



Polo delle Scienze Umane e Sociali
Università degli Studi di Napoli Federico II



Associazione Culturale
Una Mano di Note



musica e tecnologia nel nuovo millennio

musicman machine

arte e nuove tecnologie nell'era digitale

a cura di

lello savonardo

Questo volume è stato realizzato con il contributo della Regione Campania
Assessorato all'Università e alla Ricerca Scientifica

"Musicman_Machine. Musica e tecnologia nel nuovo millennio" è un progetto dell'Associazione Culturale "Una Mano di Note" e del Polo delle Scienze Umane e Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II.

con il patrocinio di:

Regione Campania

Provincia di Napoli

Assessorato alla Cultura del Comune di Napoli

Assessorato all'Ambiente e alle Politiche Giovanili del Comune di Napoli

in collaborazione con:

Città della Scienza

direzione artistica e organizzazione:

Ufficio K - Lele Nitti

coordinamento scientifico:

Lello Savonardo

segreteria scientifica:

Annalisa Buffardi

© Associazione Culturale "Una Mano di Note"

graus editore

62, via nuova san rocco

parco soleado - 80131 napoli

tel. 0817411447 - fax 0817418279

sito: www.grauseditore.it

mail: segreteria@grauseditore.it

grafica di copertina

mariateresa renzulli e italo sannino per Ogham

impaginazione

ciro marino

stampa e legatura

tipografia grafica 3

luzzano di moiano (bn)

ISBN 88-8346-047-2

Presentazione

La “nuova ossessione” per le tecnologie musicali ha rappresentato un elemento fondamentale della vita professionale di chi, come me, ha lavorato sul fronte della produzione di eventi musicali negli anni Novanta. Entrare nel mondo della musica durante quel periodo ha significato anche entrare in un nuovo mondo tecnologico. Le nuove tecnologie, con le loro possibilità ma anche con le loro limitazioni, sono diventate rapidamente l’oggetto di ricerca e di attenzione di schiere di nuovi musicisti che immediatamente hanno legato la musica, come processo artistico, alle opportunità offerte dalla tecnologia. L’idea proposta da Marshall McLuhan negli anni sessanta, “the medium is the message”, cioè del medium non più solo come canale per la trasmissione di un messaggio, bensì come messaggio in sé, sembrava avverarsi.

Incuriosita dalla “profezia” di McLuhan, e sempre più coinvolta nello stretto abbraccio tra musica e tecnologia, mi sono sentita spinta a voler comprendere, in maniera più approfondita, il significato di tale sinergia. Da qui è nata l’idea di “Musicman_Machine”, immaginata come un’arena nella quale porre in contatto e confrontare le esperienze ed il sapere di chi fa la musica la “crea” (i musicisti, cantanti, produttori), di chi la “promuove” (i discografici, organizzatori) e di chi la “studia” (i ricercatori, i critici, gli intellettuali).

Questo libro è costruito intorno all’idea di mettere a confronto questi diversi punti di vista. Una raccolta trasversale di saggi e di interventi presentati ai convegni “*Microchip emozionale. Musica e nuove tecnologie*” e “*La creatività nell’era digitale*”, promossi nell’ambito del progetto “Musicman_Machine. Musica e tecnologia nel nuovo millennio”.

Il progetto è stato patrocinato e sostenuto dal Polo delle Scienze Umane e Sociali dell’Università degli Studi di Napoli Federico II, dalla Presidenza della Regio-

ne Campania, dalla Provincia di Napoli, dall'Assessorato alla Cultura e dall'Assessorato alle Politiche giovanili del Comune di Napoli e realizzato in collaborazione con Città della Scienza. La direzione artistica è stata curata da Lele Nitti, l'organizzazione da "Ufficio K", la realizzazione dall'Associazione Culturale "Una mano di note" ed il coordinamento scientifico da Lello Savonardo che ha curato il presente volume, realizzato con il contributo dell'Assessorato all'Università e alla Ricerca Scientifica della Regione Campania.

Rivolgo un sentito ringraziamento al Presidente del Polo delle Scienze Umane e Sociali Giuseppe Cantillo, alla Preside della Facoltà di Sociologia Enrica Amaturò, al Presidente della Provincia di Napoli Amato Lamberti e all'Assessore regionale Luigi Nicolais, che hanno creduto in questo progetto. Infine ringrazio gli artisti, i relatori, Lele Nitti, Lello Savonardo, Annalisa Buffardi e tutti coloro che hanno contribuito con entusiasmo alla realizzazione di "Musicman_Machine".

ANTONELLA BARBATO
*Presidente dell'Associazione Culturale
"Una Mano di Note"*

In questo mio intervento introduttivo vorrei indicare brevemente le ragioni che hanno determinato il Polo delle Scienze Umane e Sociali a promuovere, assieme alla Facoltà di Sociologia, il progetto “Musicman_Machine”. Le ragioni principali sono connesse con lo stesso profilo scientifico e culturale dell’articolazione dell’Ateneo federiciano in Poli. Questa articolazione, infatti, non nasce soltanto dalla necessità di un decentramento amministrativo, ma anche e soprattutto da esigenze che riguardano l’organizzazione e le modalità di attuazione della ricerca e della formazione. Mi riferisco al compito dei Poli di favorire il coordinamento interdisciplinare della ricerca e della formazione e alla loro disponibilità a recepire più direttamente e immediatamente le esigenze delle strutture di base, Facoltà e Dipartimenti, e degli studenti, così come di aprire ricerca e formazione al territorio e ai soggetti sociali.

La riflessione sui linguaggi delle arti costituisce un luogo di intersezione tra ambiti disciplinari diversi: dalla letteratura alla sociologia, dall’estetica alla filosofia del linguaggio, dalla storia del teatro alla storia della musica, alla storia e teoria della critica d’arte. In particolare la riflessione sui linguaggi musicali si inserisce poi in una più ampia riflessione sulla cultura e sui comportamenti del mondo giovanile in una società tecnologicamente avanzata. Il progetto “Musicman_Machine. Musica e tecnologia nel nuovo millennio” si inserisce in questo quadro di ricerche mirando soprattutto a contribuire al chiarimento dei rapporti tra musica e tecnologia. Per la sua vocazione interdisciplinare e per i suoi obiettivi formativi, il Polo delle Scienze Umane e Sociali considera l’attuazione del progetto attraverso seminari ed eventi come un’interessante occasione di formazione per gli studenti delle Facoltà umanistiche e più in generale dell’Ateneo.

Il tema dei due convegni già realizzati, e soprattutto la loro modalità di svolgimento che ha previsto significativi incontri con gli artisti, ha corrisposto perfettamente al modello della interdisciplinarietà della ricerca e della formazione e della promozione di forme nuove di analisi dei fenomeni artistici e sociali. Gli incontri hanno comunque avuto la finalità di affrontare un tema specifico caratterizzante a vari livelli il nostro presente, qual è quello dell'incidenza delle tecnologie sulle trasformazioni dei linguaggi scientifici ed artistici. Come sappiamo infatti l'uso intelligente delle tecnologie provoca delle modificazioni sul piano della stessa produttività artistica. Un esempio può essere quello dei "Beatles" che hanno modificato il linguaggio musicale attraverso l'utilizzo di particolari sistemi tecnologici a cui è seguito, ovviamente, un ulteriore avanzamento della tecnologia. La creatività ha modificato le tecniche, che a loro volta influenzano il processo creativo. Sull'uso congiunto della creatività e delle nuove tecnologie l'incontro con i Subsonica ha mostrato i grandi progressi che anche la musica italiana sta compiendo.

Su questi temi del resto, come mostra il volume "I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore"¹, il nostro Dipartimento di Sociologia, in particolare le cattedre che fanno riferimento al settore disciplinare di Sociologia dei processi culturali e comunicativi, ha già avviato una serie di ricerche. Interessante è stata anche la riflessione sulla creatività digitale e sul tema della contaminazione, che ha riguardato aspetti filosofici, sociologici, letterari: aspetti più tecnici e aspetti più strettamente musicologici. La musica dei Planet Funk ha dimostrato la forte valenza della contaminazione nell'orizzonte musicale contemporaneo. Tale contaminazione, che nasce da una procedura antica, oggi mette insieme linguaggi diversi, strumenti diversi, tecniche diverse, anche stili diversi, quindi il rock, la dance e così via. Gli incontri con i Subsonica e con i Planet Funk, hanno trovato una risposta forte da parte degli studenti, e del resto l'intera iniziativa voleva rivolgersi innanzitutto a loro.

L'intero progetto è stato realizzato grazie alla collaborazione del Polo con gli Enti locali, la Provincia di Napoli, il Comune, la Regione, e con un'associazione culturale quale "Una mano di note" che opera soprattutto a servizio degli

¹ Lello Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Oxiana, Napoli 2002.

studenti e del mondo giovanile, e in particolare grazie all'impegno personale del Presidente della Provincia prof. Amato Lamberti, della collega Enrica Amato e del dr. Lello Savonardo e di Lele Nitti che mi hanno stimolato a promuovere questa iniziativa.

GIUSEPPE CANTILLO

*Presidente del Polo delle Scienze Umane e Sociali
Università degli Studi di Napoli Federico II*

Il tema della creatività nell'era digitale è affascinante, come lo sono i contenuti dell'iniziativa "Musicman_Machine". Uno degli argomenti degli ultimi dibattiti mondiali, come tutti sanno, è proprio il fenomeno della globalizzazione attraverso internet. Se la globalizzazione da un lato propone una condivisione dell'informazione, dall'altro costringe ad organizzare le capacità di apprendimento.

È un problema che credo oggi riguardi tutti: il mondo delle aziende, delle università, del sociale; si tratta di un argomento di grande attualità. Uno dei nostri timori nascosti è che questo processo possa limitare la quantità dei rapporti umani e, in un certo senso, anche prosciugare la creatività e la fantasia, abituando tutti alla facilità e alla semplicità del mezzo.

Personalmente ritengo che questo non accadrà perché ho grande fiducia nell'individuo come tale; è tuttavia utile ragionarci sopra e spingere ad utilizzare questi strumenti quali stimoli della fantasia, della creatività, dei rapporti interpersonali, e non come causa di mortalità di questi rapporti.

Penso, ad esempio, al dibattito intorno al mondo della formazione e cioè la formazione a distanza, l'e-learning, i processi automatici attraverso i quali fornire supporto agli studenti. Tutto questo deve costituire un ausilio, ma non può assolutamente sostituire il rapporto interpersonale.

Non è pensabile che si possa costruire, ad esempio, in un Ateneo una formazione interamente digitalizzata e virtuale, come è sbagliato non tenere in conto questo grande strumento, questa grande idea e le sue applicazioni per migliorare la qualità di vita e la qualità dei rapporti.

GUIDO TROMBETTI
Magnifico Rettore
Università degli Studi di Napoli Federico II

Introduzione

La creatività nell'era digitale

di LELLO SAVONARDO¹

Nell'ultimo secolo lo sviluppo delle comunicazioni, delle tecnologie, dei trasporti e dei media ha abbattuto barriere, cancellato confini, spostato margini e limiti, provocando un'accelerazione violenta dei processi di ibridazione che hanno investito ogni forma di linguaggio. La musica, tra le tante forme di comunicazione, assume un ruolo determinante come ingrediente attivo e come risorsa di senso nei processi di costruzione sociale. I giovani, *figli dei fiori virtuali* e dell'*era digitale* che attraversano il mondo "navigando in rete", sono accompagnati da una colonna sonora costante che scandisce il tempo, le azioni, i modi di interazione e di integrazione. Capire e interpretare i linguaggi musicali e le molteplici forme espressive delle nuove generazioni risulta centrale nella comprensione delle dinamiche e dei processi che caratterizzano il mondo giovanile, anche in relazione al rapporto tra arte e nuove tecnologie. Con l'introduzione delle tecnologie digitali cambia radicalmente il rapporto tra l'artista ed il processo creativo. L'utilizzo di strumenti tecnologici come il campionatore, il computer e i sistemi multimediali influenza la produzione artistica che si esprime sempre di più attraverso la contaminazione tra linguaggi e codici diversi. Assistiamo alla nascita di una generazione di musicisti-compositori che danno vita a nuove forme espressive attraverso un "linguaggio musicale" che va oltre le parole, i suoni e le immagini, in un processo di comunicazione interattiva e multimediale. La "contaminazione" tra forme espressive si nutre del *melting pot* culturale che si esprime anche attraverso la "cittadinanza globale" di alcune formazioni musicali, la cui produzione artistica risulta figlia di nessun luogo e di tutti i luoghi, di una dimensio-

¹ Lello Savonardo è dottore di ricerca in Sociologia dei processi di innovazione e insegna Sociologia dei processi culturali e comunicativi presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II.

ne spazio-temporale indefinita, dell'appropriazione di una dimensione "glocal" nella quale i confini tra locale e globale risultano sempre più labili. La musica, come tutte le forme di comunicazione e di espressione è continuamente esposta alle sollecitazioni e agli stimoli che arrivano dall'*esterno*, all'*interno* di un *villaggio globale* sempre più multietnico e culturalmente *ibrido* in cui è possibile, in tempo reale, interagire attraverso internet con il resto del mondo, reale o virtuale che sia, o attraverso un'antenna parabolica che apre innumerevoli finestre sui diversi mondi e sulle culture, i costumi e i sistemi che li rappresentano.

Il progetto "Musicman_Machine. Musica e tecnologia nel nuovo millennio", promosso dall'associazione culturale "Una Mano di Note" e dal Polo delle Scienze Umane e Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II in collaborazione con Città della Scienza di Napoli, nasce dall'esigenza di aprire una riflessione sul rapporto esistente tra arte, musica e nuove tecnologie, attraverso eventi culturali ed iniziative scientifiche. Questo volume raccoglie buona parte dei contributi presentati nei primi due convegni promossi nell'ambito di tale progetto: "*Microchip Emozionale. Musica e Nuove Tecnologie*" che si è tenuto il 14 marzo 2002 nell'Aula Magna della Facoltà di Giurisprudenza – Università degli Studi di Napoli Federico II; e "*La creatività nell'era digitale*" che si è tenuto il 19 giugno 2002 nell'Aula Magna della Facoltà di Sociologia dello stesso Ateneo². Ai convegni hanno partecipato docenti universitari, sociologi, antropologi, esperti di comunicazione ed artisti, invitati a confrontarsi, attraverso una riflessione interdisciplinare, sul

² Il primo convegno ha visto la partecipazione di Giuseppe Cantillo, Presidente del Polo delle Scienze Umane e Sociali (Università degli Studi di Napoli Federico II), Amato Lamberti, Presidente della Provincia di Napoli, Enrica Amato, Preside della Facoltà di Sociologia (Università Federico II), Massimo Canevacci (Università La sapienza di Roma), Gianfranco Pecchinenda (Università di Salerno), Lello Savonardo (Università Federico II), Subsonica e Polina.

Al secondo convegno hanno partecipato Guido Trombetti, Magnifico Rettore dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, Giuseppe Cantillo, Enrica Amato, Gianfranco Pecchinenda, Lello Savonardo, Lello Mazzacane (Università Federico II), Derrick de Kerckhove, Direttore del McLuhan Program (Università di Toronto), Planet Funk e l'artista Domiziana Giordano. L'iniziativa "Musicman_Machine" ha visto il coordinamento scientifico del sottoscritto, la direzione artistica di Lele Nitti e la segreteria scientifica di Annalisa Buffardi. Si ringraziano Simona Vitale per la trascrizione degli interventi e per l'editing delle relazioni di Polina, Subsonica e Planet Funk; Giovanni Guidone per la trascrizione della videointervista di Annalisa Buffardi a Derrick de Kerckhove.

rapporto tra creatività, musica, arte e nuove tecnologie digitali con l'obiettivo di aprire una riflessione sui processi culturali e i linguaggi espressivi che investono il mondo giovanile nella cosiddetta "era digitale".

Nel corso dei due convegni è stato avviato un confronto su tali temi con alcuni dei principali protagonisti della nuova scena musicale italiana, anche attraverso il supporto di videoproiezioni, strumentazioni elettroniche e collegamenti internet che hanno consentito agli artisti di mostrare alcune esempi di "creatività digitale". Tra i musicisti che hanno partecipato al dibattito i Subsonica, giovane band torinese la cui fama è ormai consolidata e che da anni sperimenta nuove soluzioni sonore attraverso la contaminazione tra linguaggi e stili musicali diversi, tra cui il rock, la dance, la musica elettronica, il punk. Il primo convegno prende spunto dal titolo del loro secondo album "*Microchip emozionale*" che secondo Samuel, cantante del gruppo, esprime "il dualismo esistente all'interno dei Subsonica: *microchip* ed emozione. Il concetto di *microchip* si riferisce alle notti passate a stretto contatto con i campionatori, gli *expanders*, le *bass-line* per tentare di strutturare, di scolpire un suono che sia rappresentativo per la band. Il termine emozionale invece si riferisce a ciò che accade sul palco, quando incontri il pubblico e ti trovi di fronte delle persone a cui devi raccontare qualcosa"³. Nell'ambito dell'iniziativa, i Subsonica oltre che in cattedra, si sono esibiti sul palco del Teatro Tenda Partenope di Napoli in un concerto memorabile a cui hanno partecipato anche i Polina, gruppo emergente napoletano che si esprime fondendo il rock industriale con il jungle, l'hip hop e il drum 'n 'bass, i cui componenti hanno preso parte anche al dibattito. Il secondo convegno su "*La creatività nell'era digitale*" ha visto la partecipazione, tra gli altri, dei Planet Funk, gruppo di fama internazionale, "collettivo" che nasce tra Napoli, Firenze e Londra, dall'incontro di esperienze e di culture diverse. Al dibattito ha preso parte anche l'attrice e artista multimediale Domiziana Giordano, che insieme alla band firma un interessante progetto creativo che si esprime attraverso la contaminazione tra suoni ed immagini digitali. La contaminazione è un elemento centrale nella filosofia dei Planet Funk. Sergio Della Monica componente del gruppo sostiene, infatti, che l'innovazione dipende dalla contaminazione, dall'uso creativo delle "potenzialità della tecnologia e dal *melting pot*

³ Infra, p. 141.

delle diverse esperienze sonore. (...) Abbiamo mescolato i nostri DNA musicali, e ne è venuto fuori un gruppo abbastanza complesso. Siamo un collettivo musicale, più che una band. Abbiamo messo insieme le nostre esperienze acustiche e culturali: Napoli, Firenze, Londra, il *rock*, l'*house*, i *rave*. Li abbiamo mischiati e la tecnologia è stata il collante principale per poter trovare l'ispirazione. Oggi, la creatività non può prescindere dalle tecnologie digitali se vuole avere delle *chance* per portare un messaggio di novità e per spingere in avanti quello che già è stato fatto ampiamente nei secoli passati, nei 2000 anni di storia che abbiamo alle spalle"⁴.

Durante il convegno i Planet Funk hanno interagito anche "musicalmente", attraverso i materiali sonori proposti nel corso degli interventi, con Derrick de Kerckhove, Direttore del McLuhan Program dell'Università di Toronto, comunemente considerato un "guru" della comunicazione, erede intellettuale di McLuhan. Tra i principali studiosi delle possibili connessioni tra le tecnologie e la mente umana, de Kerckhove nel suo intervento "Gestire l'intervallo" sostiene che "fare musica significa gestire il tempo, maneggiare la durata, l'intervallo tra una nota e l'altra, tra il corpo del musicista e quello del pubblico. L'intervallo esiste anche nelle proporzioni della stanza, della strada, della città, si trasforma con la trasformazione della città e può rappresentare la firma dell'identità del Mondo in un determinato periodo. La musica sa gestire quest'intervallo in modo eccellente. Oltre al ritmo, ci sono altri elementi molto noti come la melodia, che è la dimensione narrativa della musica, il timbro degli strumenti e le condizioni sinfoniche, ma c'è da gestire anche lo spazio tra un bit e un altro, tra una nota e l'altra, tra i corpi e la vita urbana. Questo intervallo socioculturale è gestito non solo dalla musica, ma dalle diverse forme artistiche, dalle arti visive, dalla danza e dall'architettura"⁵. A partire da tali considerazioni, con l'aiuto di una sequenza di brani musicali, Derrick de Kerckhove nel suo intervento sottolinea le strettissime connessioni esistenti tra le innovazioni tecnologiche di epoche diverse e le relative produzioni artistico-musicali.

La sequenza dei brani proposti, di periodi e generi diversi, dal *Jazz* alla *Tech-no*, inizia con due versioni del brano "The harmonious blacksmith" – Il fabbro ferraio armonioso – di Georg Friedrich Haendel, composizione "basata sul ritmo della piccola fabbrica, regolare, meccanica, tuttavia organica". La prima versione

⁴ Infra, p. 133.

⁵ Infra, pp. 56-57.

risale alla fine dell'Ottocento ed è “prodotta mediante un piccolo carillon. È una musica realizzata con il music box, ovvero il music machine dei bambini, un carillon. Questo tipo di musica ci fa immergere totalmente nella meccanicità, è un'interpretazione specifica. L'interpretazione offerta dal music box è come un gioco divertente perché enfatizza la natura meccanica della musica”⁶. Una “interpretazione” che richiama quindi i suoni e i ritmi tipici della fabbrica di fine Ottocento. La seconda versione del brano è interpretata da Glenn Gould: “ciò che si può sentire in questa musica – afferma de Kerckhove – è lo sforzo di Haendel, e di Glenn Gould, di armonizzare (il fabbro *armonioso*) suoni che in un primo momento devono aver ferito le orecchie della gente di campagna, abituata a sinfonie più pastorali. Pertanto vediamo qui un tentativo dell'arte di superare gli effetti negativi della tecnologia. Questa potrebbe essere una delle funzioni principali della musica ad ogni livello, dalla più rarefatta sofisticazione del compositore isolato ai grandi successi di Madonna e dei Radiohead”⁷. De Kerckhove sostiene, inoltre, che la meccanizzazione incide sui ritmi della vita determinando “una perdita graduale” dell’“intervallo organico”. Secondo lo studioso, infatti, prima dell'avvento delle macchine, “l'intervallo tra gli uomini, tra la gente” era “un intervallo di ritmi corporei, di distanza di voci (...) un intervallo di ritmi umani”. La meccanizzazione, l'industrializzazione, le innovazioni tecnologiche hanno, quindi, una forte incidenza sui ritmi della vita, sulla percezione del tempo e, inevitabilmente, sulla creatività e la produzione artistica. Alcuni generi e forme musicali, secondo tale teoria, ripropongono i ritmi e le cadenze tipiche delle macchine, dei mezzi di trasporto, come ad esempio “il ritmo del treno”, della “locomotiva”, che ricorda non solo “il battito del cuore” ma anche “la musica blues”. Per de Kerckhove il jazz, invece, rompe la “meccanicità” del ritmo: “il Jazz, attraverso ciò che è noto come ‘i breaks’ – il tempo necessario ad improvvisare e dialogare tra i musicisti – rappresenta una nuova modalità di gestione dell'intervallo che vince la meccanicità del ritmo. Espandendo o sospendendo il battito, il jazz lancia una curva nella macchina. Il jazz è una risposta vincente ai ritmi meccanici”⁸. Per de Kerckhove, quindi, il Jazz attraverso l'improvvisazione rompe la cadenza tipica dei ritmi della

⁶ Infra, p. 57.

⁷ Ibidem.

⁸ Infra, p. 59.

“macchina”, creando “la conversazione nella catena di montaggio”, ovvero l’interazione creativa tra i musicisti, la possibilità di riproporre “l’intervallo dei ritmi corporei”, dei “ritmi umani”. “Oggi, attraverso l’elettricità – continua de Kerckhove – abbiamo nuovamente perso la gestione di quest’intervallo. L’elettricità amplia notevolmente il segnale. Immediatamente segue la distorsione, non solo del suono, ma anche del corpo. Se il ritmo di Charlie Chaplin è quello del corpo umano soggetto a meccanizzazione, Jerry Lewis è l’equivalente rappresentazione dell’effetto dell’elettricità sul corpo umano, nel cinema. Jerry Lewis è Chaplin sotto elettroshock. La sua ultima versione è Jim Carrey”. L’elettricità determina dunque la distorsione del ritmo, del suono e del corpo umano.

Queste considerazioni particolarmente significative hanno ispirato il titolo della prima parte del volume “Ritmi umani e suoni digitali” che contiene l’intervento di de Kerckhove, di Massimo Canevacci che propone un saggio particolarmente originale dal titolo “Grafismi sonici”, e del sociologo e Presidente della Provincia di Napoli Amato Lamberti che ha preso parte al progetto “Musicman_Machine”, sia come rappresentante delle istituzioni che come esperto di comunicazione. Nel suo intervento Lamberti si sofferma sui linguaggi espressivi delle nuove generazioni, considerando la musica come forma e contenuto della comunicazione dei giovani che il sociologo definisce “androidi”, ovvero *figli dell’era digitale*, dal “corpo elettronico”, che utilizzano le tecnologie come prolungamento dei sensi ma anche del pensiero e della mente. Queste considerazioni che, come vedremo, ritornano nel saggio di Analisa Buffardi in cui l’autrice propone i contenuti di una videointervista a Derrick de Derckhove, hanno ispirato il titolo dell’intervento di Lamberti “Ma i giovani sognano pecore elettriche?” che prende spunto dal titolo del famoso romanzo di Philip K. Dick che il sociologo cita e che sembra particolarmente in linea con i temi trattati in questo libro. Canevacci, infine, nel suo affascinante saggio ci propone un viaggio nei suoni, nelle parole che sembrano avere una funzione grafica ma anche sonora, e nei grafismi sonici in cui “non solo l’orecchio, ma l’intero corpo è destinato a un ascolto visionato e visionario che non è più interessato al riconoscere (incasellare le note dentro schemi arcinoti che placano l’ansia del diverso): bensì ad una sfida costante a sperimentarsi nell’inaudito”. Musica visuale, quindi, che “svolge sonorità inascoltate verso il piacere dell’inesplorato e non del ripetuto”⁹.

⁹ Infra, p. 44.

La seconda parte del volume dal titolo “L'uomo_macchina e la cultura interattiva” apre spunti di riflessione sull'arte digitale, il museo virtuale e la conservazione dei beni culturali attraverso l'uso delle tecnologie digitali, temi trattati nell'intervento di Lello Mazzacane. Il saggio di Luigi Amodio, Direttore del Science Centre della Città della Scienza di Napoli, presenta le diverse e differenti modalità di *esposizione* della *musica* nei musei di nuova generazione rispetto ai musei tradizionali. La cultura interattiva dei science centre, le innovazioni nella pratica museale e l'introduzione del digitale hanno rivoluzionato l'idea stessa del museo che da “luogo destinato fundamentalmente alla conservazione è divenuto ben presto spazio ibrido, mutante, indistinto; sconfinante nel territorio e, grazie alla rete, nel tempo e nello spazio; ma soprattutto sconfinante quanto all'oggetto e alla funzione, laddove in molti casi (pensiamo ad esempio all'Ars Electronica Center di Linz, al Zentrum fur Kunst und Medien di Karlsruhe, per citare due realtà europee) non possiamo più dire quale sia (Arte? Scienza? Tecnologia? Arte applicata? Esposizione? Produzione? Accelerazione di ricerca e sviluppo?...)”¹⁰. Gianfranco Pecchinenda, attraverso una serie di riferimenti alla Sociologia, alla Letteratura e al Cinema propone un approfondimento del concetto di *uomo-macchina*, di *Homme-Machine*, quell'essere ibrido dall'incerta identità e “dall'incerta collocazione ontologica, sempre in bilico tra il naturale e l'artificiale, l'umano e il non umano, il vivente e il non vivente, l'organico e l'inorganico. Si tratta degli automi, dei robot, dei cloni, degli androidi, dei *cyborg*, insomma versioni rivedute e corrette di un'immagine dell'*uomo-macchina* di derivazione illuministica”¹¹. La seconda parte del volume si conclude con il saggio di Annalisa Buffardi dal titolo “Il pensiero digitale e l'arte della connessione. Conversazione con Derrick de Kerckhove”. Il tema della “creatività nell'era digitale” apre molteplici riflessioni sia sul versante tecnologico che su quello culturale. “Gli studi sull'argomento non possono trascurare – afferma Buffardi – le peculiarità dei mezzi e degli strumenti utilizzati, e quindi le potenzialità e i limiti che li caratterizzano, ma anche la matrice culturale entro la quale vengono prodotte e diffuse le nuove forme di rappresentazione. Entrambi gli aspetti risultano elementi prioritari per chi, come de Kerckhove, vo-

¹⁰ Infra, p. 68.

¹¹ Infra, p. 81.

glia rispondere al complesso interrogativo: come si è trasformata la mente umana con l'uso di strumenti di comunicazione sempre più evoluti?". Questo è il motivo per cui nella seconda parte del volume "ci è sembrato utile dare spazio ad una conversazione con Derrick de Kerckhove che fosse focalizzata non direttamente su 'arte e nuove tecnologie nell'era digitale', ma che attraverso alcuni argomenti di forte attualità in un terreno di fertile sviluppo scientifico, potessero fungere da cornice all'argomento in oggetto. Dallo sviluppo della società di massa alla società di rete, de Kerckhove illustra il 'pensiero digitale' evidenziando le linee di continuità e di innovazione rispetto ai precedenti mezzi"¹².

La terza parte del volume contiene gli interventi degli artisti che hanno partecipato ai due convegni. Domiziana Giordano, Polina, Subsonica e Planet Funk raccontano le proprie "esperienze creative", esprimendo il senso, o i molteplici sensi della fusione o della *confusione* tra i diversi linguaggi, codici, suoni, parole, ritmi, immagini, "grafismi", "intervalli" che si "connettono" e si esprimono attraverso le nuove tecnologie digitali, all'interno del flusso che caratterizza l'era *post-moderna*, *post-umana*, fra non molto *post-digitale*, in cui transitare, navigare in una rete sempre più estesa "is the message". "Tutto si muove in fretta ma rimane sempre uguale – afferma Domiziana Giordano –. Viene a mancare l'isomorfismo del messaggio. Quello che importa è 'esserci', è il passaggio. McLuhan diceva 'the medium is the message'. Ora è la volta di 'the transit is the message'. Questo processo di enunciato autoreferenziale riporta al Teorema di Incompletezza di Gödel. Il contenuto non interessa più, non esiste più, e se c'è non si fa in tempo a fermarlo ed analizzarlo perché non si fa in tempo. Tutto scorre, tutto transita. L'importante è transitare e far parte del flusso"¹³.

L'opera d'arte interattiva e la morte dell'autore

La tecnologia digitale, dunque, influenza, condiziona, propone nuove prospettive di realizzazione e di fruizione del prodotto artistico e determina inedite opportunità creative. Il progresso tecnologico, inoltre, "non solo modifica la distribuzione, la funzione e il significato di opere già esistenti, ma stimola anche nuove

¹² Infra, pp. 97-98.

¹³ Infra, p. 125.

tecniche artistiche, nuovi modi produttivi e nuove relazioni sociali, spostando l'arte dall'ambito della contemplazione rituale o disinteressata all'ambito della vita quotidiana"¹⁴.

Negli anni Sessanta, un registratore analogico multitraccia di due o quattro piste permetteva ai Beatles di realizzare le loro prime canzoni, utilizzando possibili sovraincisioni per poter aggiungere nuovi elementi sonori all'esecuzione in presa diretta. Il risultato, in quegli anni, sembra eccezionale ma implica rumori di fondo e fruscii molto lontani dai risultati sonori dell'*era digitale*, in cui qualsiasi suono può essere ottenuto con una fedeltà altissima e le sovraincisioni non hanno limiti e non condizionano la pulizia sonora del risultato finale.

Oggi il digitale ha conquistato tutti i settori della comunicazione, dal cinema alla televisione, dalla musica alla rete. Il nuovo millennio sembra, infatti, essersi aperto nel segno del digitale che ha ormai perso, per i più, l'iniziale connotazione tecnica per acquisire un significato assai più vasto e sfumato.

Digitalizzare un'informazione significa tradurla in cifre; anche un suono può essere digitalizzato se viene campionato, cioè misurato a intervalli regolari. Ogni campione può essere codificato da un numero che descrive il segnale sonoro. Una sequenza sonora o musicale qualsiasi può essere dunque rappresentata tramite una lista di numeri. Le immagini e i suoni possono essere digitalizzati non solo punto per punto, o campione per campione, ma anche a partire dalle strutture globali dei messaggi iconici o sonori. In generale, qualunque tipo di informazione o di messaggio può venire tradotto in numeri e tutti i numeri possono essere espressi in linguaggio binario.

“Le informazioni codificate digitalmente – afferma Levy – possono essere trasmesse e copiate quasi indefinitamente *senza perdita di informazione*, perché il messaggio originario può quasi essere ricostruito integralmente malgrado il degrado prodotto dalla trasmissione o dalla copia. Evidentemente non si può dire lo stesso delle immagini e dei suoni registrati in termini analogici, che si deteriorano irrimediabilmente a ogni nuova copia o trasmissione. La codifica analogica di un'informazione stabilisce una relazione proporzionale tra un certo parametro dell'informazione da tradurre e un certo parametro dell'informazione tradotta. Per

¹⁴ R. Middleton, *Studiare la popular music*, Feltrinelli editore, Milano 1994.

esempio, il volume di un suono sarà codificato dall'intensità di un segnale elettrico (o dal solco su un disco di vinile): più è alto il volume, più il segnale elettrico sarà intenso (o il solco profondo). L'informazione analogica è dunque rappresentata da una *sequenza continua di valori*. Al contrario, la codifica digitale utilizza unicamente due valori, nettamente differenziati, cosa che rende la ricostruzione dell'informazione disturbata incomparabilmente più semplice, grazie a varie procedure di controllo dell'integrità del messaggio¹⁵.

Il campionatore, il computer che converte il suono in numeri (gli 'zero' e gli 'uno' del codice digitale), è stato il protagonista indiscusso della produzione musicale negli anni Novanta e caratterizza le sonorità del nuovo millennio. Agli inizi veniva impiegato soprattutto come 'macchina per citazioni', uno strumento che serviva a copiare segmenti di musica preregistrata, che venivano poi suonati su una tastiera nella tonalità e scansione ritmica desiderate. Tuttavia, dal momento che il suono è stato convertito in dati digitali, l'informazione può essere facilmente riarrangiata. Ciò implica la possibilità di alterare la fonte fino a renderla irriconoscibile e apre un campo quasi sconfinato di possibilità d'intervento sul suono¹⁶.

I suoni campionati che sono alla base dell'*hip hop* ma anche della *tecno*, del *jungle* e di tutta la nuova musica elettronica sono, quindi, brevissimi frammenti di musica che vengono "rubati" da dischi già registrati, decontestualizzati e poi "suonati" per creare nuovi brani, in cui diluiscono i loro contorni, sino a perdere l'identità originale. Le carte della creatività si rimescolano, il "furto" sonoro dei frammenti di un brano del passato diviene nuova linfa vitale per gli artisti del presente, il "taglia" e "incolla" digitale permette la rivisitazione o lo stravolgimento di suoni, melodie e soprattutto ritmi preesistenti, che non vengono risuonati da nuovi esecutori, ma semplicemente campionati dalle registrazioni originali. E quindi un ritmo, un *groove* di basso e batteria campionato da un brano di James Brown, messo in *loop*, diviene la base ritmica per un rap, il cui autore stravolge completamente l'idea originale rendendola una propria creazione, attraverso un linguaggio inedito che si nutre del passato.

¹⁵ P. Lévy, *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999, pp. 54-55.

¹⁶ Cfr. S. Reynolds, *Generazione ballo/sballo*, Arcanamusica, Roma, 2000.

“I rapper citano Bach, lo riscrivono, – afferma Brancato – ne fanno uno sfondo sonoro, paesaggio della memoria collettiva. Allo stesso modo, citano la musica pop degli anni '60 o le colonne sonore del cinema. Ma forse il verbo ‘citare’ non è corretto in questo caso, poiché credo manchi l'elemento postmoderno della consapevolezza (...). Dovremmo quindi dire che c'è un ‘uso’, libero e disinibito, dei materiali preesistenti, un uso affrancato dal peso delle tassonomie artistiche”¹⁷.

Attraverso uno strumento che, come il PC, è a portata di scrivania e che non ha costi altissimi, nasce, quindi, una nuova figura di musicista che spesso non è in grado di suonare alcuno strumento musicale ma, utilizzando il campionatore, il computer e pochi altri supporti elettronici, nello studio di casa propria, è in grado di realizzare prodotti di altissima qualità sonora. La musica, grazie alle nuove tecnologie, risulta, dunque, sempre di più alla portata di tutti, anche nella fase creativa, in cui l'artista, ovvero in questo caso il produttore-autore, sembra essere, come direbbe Reynolds “un direttore di orchestra che, invece di dirigere un gruppo di musicisti che suonano insieme, arrangia con perizia le abili *performance* di musicisti di diversi generi ed epoche”¹⁸.

L'uso del campionatore, quindi, sia per produrre un *collage* musicale in stile *Pop Art* che per stravolgere i frammenti sonori originari attraverso filtri e tecniche di modificazione del suono, sembra mettere in crisi il concetto stesso di autore, crisi che coinvolge ogni forma d'arte.

Le nuove tecnologie digitali, infatti, hanno investito inevitabilmente i diversi settori dell'arte, incidendo significativamente sia sulle modalità di fruizione che sui processi creativi. Parafrasando Benjamin¹⁹, l'*opera d'arte* deve essere, dunque, considerata *nell'epoca della sua riproducibilità digitale*. Nel suo studio del 1936, Benjamin riflette sul rapporto tra arte e tecnologie della comunicazione prendendo in considerazione quelli che al suo tempo erano i nuovi media comunicativi, la fotografia e il cinema. Egli si rende conto di come la comparsa sulla scena di nuove e sempre più raffinate tecnologie di rappresentazione e comunicazione stava modificando tanto il modo di fare arte quanto la concezione stessa dell'arte e il suo

¹⁷ S. Brancato, *Gli eterni Peter Pan* in L. Savonardo (a cura di) *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Oxiana Edizioni, Napoli, 2001.

¹⁸ S. Reynolds, 2000, op. cit.

¹⁹ W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.

ruolo nella società. Secondo lo studioso, la disponibilità di strumenti tecnici che permettono di produrre e di riprodurre gli oggetti artistici porta finalmente a compimento il superamento della concezione idealistica dell'arte. Quella concezione per cui l'arte è un'attività sacrale che l'artista, individuo eccezionale, pratica in piena solitudine; secondo tale visione l'opera d'arte è considerata un oggetto unico e irripetibile, che trae il suo valore dal suo essere *hic e nunc*²⁰. “Ciò che vien meno – secondo Benjamin – è insomma quanto può essere riassunto con la nozione di ‘aura’; e si può dire: ciò che vien meno nell'epoca della riproducibilità tecnica è l'‘aura’ dell'opera d'arte. Il processo è sintomatico; il suo significato rimanda al di là dell'ambito artistico. La tecnica della riproduzione, così si potrebbe riformulare la cosa, sottrae il riprodotto all'ambito della tradizione. Moltiplicando la riproduzione, essa pone al posto di un evento unico una serie quantitativa di eventi. E permettendo alla riproduzione di venire incontro a colui che ne fruisce nella sua particolare situazione, attualizza il riprodotto. Entrambi i processi portano a un violento rivolgimento che investe ciò che viene tramandato – a un rivolgimento della tradizione, che è l'altra faccia della crisi attuale e dell'attuale rinnovamento dell'umanità. Essi sono strettamente legati ai movimenti di massa dei nostri giorni”²¹.

La riproducibilità elimina l'‘aura’ dall'opera d'arte, ma non per questo ne mina la funzione estetica. Secondo Benjamin, la ridefinisce in relazione alle mutate condizioni storiche e alla nascita della società di massa. In questo nuovo contesto sociale la fruizione dell'opera d'arte diviene tanto un'esigenza quanto un'opportunità collettiva.

La “digitalizzazione dell'arte” sembra portare alle estreme conseguenze i processi innescati dalla produzione e riproduzione meccanica dell'arte studiati da Benjamin. L'uso delle nuove tecnologie digitali e delle molteplici possibilità di interazione multimediale determina un rapporto inedito tra compositore e fruitore, mettendo inevitabilmente in crisi il concetto stesso di autore. “Nell'arte multimediale – afferma Tota – l'artista apre il testo e chiede al suo fruitore potenziale di parteciparvi con la sua creatività: è una sorta di opera d'arte su misura, in cui il consumatore potrà chiedere all'autore di farsi da parte per personalizzare un po' il

²⁰ F. Ciotti, G. Roncaglia, *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Editori Laterza, Roma-Bari 2000.

²¹ W. Benjamin, 1966, op. cit., p. 23.

prodotto che ha dinnanzi. Una sorta di *bricolage* o 'arte fai-da-te', in cui il confine tra autore e consumatore sfuma, non tanto nei ruoli, quanto nella definizione sociale del prodotto. I ruoli sono chiari e distinti, il prodotto però nasce nell'intersezione, si crea dall'incontro con uno specifico consumatore e soprattutto, non si può mai riattualizzare due volte nello stesso modo"²².

Peter Gabriel è tra i primi artisti che, utilizzando le enormi potenzialità delle tecnologie multimediali, attraverso un gioco interattivo su cd-rom, si è divertito a dare in pasto ai fans le sue composizioni *scomposte*, da *ricomporre* secondo il gusto, l'estro e la creatività del potenziale utente. Già nel 1993, con il cd-rom X-plora 1, Gabriel, pioniere nella contaminazione tra diverse forme espressive, propone una rielaborazione multimediale della sua opera musicale, implementata con l'ausilio di filmati, grafica e possibilità di interazione; tra le varie opzioni, l'utente può rielaborare alcuni brani del musicista. Nel 1996, in EVE, crea invece quattro ambienti virtuali per quattro canzoni, ognuno disegnato da un artista contemporaneo; l'esplorazione comprende la possibilità di creare un video, rimodellando sia la traccia audio che quella visiva. Nel gioco interattivo, quindi, i brani musicali possono essere scomposti, ovvero divisi in tanti piccoli frammenti sonori, che l'utente può ricomporre come vuole, ascoltando il risultato della propria singolare "composizione", indipendente dal brano originario. Tale risultato sonoro è, quindi, dato dall'interazione tra l'idea originaria dell'autore e l'intervento dell'utente che diviene a sua volta autore o coautore della composizione finale.

Il rapporto tra le tecnologie informatiche e il mondo dell'arte e della cultura non si limita esclusivamente all'ambito della produzione creativa e della fruizione. I nuovi media digitali, infatti, si rivelano, come già detto, dei preziosi strumenti anche nel settore della conservazione, dello studio e della diffusione del patrimonio artistico e culturale del passato. Il settore dei beni culturali ha tratto grande giovamento dall'introduzione delle nuove tecnologie digitali. Infatti, la conservazione del patrimonio culturale, sia dal punto di vista del monitoraggio e della catalogazione che da quello della preservazione fisica e del restauro, si basa oggi su un notevole utilizzo dei computer e delle tecniche di cal-

²² A. L. Tota, *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Carocci, Roma 1999.

colo, di grafica e di archiviazione digitale. È questo il tema che Lello Mazzacane propone nel suo intervento presentando il *Progetto Idea*, un'iniziativa promossa da Rai Educational e che ha sede presso la Rai di Napoli. Un progetto di valorizzazione del patrimonio dei Beni culturali italiani attraverso l'uso delle attuali tecnologie digitali.

Le aree di attività investite dalle nuove tecnologie sono molteplici e le numerose applicazioni in continua evoluzione producono sempre maggiori livelli qualitativi, che interessano la gestione e la conservazione delle risorse artistiche, la disponibilità di più ampie ed elaborate informazioni sul patrimonio e una vasta gamma di nuovi servizi per operatori e pubblico. Con gli strumenti telematici, inoltre, le possibilità di fruizione dell'opera d'arte si estendono in modo esponenziale. Si pensi, ad esempio, alla consultazione di modalità remota, in cui la distanza geografica viene annullata grazie all'uso di internet²³. L'uso della rete garantisce, infatti, un minor grado di usura dei beni e la possibilità, grazie alla digitalizzazione, di disporre di rappresentazioni particolarmente affidabili e ad alta risoluzione – quadri, manoscritti, materiali sonori ecc.

L'introduzione delle nuove tecnologie e la loro sempre più capillare utilizzazione tendono a provocare, dunque, una trasformazione radicale dei sistemi tradizionale di tutela, gestione e valorizzazione dei beni culturali. Sul piano della fruizione, inoltre, questi strumenti sembrano aver determinato un vero e proprio salto qualitativo nei rapporti tra le istituzioni dei beni culturali e il pubblico. "Essi permettono di riconscepire radicalmente le politiche di comunicazione, di migliorarne e di modularne l'efficacia, di confezionare prodotti caratterizzati da un'altissima integrazione dei mezzi espressivi e delle informazioni, offrendo all'utente straordinarie occasioni per costruire efficaci percorsi personali di qualificazione e apprendimento. (...) Le nuove tecnologie consentono infatti infiniti livelli di combinazione tra i dati conoscitivi e la loro esplorazione secondo molteplici percorsi, ponendo l'utente nella posizione di selettore libero e attivo"²⁴. Le nuove tecnologie interattive, infatti, permettono, anzi, richiedono all'utente di agire, scegliere, rispondere, ad ogni passo della comunicazione, consentendogli di interagire con il

²³ P. Galluzzi e P. A. Valentino (a cura di), *I formati della memoria*, Giunti, Firenze 1997.

²⁴ P. Galluzzi, *Introduzione* a P. Galluzzi e P. A. Valentino (a cura di), 1997, op. cit., pp. XXII-XXIV

prodotto culturale attraverso un'illimitata varietà di percorsi e modalità. In questo sono diverse tanto da cinema e televisione quanto dai testi, il cui utente è sostanzialmente un recettore passivo di qualcosa che altri hanno strutturato per lui una volta per tutte.

La rivoluzione tecnologica muta, quindi, profondamente il nostro rapporto con i *media* e gli istituti tradizionali della cultura, nonché il nostro approccio alla conoscenza. Mutano i centri del sapere: le biblioteche, i musei e gli archivi digitali non hanno un luogo e, conseguentemente, non hanno una configurazione fisica, ma diffusa, disponibile ovunque; essa contiene e consente l'accesso alla totalità delle informazioni prodotte, senza limiti logici, nel tempo e nello spazio. La tecnologia digitale diviene strumento di navigazione attraverso il sapere, uno strumento di gestione e controllo dinamico, aggiornabile e flessibile, della complessità di linguaggi e di supporti attraverso cui è possibile esprimere e comunicare la conoscenza. Smaterializzando il supporto, la tecnologia digitale rende possibile – o fornisce l'illusione di – una disponibilità di materiali praticamente illimitata e, dunque, permette di integrare in un unico “archivio virtuale” – purché si adottino criteri comuni – fonti e riferimenti sparsi fisicamente ovunque. Su questa “base dati” è possibile disporre di strumenti di ricerca innovativi e veloci che potenziano e semplificano il lavoro dello studioso. Inoltre, tutto ciò può essere messo a disposizione della comunità mondiale attraverso la rete e reso utilizzabile da chiunque, dovunque.

L'archiviazione digitale, inoltre, “mette in crisi uno dei presupposti fondamentali sui quali fino adesso si sono basati il trattamento e lo studio di documenti ed archivi: l'intrinseca complementarità di contenuto e supporto fisico. La sequenza dei *bit* inscritti su una memoria magnetica o magnetico-ottica è, evidentemente, di per sé poco significativa e ci priva di quella immediata riconoscibilità permessa dalla fisica materialità di documenti e archivi di natura tradizionale. Né, d'altronde, tutto ciò che è memorizzato su supporto digitale può evidentemente essere considerato documento o archivio”²⁵, nonostante l'uso dei due termini, nel corrente linguaggio informatico, possa generare non poca ambiguità. Problemi più complessi, inoltre, sono posti dalla estrema facilità di manipolazione delle me-

²⁵ I. Cotta, F. Klein, S. Vitali, *Archivi e documenti nell'era digitale*, in P. Galluzzi e P. A. Valentino (a cura di), 1997, op. cit., pp. 233-234.

torie digitali nonché dalla fragilità dei supporti di memorizzazione e dalla rapida obsolescenza delle tecnologie che ne permettono la 'lettura' e l'elaborazione. "Eppure l'estrema maneggevolezza delle memorie digitali, la possibilità che esse offrono di conservare masse crescenti di dati in spazi via via sempre più ridotti e a costi decrescenti, nonché la velocità di comunicazione e di trasmissione a distanza attraverso le reti, costituiscono dei benefici troppo apprezzabili, perché difficoltà e problemi come quelli segnalati ne possano ostacolare la diffusione e mettere in discussione l'utilizzo"²⁶.

Pierre Lévy, in riferimento alla creazione e alla conservazione (e non solo) dell'opera d'arte nell'*era* digitale, pone l'accento su ulteriori aspetti particolarmente significativi che meritano attenzione. Egli afferma, infatti, che "la registrazione, l'archivio, il pezzo suscettibile di essere conservato in un museo sono messaggi *conchiusi*. Un quadro, per esempio, che è oggetto di conservazione, è al contempo l'opera e l'archivio dell'opera. Ma l'opera-evento, l'opera-processo, l'opera interattiva, l'opera metaforica, connessa, attraversata, indefinitamente co-costruita della cybercultura difficilmente può essere registrata in quanto tale, anche se si fotografa un momento del suo processo o si cattura qualche traccia parziale della sua espressione. E soprattutto, fare un'opera, registrare, archiviare, non ha più, non può più avere, lo stesso senso che aveva prima del diluvio dell'informazione. Quando gli archivi sono rari, o quanto meno circoscrivibili, lasciare traccia significa entrare nella memoria lunga degli uomini. Ma se la memoria è praticamente infinita, in flusso, debordante, alimentata ogni istante da miriadi di ricettori e da milioni di persone, *entrare negli archivi della cultura non basta più a differenziare*. Allora l'atto creativo per eccellenza consiste nel produrre un evento, qui e ora, per una comunità, anzi nel costruire il collettivo per cui avverrà l'evento, vale a dire nel riorganizzare parzialmente il mondo virtuale, l'instabile passaggio di senso che ospita gli esseri umani e le loro opere"²⁷. Lévy sottolinea, inoltre, che "non si 'espone' un cd-rom e neppure un mondo virtuale: bisogna navigarci, immergersi al loro interno, interagire con essi, partecipare a processi che richiedono tempo. Rovesciamento inatteso: per le arti del virtuale, gli 'originali' sono fasci di eventi nel cyberspazio,

²⁶ Ibidem.

²⁷ P. Lévy, 1999, op. cit., p. 144.

mentre le riproduzioni si fruiscono con difficoltà nei musei. I generi della cybercultura appartengono all'ordine delle *performance*, come la danza e il teatro. Come le improvvisazioni collettive del jazz, della *commedia dell'arte* o dei concorsi di poesia della tradizione giapponese. Sulla traccia delle *installazioni*, essi richiedono il coinvolgimento attivo del ricettore, la sua dislocazione in uno spazio simbolico o reale, la partecipazione cosciente della sua memoria alla costituzione del messaggio. Il loro centro di gravità è un processo soggettivo, cosa che li scioglie da ogni chiusura spazio-temporale²⁸. Le considerazioni di Levy sembrano dunque rimettere in gioco tutti gli elementi che caratterizzano la produzione artistica, la conservazione, il processo creativo e i suoi contenuti costantemente "in transito", nel "flusso" della comunicazione digitale, aprendo nuovi spunti di riflessione.

L'atto creativo digitale, virtuale, "l'opera-evento, l'opera-processo, l'opera interattiva, l'opera metaforica, connessa, attraversata, indefinitamente co-costruita della cybercultura" non può essere registrata in quanto tale, è possibile cogliere un momento del suo processo o catturare "qualche traccia parziale della sua espressione", ma difficilmente è riproducibile, si realizza nell'interazione tra l'autore, il compositore, l'artista e l'utente, coautore dell'opera, in un flusso creativo in divenire.

L'opera d'arte nell'epoca della sua "irriproducibilità" digitale sembra, quindi, mettere in crisi le considerazioni di Benjamin, capovolgendo alcune sue riflessioni, poiché l'opera d'arte ritorna ad essere considerata un oggetto unico e irripetibile che trae il suo valore dal suo essere *hic* e *nunc*, ed estremizzandone altre, poiché entra completamente in crisi il ruolo dell'autore che perde la paternità dell'opera nell'interazione con il fruitore, il quale diventa co-autore e contribuisce alla realizzazione dell'opera stessa, rendendola irripetibile nelle stesse modalità e nelle stesse forme prodotte da quella specifica interazione.

Le nuove tecnologie digitali e il loro utilizzo sembrano, quindi, mettere in discussione e talvolta capovolgere le categorie estetiche e i canoni artistici a cui siamo abituati. Quasi completamente in crisi sono, ormai, anche le categorie classiche del sistema economico tradizionale discografico. I giovanissimi e non solo, la *Mtv Generation*, *i figli dei fiori virtuali*²⁹, navigati navigatori di internet, per i

²⁸ Ivi, p. 150.

²⁹ L. Savonardo, *Nuovi linguaggi musicali a Napoli. Il Rock, Il Rap e le Posse*, Oxiana, Napoli 1999.

quali il “mutamento accelerato” non è una semplice realtà, ma un dato prestabilito, sembrano conoscere bene gli strumenti tecnologici che utilizzano e sono attenti alle diverse opportunità che si presentano in rete.

La prima metà del 2001 ha significato, infatti, per l'Italia l'esplosione del fenomeno Napster, con oltre un milione di navigatori italiani sistematicamente collegati ai server del sistema di distribuzione gratuito di musica *on line*, oggi sostituito da altri siti. Al di là del *file-sharing*, ovvero lo scaricamento dei *file* dalla rete, l'avvento di masterizzatori economici, cioè di duplicatori di cd che praticamente ripropongono lo stesso risultato sonoro su un nuovo cd vergine, ha reso più accessibile, con gravi danni all'industria e agli autori, la fruizione di musica, le cui modalità, attraverso lo sviluppo di nuove tecnologie, continuano a cambiare vertiginosamente.

La musica, i giovani e i loro rispettivi moduli espressivi sono inevitabilmente e costantemente travolti dalla *velocità* e si lasciano volentieri cullare, *confusi e felici*, nel vortice e nel caos dell'ibridazione.

La memoria digitale

Le nuove tecnologie stimolano elementi di riflessione anche sul ruolo della musica e degli archivi digitali come strumenti della memoria individuale e collettiva e come deposito della memoria storica. Così come sostiene Pecchinenda “in genere, noi tendiamo ad immaginarci la memoria come un fenomeno puramente interiore, localizzato nel cervello dell'individuo, dunque oggetto della fisiologia cerebrale, della neurologia e della psicologia. E non delle scienze storico-sociali e della cultura. Eppure i contenuti di questa memoria, il modo in cui essa si organizza e la durata di tempo in cui riesce a conservare qualcosa sono in larghissima misura una questione non di controllo o di capacità interiori, bensì di condizioni-quadro esterne, ossia sociali e culturali”³⁰. Inoltre, i processi del ricordare e del dimenticare non possono essere considerati semplicemente come azioni meramente individuali,

³⁰ G. Pecchinenda, *Musica e tecnologie della memoria*, in L. Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Edizioni Oxiana, Napoli 2002, pp. 113-114.

ma come costrutti sociali. Si tratta, in altri termini, di percorsi di azione che avvengono entro quadri istituzionali predefiniti, entro pratiche sociali ben delineate.

Ogni cultura dispone di “strumenti e tecnologie atte a comunicare, a far circolare tra i suoi membri quegli elementi ritenuti più significativi al mantenimento della coesione sociale. Quest’opera di mediazione è chiaramente determinante, così come sono determinanti i mezzi tecnici di archiviazione e di comunicazione di cui una società può disporre”³¹.

Anche l’arte assume un ruolo importante nei processi di coesione sociale e di conservazione della memoria poiché tradizionalmente le società, da sempre, hanno scelto di ricordare il loro passato anche attraverso la mediazione delle istituzioni artistiche e culturali. Infatti, come altre forme espressive, “la musica è uno straordinario strumento del ricordo. È, probabilmente, uno dei principali strumenti prodotti dall’uomo al fine di creare una memoria di tipo tanto comunicativo (in senso orizzontale e intra-generazionale) quanto culturale (in senso verticale e inter-generazionale). Essa possiede quelle qualità che sono proprie degli ‘oggetti storici’³². Oggetti che posseggono una doppia appartenenza temporale e una doppia appartenenza spaziale. Nel primo caso, essi sono una vera e propria materializzazione della durata. Quando un brano musicale viene eseguito per la prima volta, esso comincia ad appartenere a quel gruppo e a quell’epoca. E gli appartiene nel senso che ne reca l’impronta, che costituisce parte della sua identità, allo stesso modo in cui conserva a volte le tracce delle svariate interpretazioni subite nel corso della sua storia. Quindi, una volta eseguito, il brano acquisisce una doppia temporalità, riunendo le due estremità dell’intervallo che ci separa dal momento in cui è stato prodotto. Insomma esso diventa realmente una sorta di intermediario fra il nostro presente e quel passato che rappresenta al nostro udito e di cui è appunto una traccia. Allo stesso modo, una volta localizzato nello spazio, il brano acquista, come dicevamo, una doppia appartenenza spaziale: quella del luogo in cui lo stiamo ascoltando e quella del luogo d’origine di cui reca l’impronta, anche se qui il concetto di ‘luogo’ va inteso in un senso molto ampio, che si estende dalla mente dell’autore a quella etnico-geografico-culturale di cui lo stesso/i autore/i fa parte”³³.

³¹ Ivi, p. 113.

³² K. Pomian, *Che cos’è la storia*, Bruno Mondadori, Milano 2001.

³³ G. Pecchinenda, 2002, op. cit., pp. 116-117.

La musica, le melodie, i suoni, le parole della *popular music* hanno da sempre contribuito alla costruzione sociale dell'immaginario collettivo e dell'identità culturale delle diverse comunità; hanno registrato gli umori e le passioni di donne e di uomini protagonisti di trasformazioni sociali, politiche e culturali in periodi ed epoche diverse, hanno raccontato la storia, anzi le storie. La canzone esprime, dunque, conservazione ma anche innovazione, "mette in scena" passato, presente e futuro e rappresenta uno straordinario strumento della memoria individuale e collettiva.

In base agli studi sociologici che hanno indagato il rapporto tra arte e memoria, "si può considerare l'arte come una tecnologia della memoria. (...) I musei, i monumenti, ma anche il cinema, la musica e il teatro sono media e, in quanto tali, mezzi autorevoli di comunicazione e costruzione della realtà sociale. Da questo punto di vista l'arte cessa di interessare il sociologo soltanto in quanto forma di intrattenimento, luogo di consumo culturale, ma diventa arena negoziale in cui si rivendicano diritti, in cui si compete per la definizione delle identità sociali. L'etnia, il genere e la classe sociale divengono chiavi di lettura particolarmente efficaci per l'analisi dei fenomeni artistici. In tal senso l'arte non è più soltanto specchio della società, ma diviene piuttosto fabbrica del sociale, spazio e luogo fra gli altri, in cui le società continuano a costituire e a riprodurre se stesse"³⁴.

Attraverso il riversamento su supporto digitale di materiali sonori, e non solo, è possibile, dunque, conservare uno specifico patrimonio culturale, artistico e musicale in archivi digitali che si trasformano in nuovi strumenti della memoria individuale e collettiva. Una memoria, dunque, affidata alle tecnologie digitali, che mostrano notevoli vantaggi ma che presentano anche molteplici interrogativi, nodi critici e campi ancora inesplorati. A tal proposito concludo con alcune significative considerazioni di Derrick de Kerckhove: "la memoria digitale sembra più affidabile della memoria organica", però quest'ultima è più complessa e più "intelligente" di quella numerica. Inoltre "va verificato se la memoria digitale sul lungo tempo conserva tale affidabilità, poiché le tecnologie, le macchine e i programmi di utilizzo possono cambiare, oltre poi ad essere dipendenti dall'elettricità, per cui se stacchi la spina..."³⁵ la memoria svanisce.

³⁴ A. L. Tota, 1999, op. cit., p. 79.

³⁵ Infra, p. 113.

Bibliografia

- AA.VV. *La nuova sociologia della musica*, in *Rassegna Italiana di Sociologia*, n.2, Il Mulino 2000.
- ADORNO, T.W., *Introduzione alla sociologia della musica*, (1962), Einaudi, Torino 1971.
- AGOSTINIS, V., *Editoriale*, "SegnoCinema", numero speciale *Suonoimmaginerock*, n.8, Maggio1983.
- AGOSTINIS, V., *Pensare videomusica*, in *Catalogo Music in Film Fest*, Vicenza 1987
- AMATURO, E., *I suoni, le parole, gli interpreti*, in L. Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli 2001.
- BALDINI, D., *MTV. Il nuovo mondo della televisione*, Castelveccchi, Roma 2000.
- BAUMAN, Z., *La società dell'incertezza*, Il Mulino, Bologna 1999.
- BENJAMIN, W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, Torino 1966.
- BHABHA, H.K., *The location of Culture*, Routledge, London and new York 1994.
- BOURDIEU, P., *La distinzione*, trad. it. Bologna, Il Mulino 1983.
- CHAMBERS, I., *Urban Rhythms, Pop Music and Popular Culture*, London & New York, Routledge 1985.
- Id., *Migrancy, Culture, Identity*, London & New York, Routledge1994.
- CIOTTI, F., RONCAGLIA, G., *Il mondo digitale. Introduzione ai nuovi media*, Editori Laterza, Roma-Bari 2000.
- COTTA, I., KLEIN, F., VITALI, S., *Archivi e documenti nell'era digitale*, in Galluzzi, P., Valentino, P. V., (a cura di), *I formati della memoria*, Giunti, Firenze 1997, pp.205-242.
- DEL GROSSO DESTRETTI, L., *La sociologia della musica: situazioni e prospettive*, in "Studi di Sociologia", Milano, Anno VI - 1968 - Fasc. II.
- Id. *La sociologia, la musica, le musiche*, Unicopli, Milano 1988.
- FERRAROTTI, F. *Idee per la nuova società*, Vallecchi, Firenze, 1966.
- Id. *Rock, Rap e l'immortalità dell'anima*, Liguori editore, Napoli, 1996.
- GALLUZZI, P., VALENTINO P. A., (a cura di), *I formati della memoria*, Giunti, Firenze 1997.
- LÉVY, P. *Cybercultura. Gli usi sociali delle nuove tecnologie*, Feltrinelli, Milano 1999.
- MARENGO, R., PERGOLANI, M., *Enciclopedia del PopRock Napoletano. Da Roberto Murolo alle Posse*. Rai-Eri, Roma 2003.
- MERRIAM, A.P., *Antropologia della musica*, (1964), Sellerio, Palermo1983.
- MIDDLETON, R., *Studiare la popular music*, Feltrinelli editore, Milano1994

- PECCHINENDA, G., *Ri.tribalizzazioni. Riflessioni su musica e sociologia*, Introduzione a Savonardo, L., *Nuovi Linguaggi Musicali a Napoli. Il Rock, il Rap e le Posse*, Edizioni Oxiana, Napoli 1999.
- Id. *dell'identità*, Ipermedium libri, Napoli 1999.
- Id. *Musica e tecnologie della memoria*, in L. Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Edizioni Oxiana, Napoli 2002, pp. 113-114.
- PROCACCI, G., & SALOMONE, N., (a cura di), *Mutamento sociale e identità. La sociologia di fronte alla contemporaneità*, Edizioni Angelo Guerini e Associati, Milano, 2000.
- REYNOLDS, S., *Generazione ballo/sballo*, Arcanamusica, Roma 2000.
- SANTOIANNI, C., *Popular music e comunicazione di massa*, Edizioni Scientifiche Italiane, Napoli 1993.
- SANTORO, M., *La leggerezza insostenibile. Genesi del campo della canzone d'autore in AA.VV. La nuova sociologia della musica*, in *Rassegna Italiana di Sociologia*, n.2, Il Mulino 2000.
- SAVONARDO, L., *Nuovi Linguaggi Musicali a Napoli. Il Rock, il Rap e le Posse*, Edizioni Oxiana, Napoli 1999.
- Id., (a cura di) *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli 2001.
- Id., (a cura di) *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Edizioni Oxiana, Napoli 2002.
- Id., *Le scienze sociali e i nuovi linguaggi musicali*, in *Konsequenz*, rivista di musiche contemporanee diretta da Girolamo De Simone, Liguori editore, 3-4, Napoli 2000.
- Id. *L'Hip hop e l'avanguardia musicale a Napoli: Almamegretta e 99Posse*, in "Konsequenz, rivista di musiche contemporanee diretta da Girolamo De Simone", Liguori editore, I, Napoli 1999.
- Id. *L'identità frammentata dei nuovi cantautori*, in "Konsequenz, rivista di musiche contemporanee diretta da Girolamo De Simone", Liguori editore, II, Napoli 2000.
- Id. *Musica e società. I suoni della città porosa*, in Marengo, R., Pergolani, M., *Enciclopedia del PopRock Napoletano*. Da Roberto Murolo alle Posse. Rai-Eri, Roma 2003.
- Id. *Musica e nuove tecnologie*, in *Next. Strumenti per l'innovazione*, Rivista scientifica diretta da Domenico De Masi, S3. Studium, Roma 2002.
- Id. *Musica, cultura e memoria digitale. L'archivio sonoro della canzone napoletana*, in *Matrix*. Rivista scientifica di comunicazione, ESI, Napoli 2004.
- POMIAN, K., *Che cos'è la storia*, Bruno Mondadori, Milano 2001.
- SERRAVEZZA, A. *La sociologia della musica*, EDT/Musica, Torino 1980;
- SHEPERD, J., *La musica come sapere sociale*, Ricordi/Unicopli, Milano 1988;

THORNTON, S., *Dai club ai rave*, Milano, Feltrinelli 1998.

TOTA, A., *Sociologie dell'arte. Dal museo tradizionale all'arte multimediale*, Carocci editore, Roma 1999.

TOTA, A., *Musica e vita quotidiana: la composizione musicale dell'esperienza sociale*, in L. Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e i nuovi linguaggi giovanili*, Edizioni Oxiana, Napoli 2001.

WEBER, M., *I fondamenti razionali e sociologici della musica*, in Id., "Economia e Società", Ed. di Comunità, Milano 1961, vol. II.

grauseditore

PARTE PRIMA
Ritmi umani e suoni digitali

grauseditore

Ma i giovani sognano pecore elettriche?

di AMATO LAMBERTI¹

Nel corso del mio breve intervento mi limiterò a dare qualche spunto, e a lanciare, se volete, qualche provocazione. Ripensando ai giovani e alle tematiche giovanili mi viene sempre in mente quel libro fortunato e importante di Philip K. Dick il cui titolo americano tradotto in italiano è “Ma gli androidi sognano pecore elettriche?”. Perché in realtà ho l'impressione che, per la nostra generazione, i giovani sono degli androidi, nel senso che i giovani sono nati e si sono formati nell'era dell'elettronica, del digitale, delle nuove tecnologie della comunicazione, della televisione. Il corpo dei giovani, lo diceva Abruzzese in un testo di diversi anni fa, è ormai un corpo elettronico in cui diventa anche difficile distinguere l'uomo dalla macchina. Nel senso che le macchine sono ormai dentro la testa. La musica non è solo un linguaggio. La musica è oggi per i giovani la forma e il contenuto della comunicazione. Quindi non c'è solo un aspetto formale riempito magari da vecchi contenuti, ma anche i contenuti di questa nuova modalità di comunicazione sono influenzati da una forma che può apparire sempre più dissociata. Per esempio molti comici, penso a Nanni Moretti o a Troisi, si esprimono attraverso questo linguaggio dissociato. Un linguaggio che, contrariamente alla tradizione, non ha una continuità, una fluidità, una compiutezza. Non è il linguaggio della letteratura, quello che si utilizza per fare i temi in classe. Oggi il linguaggio è spezzettato, disarticolato e fatto di rimandi, e quindi si esprime attraverso una modalità digitale che è estremamente importante e che emerge sul piano della comunicazione. Probabilmente neanche i giovani si rendono conto che nel loro modo di esprimer-

¹ Amato Lamberti è Presidente della Provincia di Napoli. Riportiamo di seguito la trascrizione del suo intervento.

si, e io dico anche nel loro modo di pensare, hanno interiorizzato un modello che è quello delle macchine digitali con cui si confrontano continuamente studiando, lavorando o navigando in internet. Il linguaggio è costruito attraverso giustapposizioni che non necessariamente devono essere collegate da avverbi, preposizioni. La sintesi è nel discorso, ma in realtà essa si esprime nel rapporto di comunicazione che si instaura e che può sembrare anche assolutamente fuori dalle regole tradizionali. Rappresenta un modo per entrare in relazione, entrare in sintonia. Questo spiega il significativo ruolo che la musica riveste non solo nella formazione giovanile, ma anche in relazione alla socialità giovanile. Una socialità completamente diversa. È una modalità di consumare l'esperienza e il tempo, diversa da quella a cui noi eravamo abituati; e questo spiega la grandissima difficoltà di interlocuzioni tra le generazioni. Perché noi siamo abituati a pensare in un modo che definirei alfanumerico e che non è la modalità del digitale. Questo sta rendendo sempre più distanti le generazioni tra di loro, così come la nostra generazione, ad un certo punto, ha dovuto scontare la distanza con le generazioni precedenti per la presenza di contenuti profondamente innovativi, che costituivano, in realtà, un modo di comportarsi e di pensare il mondo diversamente dall'approccio tradizionale. Oggi nel Paese noi assistiamo alla contrapposizione tra un modello profondamente ancorato a regole del passato e un modello innovativo che non riesce però a trovare spazi di partecipazione, di rappresentazione, di comunicazione e anche di espressione. In realtà si parlano linguaggi completamente differenti che vengono espressi soprattutto in chiave simbolica. Il cinema americano ne è un esempio. Tutta la fantascienza cinematografica è costruita così, parla del presente, ma rappresentandolo come se avvenisse in un futuro lontano.

Credo che in questo periodo ci sia un grande fermento, una grande potenzialità che deve trovare anche modalità di espressione e di comunicazione formalizzate in maniera diversa. Io non so quale possa essere la formalizzazione di queste nuove modalità espressive. Alcuni autori si esercitano su questa forma di "generativismo" che ha operato una sorta di "salto quantico", nel senso che noi abbiamo avuto un'evoluzione grammatico-sintattica e oggi c'è una nuova sintassi che detta le regole della grammatica. Prima era la grammatica che dettava le regole della sintassi, perché la sintassi è la costruzione dei discorsi. Oggi la grammatica insegue la sintassi. Non è facile tradurlo nella pratica. Penso ai problemi che incontrano i filosofi, per esempio: quanto Cantillo deve pensare alle trasformazioni e quan-

to le trasformazioni soggettive sono poi condizionate dalle trasformazioni relazionali? Questo è un tema affascinante, dentro tali trasformazioni c'è una colonna sonora. Ormai è difficile pensare senza avere una colonna sonora. È un po' come un film. Qualcuno rappresenta la vita ormai così. La colonna sonora forse è il rapporto emozionale che noi viviamo. Un rapporto emozionale che può essere assolutamente scollegato. C'è chi fa un lavoro ripetitivo, noioso, ma dentro ha una quantità di emozioni che non riesce ad esprimere, quindi non vede l'ora di dedicarsi ad altre attività per cercare il modo di riunire pratiche ed emozioni. Il risultato può essere anche quello di cercare emozioni più forti o cercare modalità di rafforzamento delle emozioni, fare esplodere i contenuti emozionali. Qualcuno sostiene che il contenuto di certe sostanze, penso alle anfetamine, all'ecstasy e così via sia legato a questa necessità: "sento di avere tante capacità emozionali, non riesco ad esprimerle se non utilizzando un supporto". E questo la dice lunga sulla distanza che separa gli individui e su come sentono la realtà circostante, su come sentono gli altri. Anni fa si lanciò nelle scuole un progetto: "Star bene con se stessi". In realtà il problema vero è: che significa star bene con se stessi? Star bene con se stessi significa essere in sintonia con i propri livelli emozionali. Far entrare ragione ed emozione in sintonia tra di loro all'interno di strutture organizzative, prima di tutto all'interno della famiglia, poi della scuola, poi nel resto della società. Tali strutture però rispondono ad altre logiche, per cui non si riesce a star bene con se stessi perché non si riesce a star bene nella famiglia, nella scuola, nella società, sul posto di lavoro e così via. Questo ha delle ricadute per cui c'è un grande conflitto che oggi trova spazio nel tempo libero. Il *loisir* è proprio la ricerca del piacere. Un amico, Aldo Bonomi, ha scritto un bel libro sul distretto del piacere in Emilia Romagna. Il dato che emerge è che l'obiettivo del piacere è stare bene con se stessi.

Il piacere per i giovani oggi è star bene con se stessi e quindi entrare in sintonia con gli altri allo stesso modo, all'interno degli stessi circuiti emozionali, comunicativi, linguistici ecc.

Un bel problema che insegno ai colleghi che hanno la fortuna di poter continuare ad interrogarsi su questi temi. Io spero di poterlo rifare presto perché, francamente, occuparmi di management di un'azienda pubblica non mi diverte tantissimo.

grauseditore

Grafismi sonici di MASSIMO CANEVACCI¹

La frase: “La musica è un linguaggio universale”, è un luogo comune che si sente ancora troppo di frequente

Murray Schafer²

Panorami acustici

L'ascolto etnografico della musica si configura come *dimenticanza attiva*. Ciò vuol dire che, oltre all'interpretazione e alla costruzione, un approccio antropologico alla musica – un sentire che non si restringe all'orecchio ma che coinvolge l'intero tessuto corporale – è alla ricerca multi-sensoriale di ascoltare l'inascoltabile. Cercare di immaginare quello che ancora non è stato immaginato.

Il sentire musicale verso cui mi dispongo in ricerca è quello che ancora non ho ascoltato né immaginato. Quando incontro o sono invaso da questo tipo di musica, mi trovo dentro un panorama sonoro. *Soundscape*. L'antropologia della musica, quindi, non definisce il suo ambito di ricerca all'interno delle musiche etniche (l'alterità esterna a volte percepita come “esotica”, spesso rassicurata come worldmusic o musica multi-culturale) o delle musiche folkloriche (l'alterità interna alla proprio cultura, le tradizioni popolari). Tanto meno contribuisce a continuare la distinzione tra musica cosiddetta “colta” (o classica) dalla musica di massa o popolare.

¹ Massimo Canevacci insegna Antropologia Culturale all'Università La Sapienza di Roma.

² R. Murray Schafer, *Musica/non musica*, in Enciclopedia del Novecento, Einaudi, Torino 2001, p. 356.

L'antropologia della musica sconfinata.

Affronta le sonate di Beethoven, per capire il senso della morte della dialettica così come ad es. la dispiega l'opera 111 per pianoforte, abolendo il suo terzo movimento ordinatore e normalizzatore della sintesi; la musica elettronica di Aphex Twin; oppure il "canto" attraverso cui ogni Bororo (appartenente alla cultura nativa brasiliana) esprime il suo *chorro*, cioè un pianto rituale che accompagna il funerale di un membro del proprio villaggio. Un canto-pianto che si accompagna a scarificazioni e mutilazioni per manifestare il dolore e placare, con la propria sofferenza, la sofferenza del morto e quindi evitarne il ritorno.

Classics di Aphex Twin apre con un mix di didgeridoo, un suono continuo e "cavo" emesso da un soffio che attraversa il lungo ramo di eucaliptus, che si accompagna a sonorità aliene di matrice elettronica. Questa doppia compulsività – fatta di improvvise accelerazioni reciprocamente aliene – smuove un tipo di ascolto neutro o tradizionale. Beethoven nell'op. 111 inventa un ritmo sincopato che sembra uscire da una bettola di New Orleans, per finire in una distesa iterativa su tre note che danno l'addio alla forma sonata basata sul canone del terzo movimento "hegeliano" che porta a sintesi le opposizioni dialettiche dei primi due movimenti. Infine i Bororo, nelle loro variazioni straziate del dolore, cercano di annullare il potere del morto che ritorna, trasformando il suo teschio (lavato con affetto e attenzione per poi essere dipinto e cosparso di piume) in "opera d'arte" da collocare così pacificata e estetizzata tra gli antenati.

Forme musicali diverse, ma tutte attraversate dall'ascolto etnografico che si appassiona per sonorità inedite.

Un'altra figura relativamente nuova di interesse antropologico è quella del *sound designer*: essa esprime un ambito sonico multiplo che si intreccia con la dimensione visuale nel comporre vere e proprie spartiture per il cinema. Ogni elemento sonico è parte costitutiva del panorama vivo-sonoro: disegnato: *disegni-di-suoni*. . . Si pensi alla celebre sequenza di Coppola con la "voce solista" degli elicotteri che accompagna la cavalcata delle valchirie di Wagner (elicotteri che *sono* le valchirie) insieme a spari di mitragliere leggere, a boati di bombe al napalm, a grida dei soldati e urla dei feriti. La spartitura di questo testo esemplare del grafismo musicale contemporaneo (che quindi non può non prevedere come parte costitutiva del *sentire* l'effetto musicale per immagini) è quell'insieme di flussi sonici che trasferiti e mixati su nastro producono un *soundscape* esteso.

Grafismi sonici ibridi...

L'antropologia della musica si interessa dei rumori, dei jingle, dei soundtracks, delle voci parlanti (lo *sprechtgesang* come canto parlato non riguarda solo Wagner, ma anche il rap, le urla dei feriti e la rotazione delle pale degli elicotteri), abolendo le distinzioni canoniche di musica classica, di massa e popolare, alla ricerca di intrecci, scansioni, attraversamenti, mixaggi e ibridizzazioni. La cavalcata delle valchirie in *Apocalypse Now* non è più classica: è ibrida, perché non riprodotta nella sua purezza, ma nelle sue sincretizzazioni sporche con altri panorami sonici e accelerazioni grafiche. E.F.Coppola e il suo compositore di *sound-designer* dissolvono l'aura delle valchirie e liberano – anziché la banale opera tradizionale ripetuta – una nuova filologia sonora che non è più fedele. O meglio, esprime la sua fedeltà testuale solo tradendo l'identità al sempre uguale. Della pura ripetizione. La musica elettronica a volte riesce a rappresentare tutto questo, anche se spesso ignora le commistioni strumentali, gli agglutinamenti timbrici, le distorsioni vocali, le cantabilità rumoriste.

Rumori ambientali, sonorità analgesiche, saturazioni acustiche, pareti timbriche, sprawl dissonanti, ritmi web, compulsioni soniche...

“Il contributo di John Cage fu quello di sfumare il confine tra musica e soundscape. E per aiutare ad apprezzare la fusione tra musica e suono apriva le finestre della sala (...), dando forma ad un nuovo tipo di ascolto che richiedeva non attenzione, ma disattenzione”³.

Musica graffiata

La musica di Beethoven, di Aphex Twin o dei Bororo graffia. È musica che corrode ogni sentire noto, musica che eXtremizza ed eXpande i vortici sonici, con emissione di onde che ancora non sono state ascoltate: questa è musica eXtrema, miXata a immagini che disturbano la quiete della visione normalizzata. Musica frutto di un sentire estremo, musica in sospensione verso una ricerca che continua.

Il riferimento iniziale ai soundscape è verso Pierre Schaeffer e tutta l'esperienza della *musique concrete* come punto di partenza di un incontro che cambia

³ Ivi, p. 355.

l'educazione all'ascolto. E l'ascolto di tale antropologia musicale sviluppa un sentire: si ascolta con l'intero corpo in movimento. Un corpo pieno e denso di percettori e ricettori.

Già Adorno affermava che la musica dodecafonica aveva una sorta di missione a modificare costantemente ogni relazione tonale, per cui le varie frasi musicali, appena accennate, dovevano spostarsi sempre verso differenti sonorità compositive. Mentre nella musica popolare, "piacere vale praticamente quanto riconoscere. Per chi si trova accerchiato da merci musicali standardizzate, valutare è diventata una finzione"⁴.

Nel grafismo sonico, non solo l'orecchio, ma l'intero corpo è destinato a un ascolto visionato e visionario che non è più interessato al riconoscere (incasellare le note dentro schemi arcinoti che placano l'ansia del diverso): bensì ad una sfida costante a sperimentarsi nell'inaudito. Questa è musica visuale, svolge sonorità inascoltate verso il piacere dell'inesplorato e non del ripetuto. Il panorama musicale come *soundscape* non è un semplice sfondo sonoro, la cui percezione periferica coesiste con la chiacchiera.

Dice ancora Adorno: "la forza di seduzione dello stimolo sopravvive ancora solo dove sono più forti le forze della rinuncia, cioè nella dissonanza, che non ammette di credere all'inganno dell'armonia costituita"⁵.

Sperimentare qualcosa che cerca ed esplora l'oltre: non solo rinuncia come ascetica opposizione a ogni armonia sia musicale che sociale, ma fluttuare tra le dissonanze di timbricità compositiva raffiguranti l'orrore dell'abisso sonico che intacca il corpo dell'ascolto. Le dissonanze si innestano nel *corpo graffiato*. Grafismi corporei. Dissonanze non più come rinuncia ma come opposizione. Dissonanze contro ogni sintesi politica-espressiva e contro ogni banale voluttà auditiva. "Tutto quanto si affaccia in categorie di piacere non può più essere goduto e la *promesse du bonheur* – come qualcuno ha da tempo definito l'arte – può solo trovarsi dove alla falsa felicità è stata strappata la maschera"⁶.

Eppure lo strappare la maschera alla falsa felicità – sempre conciliativa e sintetica – può essere anche innestare dissonanze che producano temporanei piaceri anche senza felicità costanti.

⁴ T.W. Adorno, *Dissonanze*, Feltrinelli, Milano 1974, p. 10.

⁵ Ivi, p.14.

⁶ Ibidem.

Una musica eXtrema ricerca attraversamenti sonici che strappano la maschera acustica della banalità riprodotta e conficcano il desiderio nella lacerazione.

Inorganicità del suono.

Desiderio di lacerazione.

Suono lacerato.

Incrementi di sensorialità: velocità movimento: elementi non codificati di linguaggi: interzone perturbanti tra cinema impuro e architetture sonore: attraversamenti, dislocamenti, diaspore: tensioni desideranti: incontri sessuati: rescissione di dualismi: rimescolamenti di differenze: traslochi di concetti.

Sensazioni di materia.

Onde nervose nella carne viva.

Incrementi di sensorialità.

Suoni-corpi. Il suono come corpo nudo. Suono che fruga nella nudità estrema. Pasti nudi...

Una sonica molteplice lavora su sensazioni ritmiche, iterazioni spaziali, frame dinamici, melodie temporali, frequenze somatizzate, cinetiche duplicate, ombre cromatiche, timbricità smarrite, visioni campionate, utilizzando indifferentemente canali multisensoriali sonori e visivi e corporali estesi. Velocità movimento.

Elementi non codificati di linguaggi.

Residui sonici 1

Raschiare l'attrito.

L'attrito, lo stridore, il raschiare tra fonti diverse e soggettività differenti sperimenta l'alterazione: mai e poi mai la banale imitazione. Tra irregolarità ritmiche e timbriche si devono stabilire connessioni composte da *attriti*. L'attrito è un costante scorrere rugoso che modifica, altera la propria superficie. L'attrito è il perdere parti della propria superficie corporale, surriscaldarle, spellarle, scorticarle e farsi così intaccare da tratti alieni per ingerirli, rigenerarli tra i propri spazi-tempi irregolari. Questo *rischiare* e farsi *raschiare* dall'altro sonico non è una garanzia definitiva contro ogni duplicazione impressionista, smielata dai buoni sentimenti assimilazionisti: è una nuda inter-zona ogni volta sperimentata e rinnovata dell'improvvisazione irregolare, dislocata e dissonante sulle proprie scelte musicali e espressive.

Una celebre frase di Adorno afferma che "forse è stato raggiunto il limite assoluto dello spazio sonoro storico della musica occidentale"⁷.

⁷ Ivi, p 171.

Eppure l'ingresso di una tecnologia digitale e l'espansione verso musiche non-occidentali rende obsoleta questa affermazione. Un'antropologia della musica sperimentale si colloca – transita – lungo questi flussi sonici che alterano il limite. Una sonica eXterminata.

“Suoni-corpi sospesi nell'esitazione che sviluppano tutti i sensi della disgiunzione. Articolazione disgiuntiva, dove i suoni corpi contengono un linguaggio nascosto, l'argomentazione più astratta. Formare un 'corpo glorioso': nulla è più verbale degli eccessi della carne. Suono-corpi che si scontrano che tagliano, che penetrano. Ascoltare è come comporre, restituzione delle sens-azioni che permette quel cammino erratico che è il solo vero scopo del comporre”⁸.

Questa affermazione di Maurizio Martusciello riflette *Metaxu*, il suo gruppo di musica concreta: “Nel *Simposio* di Platone *metaxu* è il demone Eros, il mondo di mezzo fra gli estremi, il luogo dell'oscillazione e della mescolanza oppure, secondo Novalis, il demone della voluttà la quale sovrintende alle nostre percezioni tattili, visuali, uditive”⁹. *Metaxu* è musica oscillante e mescolante.

*SPRAWL is the physical manifestation of modernity*¹⁰

Lo spazio del concerto definisce il suono. Una vecchia fabbrica nella periferia di Roma. Spazi aperti con colonne nude che sostengono l'edificio. Colonne concrete, nel senso di *concret*, un cemento armato che sconcretizza. Una sorta di enorme loft. I *Pan Sonic* stanno su uno dei lati: sono in due e usano i computer come strumenti musicali con una fissità corporale inquietante. Su uno schermo in alto, è proiettato un cubo nero. Come la musica inizia, cingolando tra rumori-smi post-industriali, perché tutto è suono, ogni distorsione timbrica/acustica causata dal gioco delle frequenze – che raggiungono altezze ormai difficili da udire nei CD – produce una distorsione *grafista* del cubo nero proiettato, che può diventare un insieme di fasci neri, un quasi-piatto vibrante, una infinita variazione geometrica costruita di volta in volta dal *pan sonic*. Il rumore-di-suono è forte,

⁸ M. Martusciello, *Un settled Line*, in *Avatar*, n. 2, Meltemi, Roma 2002, p.72 .

⁹ *Ibidem*.

¹⁰ A. Betsky, E. Adigard, *Architecture Must Burn*, Ginko press, San Francisco 2000.

panico, a volte fortissimo, è accelerato, raschia ogni possibilità elettroacustica. I due sono come immobili, muovono appena le mani sulle tastiere, il viso impassibile, l'espressione quasi lontana, direi cupa e indifferente allo stesso tempo, il corpo dritto e leggermente piegato sui visori per seguire o inseguire le torsioni timbriche sul display.

Il concerto, dopo un inizio fosco, si avvita nelle ricerche di frequenze sporche, trova tensioni residuali, tenta di placarsi su rivoli acustici elettromagnetici, ma si sente che loro stanno cercando il *climax*. Infatti, un crescendo parossistico diluvio di accelerazioni rumoriste sommerge l'intero loft. Sento tensione e anche qualcosa che ha a che fare con l'angoscia. Forse è la loro angoscia, la cupezza pansonica che arriva dentro il corpo aiutata da frequenze che forano. O forse quel contatto tra agonia e orgasmo cercato da Bataille o Burroughs.

Il quadrato nero si torce fino all'inverosimile, quasi diventando una sottile linea nera che si piega su se stessa, come se il biancore dello schermo si sforzasse di schiacciare ogni vibrazione scura, per portarla all'invisibilità attraverso un'accecante vibrazione sonora. Il *climax* del concerto arriva come un sussulto tenebroso fatto di precipizi parossistici, sonorità dilatate, residui sconvolte.

I flussi panici e grafici di questa musica sono eseguiti e sentiti corporalmente. Sono somatizzati.

James Clifford nel suo ultimo libro propone una transizione oppositiva che dovrebbe coinvolgere sia le scienze umane e sociali sia l'inventiva musicale: passare dal centralizzante concetto di *roots* come radici a quello decentralizzato di *routes* come viaggio.

“Le radici (*roots*) sono sempre più importanti delle strade (*routes*)” – e proprio contro questo luogo comune, egli sviluppa un'ipotesi opposta e si domanda: “ma che cosa accadrebbe se il viaggio, liberato dai suoi lacci, venisse visto come il complesso, pervasivo spettro dell'esperienza umana?”¹¹.

Ora è proprio questo concetto di radici come *roots* – come qualcosa di oscuro che sprofonda, immobilizza, lega: che condanna ad un'identità territoriale, razziale, etnica o sessuale in un modo uniforme, determinato da un passato immutabile – che va messo in discussione. Credo che la prospettiva da svi-

¹¹ J. Clifford, *Strade. Viaggio e traduzione alla fine del secolo XX*, Einaudi, Torino 1999.

luppate sia un'antropologia delle *routes*, non come radici ma come itinerari, *routes* come viaggio, *routes* come attraversamenti. Attraversamenti sonici: che inseriscano nel proprio paesaggio timbrico i resti, i residui, le scorie; così come emergono acusticamente tra le fratture dissonanti della metropoli comunicazionale.

Credo che questo sia il contesto contemporaneo non solo della percezione ma anche dell'innovazione di quella che noi definiamo musica, perché la musica contemporanea o è musica dell'attraversamento, musica del viaggio, dell'itinerario oppure non è. Un itinerario che non finisce come inizia, che non va dallo stesso allo stesso, che non chiude il cerchio filosofico-musicale, anzi, che non stia proprio nel cerchio, nella tradizione armonica che "riconosce".

Etnografie itineranti dello stridore irrisolto.

Non possiamo più affermare che la produzione e l'ascolto della musica contemporanea siano basati sulle radici. Questo tipo di musica è morta, è ripetitiva, è finita. È *radicata*. La mia prospettiva è quella di cercare di lavorare su una musica residuale dell'attraversamento sradicante.

E allora, da questa prospettiva, alcuni frammenti delle metropoli contemporanee, così come sono distesi nei rispettivi spazi-sprawl, diventano un laboratorio sonico, proprio perché i concetti tradizionali di città e anche di metropoli sono stati messi in discussione. Una inter-connesione che emerge prepotente e, per chi la voglia ascoltare, assordante, è tra musica, antropologia, architettura. Nei suoi incroci comunicazionali emerge il ritmo dello *sprawl*. Lo *sprawl* è un conglomerato acustico. Esso spezza le radici della memoria. La memoria si riascolta sulla base dell'identico. La *ripetizione* è il suo strumento e la sua etica. Un'aria da ripetere finché non ti sia entrata nel corpo. L'aritmia decomposta dello *sprawl* è *l'iterazione*: che microchipsa l'atonale, delucida nella sua ossessiva pulsazione senza-tempi da *lost highways*.

"We live in a world of sprawl. Everywhere around us, cities are dissolving into concatenations of inhabitants what are spreading throughout what we used to think as nature. The result is a hybrid, human-made landscape. This sprawl is symptomatic of the breakdown of all those fixed organizational and conceptual structures that once established safe frameworks around us. Sprawl organizes itself around attractors. These are the monuments of our new age and include shopping malls, airports and sports stadia. The structure of sprawl is that of the

freeways and arterial roads that take up more and more space, invading our sense of place with movement. We inhabit sprawl in increasingly undifferentiated loft-like spaces”¹².

Sprawl percorso da mutoidi sradicanti lungo attrattori che compongono suoni figurali.

Suoni figurali.

Grafismi sonici.

Sonica ottica.

Il contesto sonico dello *sprawl* è la nuova metropoli comunicazionale.

Un libro di architettura s'intreccia con le ricerche di antropologia e che non casualmente usa come termine per definire il nuovo contesto metropolitano “spazi ibridi”. Gli spazi ibridi sono gli nuovi spazi di nuove sonorità architettoniche e antropologiche. Questi sono gli spazi e gli spartiti degli *sprawl*, di conglomerati sonici e figurali che non hanno inizio né fine. *Sprawl* come architetture/antropologie che si rifanno a moduli estetici che hanno a che vedere e a che “sentire” con musiche spazialmente alterate.

Il rapporto spaziale tra musica/non musica è stato affrontato da Murray Schafer. A sua avviso, “l’astrazione e sterilizzazione della musica occidentale potrebbe essere direttamente legata al passaggio dalla vita in spazi aperti a quella in spazi chiusi”¹³. Pur tuttavia, in lui rimane una sorta di pregiudizio sulla cosiddetta superiorità popolare dello spazio aperto come spazio pubblico contro lo spazio chiuso come spazio aristocratico-borghese. In realtà così non è. Un autore così avanzato non coglie le novità delle musiche fisiche contemporanee che, pur stando dentro spazi chiusi (le aree dismesse, vecchie fabbriche ecc.), si espandono verso un oltre cartografico. La techno emessa in un rave non è una chiusura della musica in confronto alla musica di strada più popolare. Al contrario, la techno è incontrollata e incolmata, il suo inquinamento acustico è virale nel senso che intacca ogni assuefazione normalizzata, ogni ecologia della musica compatibile.

Nonostante questo limite, purtroppo diffuso, sul sentire contemporaneo, Murray Schafer svolge una ricca analisi a partire dalla ricerca attraverso *soundscape*s.

¹² A. Betsky, E. Adigard, 2000, op. cit.

¹³ R. Murray Schafer, 2001, op. cit., p. 349.

"La musica prodotta in luoghi pubblici non richiede silenzio, si mescola con tutti gli altri suoni presenti. Spesso non ha nè un inizio nè una fine, perchè ci si passa attraverso, o magari è lei che ci passa accanto. Non cerca pareti di protezione o un pubblico raccolto che l'apprezzi. In termini di consapevolezza sensoriale, potremmo dire che mentre la musica eseguita in concerto incoraggia un ascolto focalizzato (e una visuale focalizzata), la musica all'aperto stimola un ascolto periferico, involontario, in sottofondo"¹⁴.

Rumori ambientali, sonorità analgesiche, saturazioni acustiche, pareti timbriche, sprawl dissonanti, ritmi web, compulsioni soniche ...

Vorrei sottolineare la correlazione tra l'esperienza dello *sprawl* – spazi ibridi, nuove architetture, corpi mobili – e la percezione/produzione di musica innovativa. Musica dei residui. E allora l'ascolto dei *Pan Sonic* (di un suono panico) ridefinisce l'ambito del rumore. I *Pan Sonic* suonano di fisicità del rumore della musica. Qualsiasi macchina, anche quelle autocostruite dai *Pan Sonic*, produce musica, perché – se “tutto” (pan) è musica – solo il residuale è sonico. Percepire il passaggio dalla musica al sonico. Una *fisicità sonica*, il cui senso auditivo non è più ballabile ma è perforante; è un tipo di musica che ti attraversa, ti fora.

Lo sprawl è soundscape forato.

Alterazione lacerata

A lungo nella ricerca etnografica si è utilizzata l'espressione *stati alterati di coscienza*, per indicare i processi rituali attraverso cui in diversi contesti culturali si sperimenta la trance, la possessione o l'estasi; recentemente, qualcuno ha tentato di modificare tale espressione con *stati alterati del corpo*, per significare la centralità materiale del fisico in tali processi. Entrambi mi appaiono obsoleti perchè nelle due espressioni si mantiene il dualismo coscienza-corpo, che nella storia del pensiero occidentale ha significato una strategia del dominio caratterizzata dalla classificazione gerarchizzata.

Forse l'espressione *stati alterati* fuoriesce da tale trappola tassonomica per affermare una dimensione fluida, pluralistica, polifonica all'interno dello scorrere

¹⁴ Ivi, p.351.

dei concetti. Di *concetti liquidi e alterati*¹⁵. L'alterazione è ricercata da molte culture e le soluzioni che si sono trovate e che continuano a trovarsi sono tra loro profondamente differenti. Perché le culture sono prima di tutto differenti tra loro. Le prospettive universalistiche sono semplificazioni che riproducono il dominio non solo dentro il linguaggio. Al contrario, inserire istanze liquide all'interno dell'alterazione significa intaccare le istanze filosofiche e religiose, psicologiche e politiche basate sul principio di identità.

Alterare – inserire l'*altro* dentro il singolo soggetto – significa che l'io non è più un'istanza unitaria, compatta, omogenea, bensì che l'io si può pluralizzare al suo interno. Farsi scorrere il plurale dell'io significa rischiare la moltiplicazione degli "ii". Significa configurare gli "altri" interni. E allora l'alterazione – come ricerca dissonante e dislocante dell'io – afferma la visione di *rischiare e raschiare lo stridore del viaggio lacerato* contro o, meglio, oltre il potere stabile dell'identità.

L'alterazione, infatti, è lacerazione, è frattura, è sofferenza: si può incorporare l'altro solo in quanto si patisce una "alterità-altra" già nel proprio io interno. E questa *alterità-altra* è un'asistemica catena semiotica – una *extrasistole dell'io* – che connette divisioni ecologiche che normalmente sono separate: umano, animale, vegetale, inorganico si possono "assumere" (o "calare") in un farsi carne, pelle, ossa. *Mente ecologica*. Dilatazione esterna dell'io lungo i canali dove viaggia la comunicazione. Musica.

In molte culture, il controllo sulla "normalità" quotidiana risulta essere insufficiente di fronte a malattia, morte, passioni, disastri (si riascolti il pianto Boro-ro). Da qui le invenzioni di multiformi pratiche rituali – che ruotano intorno all'alterazione di un ben determinato soggetto all'interno di una cultura – come ultimo, disperato tentativo di controllare lo strapotere della natura. Tale soggetto è ritualmente alterato in quanto assume tutte le varie alterità incontrollabili esterne e le trasforma – *viaggiando* – in interne. "Assume" il male senza controllo della natura e lo trasforma in corpo. In suo corpo. E dentro questo suo corpo "cala" il fiore del male, il cuore di tenebra o il pasto nudo ...

A tal fine, in genere si distingue la *trance* dalla *possessione*: semplificando, la prima è maschile, nasce tra cacciatori e raccoglitori, è individuale; la seconda è

¹⁵ M. Canevacci, *Culture eXtreme*, Meltemi, Roma 2003.

femminile, nasce tra agricoltori, è collettiva. L'una è "asiatica", l'altra "africana". Purtroppo nelle rispettive diaspore, queste articolazioni si sono sia ulteriormente differenziate che incrociate in moduli tra loro molto diversi. Il sincretismo ibridizza anche l'alterazione nella trance e nella possessione.

Applicare in modo identico queste pratiche rituali alterate a un soggetto occidentale o in ogni caso alieno rispetto a quel contesto etnico – come è stato teorizzato da alcuni ricercatori italiani e francesi – è superficiale e impossibile. Tutto ciò ha generato una serie di gravi fraintendimenti. Sperimentare lo stato alterato all'interno della cultura siberiana (o replicarlo al di fuori) dovrebbe basarsi su una lunga permanenza in quel contesto, cercare di perdere ogni relazione con la propria identità precedente e sostituirla con un'altra del tutto nuova.

Un certo cinema ha diffuso queste pratiche per rendere eroe sempre e solo l'uomo bianco occidentale e trasformare in paesaggio ecologico o passaggio rituale la sua permanenza nelle culture etniche.

Questa visione assimilazionista (e molto romantica) non è praticabile secondo la ricerca antropologia. È uno scimmiettare l'altro che si può basare sull'idea di una "natura umana" universale, identica in ogni contesto e in ogni tempo, per cui basterebbe spostarmi nello spazio-tempo per rientrare in qualcosa che mi appartiene su una base archetipica. Ma tutti questi approcci basati su universalismi, assimilazionismi, archetipicismi sono quanto di più falso, etnocentrico, totalizzante e dominante prodotto da una certa cultura occidentale, contro cui si è sempre indirizzata la ricerca etnografica sul campo.

Un *rave* nelle metropoli non produce alterazione sciamanica né possessione alterata. Al contrario, ciascun partecipante al *rave* può costruirsi la sua *differenza* interna-esterna sperimentando l'alterazione.

Nessun "alterato" delle nostre metropoli può rivivere il viaggio sciamanico. Se non come polverosa metafora senza alcun senso e piena di fraintendimenti; o, peggio ancora, come diffusione di un'igienica *new age*. Ma una volta fatta questa precisazione contro ogni risorgente romanticismo e ontologismo, tutto è possibile.

La musica da sola – come le "sostanze" – non producono alterazione sciamanica. Entrambe possono modificare le percezioni e le visioni solo se calate all'interno di un contesto dentro il quale ci si aspetta – culturalmente e psichicamente – quelle risposte "devianti". È solo grazie al potere dei simboli e dei rituali

socialmente condivisi che l'io può iniziare il suo viaggio. Fuori da questo contesto – sedimentato corporalmente da sovrapposte tracce mnestiche – si realizzano solo penose esperienze o al meglio frustranti autoconvinzioni.

Le alterazioni sciamaniche non possono replicarsi in contesti “altri”, pur tuttavia le ricerche su tali pratiche possono favorire il rinnovamento sulle proprie alterazioni qui ed ora a partire dall'affermazione di una differenza profonda e non da una identità di superficie. Infatti, parole quali “spirito, magia, ritmo” hanno un significato diverso tra gli sciamani e, nella loro *traduzione*, si produce sempre un eccesso di *tradimento*: un'assimilazione linguistica dentro il nostro ordine del discorso. E questo vale anche per concetti come “trance, possessione, alterazione”.

Il tremore dei sonagli, del tamburo, del corpo è anche tremore delle molte animalità, vegetalità, cosalità che lo sciamano sperimenta e che ha imparato ad alterare incorporandole. Cioè facendole diventare suo corpo. Nella mia esperienza nel *candomblé* in Brasile, la persona posseduta non sostituisce il proprio io con quello della sua divinità: vi è come una rischiosa coesistenza nell'io tra più soggetti. La possessione non è sostituzione, bensì moltiplicazione e coabitazione. Un coabitare l'io con l'altro: e l'altro-alterato è il sacro vestito o travestito in ogni suo aspetto (umano-animale-vegetale-minerale ecc.). Da qui quel mix di piacere e sofferenza che ne segna la sua esperienza.

Rompere la divisione classificatoria tra i vari mondi e tra i vari io: questa la sfida che lancia l'alterazione. Ma questa sfida dell'alterazione non deve andare verso irrazionalismi archetipici, repliche mistiche, identificazioni estatiche. Al contrario, essa può ripensare – in modo ibrido e non identitario – l'improvvisazione e l'innovazione spontanee come disequilibrio delle energie: riflettere e ricreare le modalità in cui uno sciamano può fare uso del disorientamento e dell'ambiguità: sentire *l'irregolarità delle gocce di pioggia*. Il tempo musicale come gli spazi mentali accelerano e rallentano al massimo la caduta delle gocce. E la “registra-no” come corpo-pieno-di menti e di ritmi.

Infatti, quello che si può intendere come musica riguarda il suono, il rumore e il silenzio – la visione e il visore. E il rapporto sperimentale tra antropologia, musica, grafismi nasce anche da inquiete moltiplicazioni.

Un'etnografia musicale e visionaria propone di sperimentare l'attrito tra diverse culture musicali. Attrito, stridore, raschiare fonti soniche diverse può signifi-

care sperimentare l'alterazione: mai e poi mai la banale imitazione delle culture eurocentricamente definite "tribali" .

Bibliografia

T.W. ADORNO, *Dissonanze*, Feltrinelli, Milano 1974 .

A. BETSKY, E. Adigard, *Architecture Must Burn*, Ginko Press, San Francisco 2000.

M. CANEVACCI, *Culture eXtreme*, Meltemi, Roma 2003 (nuova edizione).

J. CLIFFORD, *Strade. Viaggio e traduzione alla fine del secolo XX*, Einaudi, Torino 1999.

M. MARTUSCIOLO, *Unsettled Line*, in Avatar n.2, Meltemi, Roma 2002.

R. MURRAY SCHAFER, *Musica/non musica*, in Enciclopedia del Novecento, Einaudi, Torino 2001.

grauseditore

Gestire l'intervallo

di DERRICK DE KERCKHOVE¹

Io sono un consumatore di musica, non un produttore o un critico musicale, ed è da questa angolazione che ritengo importante evidenziare alcuni aspetti relativi al rapporto tra musica e tecnologia. L'impatto delle tecnologie sulla società è, infatti, determinante nella creazione musicale, nella ritmica e nella gestualità della gente, nei ritmi di funzionamento della società. Qui a Napoli la ritmica è abbastanza importante. Si nota già nel traffico cittadino, dove finanche le macchine sembrano "accarezzarti", sembra esserci una danza permanente, unica al mondo. Il traffico a Napoli si organizza da sé. È basato sul ritmo del pedone, il più fragile, dunque il più protetto tra tutti gli oggetti mobili. C'è traffico anche a Toronto, a Tokyo e a Parigi. Il traffico in tutte le città del Mondo ha un'identità propria, unica. Questo è il primo punto. C'è un secondo elemento da considerare: la città di Napoli si trova nella baia, che provvede ad offrire un sistema di risonanza del mare che infrangendosi sulla spiaggia crea un'eco permanente con le montagne della città, con il vulcano. Questa risonanza è un filtro che modifica l'accento di Napoli, il famoso "Naboledano". Quest'aspetto è a me familiare perché anche l'accento di Nizza, in Francia è simile a quello di Napoli. Il mare va verso la montagna, però la montagna è più profonda a Nizza che a Napoli. Naturalmente la lingua-base di Nizza è il Francese, anche se il Nizzano è all'origine più vicino all'Italiano. Ma l'accento di Nizza cambia la lingua-base francese. A Napoli, la lingua-base italiana riflette e dà la melodia all'accento napoletano. Ritengo che ciò sia fundamenta-

¹ Derrick de Kerckhove è direttore del McLuhan Program dell'Università di Toronto. Insegna presso il Corso di Laurea in Culture digitali e della comunicazione dell'Università degli Studi di Napoli Federico II (programma MIUR "Rientro dei cervelli" – in fase di approvazione ministeriale).

Riportiamo di seguito il suo intervento a cura di Annalisa Buffardi.

le perché credo che per parlare di musica sia importante parlare non solo dell'identità culturale, ma anche dell'identità linguistica e sonora regionale. Il linguaggio è l'identità che passa attraverso la nostra voce. A Napoli esiste una lunga tradizione di canto, molto melodico e molto poetico, in cui l'innovazione nei testi è importante quanto l'innovazione nell'arrangiamento musicale, ma la tradizione viene sempre rispettata. Il suono di Napoli si esprime attraverso i suoi cantanti.

Un ulteriore elemento importante, relativo alle ritmiche dell'identità linguistica riguarda la problematica dell'intervallo e del ritmo. Jean-Pierre Changeux è professore di neurobiologia al Collège de France a Parigi e ha scritto nel 1983 un importante libro dal titolo "L'uomo neuronale". Changeux spiega che gli uomini – ma anche gli animali – hanno una propria identità ritmica nel proprio pelo. Essi sposano altre identità e dall'unione nasce un nuovo essere che è una combinazione dei genitori, ciascuno dei quali possiede un'identità ritmica complessa, quasi come la combinazione delle loro caratteristiche. Ogni identità è determinata su un intervallo di frequenza del ritmo dell'unione. Al livello tribale, c'è anche una sonorità, una ritmica di base che si esprime con la ritmica della lingua comune e quindi di una cultura condivisa. Vuol dire che anche nelle tribù esistono alcune identità comuni che evidenziano l'appartenenza di un membro ad una specifica tribù. Manfred Clynes ha formulato una teoria molto interessante sulla ritmica di base di ciascuno dei grandi compositori del passato. Haendel, Mozart, Bach e tutti gli altri musicisti e compositori hanno una ritmica di base. Tutti i brani musicali da loro prodotti rappresentano variazioni sinfoniche, orchestrali o solamente strumentali (anche vocali) della loro ritmica fondamentale. L'organizzazione delle tematiche e delle variazioni su questa ritmica può, quindi, essere descritta come un modo di gestire l'intervallo fondamentale della loro ritmica personale.

Per questo motivo, il titolo di questo mio intervento è "Gestire l'intervallo". "Fare musica" significa gestire il tempo, maneggiare la durata, l'intervallo tra una nota e l'altra, tra il corpo del musicista e quello del pubblico. L'intervallo esiste anche nelle proporzioni della stanza, della strada, della città, si trasforma con la trasformazione della città e può rappresentare la firma dell'identità del Mondo in un determinato periodo. La musica sa gestire quest'intervallo in modo eccellente. Oltre al ritmo, ci sono altri elementi molto noti come la melodia, che è la dimensione narrativa della musica, il timbro degli strumenti e le condizioni sinfoniche, ma c'è da gestire anche lo spazio tra un bit e un altro, tra una nota e l'altra, tra i corpi

e la vita urbana. Questo intervallo socioculturale è gestito non solo dalla musica, ma dalle diverse forme artistiche, dalle arti visive, dalla danza e dall'architettura. Sofferamiamoci sull'intervallo e sulla sua gestione con l'aiuto della musica.

(Derrick de Kerckhove prosegue il suo intervento attraverso l'ascolto di alcuni brani musicali. In primo luogo, propone due interpretazioni di *The harmonious blacksmith* – Il fabbro ferraio armonioso – di Georg Friedrich Haendel, *n.d.c*)

La composizione di Georg Friedric Haendel è basata sul ritmo della piccola fabbrica, regolare, meccanica, tuttavia organica. La prima versione, che ritengo utile ascoltare, risale alla fine dell'Ottocento ed è prodotta mediante un piccolo carillon. È una musica realizzata con il music box, ovvero il music machine dei bambini, un carillon. Questo tipo di musica ci fa immergere totalmente nella meccanicità, è un'interpretazione specifica. L'interpretazione offerta dal music box è come un gioco divertente perché enfatizza la natura meccanica della musica.

(de Kerckhove propone l'ascolto del brano *The Harmonious Blacksmith* interpretato da Glenn Gould, *n.d.c*)

Ciò che si può sentire in questa musica è lo sforzo di Haendel – e di Glenn Gould – di armonizzare (il fabbro *armonioso*) suoni che in un primo momento devono aver ferito le orecchie della gente di campagna, abituata a sinfonie più pastorali. Pertanto vediamo qui un tentativo dell'arte di superare gli effetti negativi della tecnologia. Questa potrebbe essere una delle funzioni principali della musica ad ogni livello, dalla più rarefatta sofisticazione del compositore isolato ai grandi successi di Madonna e dei Radiohead.

Tutti gli intervalli dei ritmi umani sono cambiati per la meccanizzazione della vita. La meccanizzazione crea una perdita di intervallo organico. Una perdita graduale, nel senso che – prima della macchina – l'intervallo tra gli uomini, tra la gente è un intervallo di ritmi corporei, di distanza di voci. È un intervallo di ritmi umani.

Nonostante la meccanizzazione, come tutti gli italiani, i napoletani hanno ritmi biologici, fisici, del corpo. I ritmi della vita quotidiana e della città – prima del motore, prima dell'organizzazione moderna, prima dell'orologio – sono cambiati, però a Napoli sono ancora evidenti. Questa città offre un tipico esempio di un comportamento umano "dell'età pre-meccanica". Tutte le distanze sono brevi, tutti i contatti sono veloci, Napoli è una città di approssimazioni pericolosamente strette ma mai fatali. Le connessioni fisiche, faccia a faccia, sono importanti ma non invasive.

L'interpretazione dell'industrializzazione in Italia è stata portata avanti dai grandi compositori d'opera, Rossini (pensiamo a "La gazza ladra") e Verdi (l'estensione del suono dalla scala del concerto a quella della sinfonia). Ma l'Italia ha affrontato la meccanizzazione in maniera diretta ed ha creato un mito brillante. La storia di Pinocchio è solitamente intesa come il racconto morale sull'educazione del carattere del personaggio. Tuttavia è anche, e forse soprattutto, un'attenta analisi dei cambiamenti di ritmo apportati dall'industrializzazione a una società essenzialmente agraria.

Il mito di Pinocchio esprime una forma di re-interpretazione del ritmo umano, che in Italia è più evidente. Pinocchio è un bambino di legno che desidera essere un bambino vero, questa è l'ambizione del mito. Questa è l'ambizione del Mondo nel passaggio alla meccanizzazione per riscoprire la dimensione umana.

Pinocchio è l'interpretazione dell'intervallo e anche il tentativo di coprire l'intervallo. La metamorfosi di Pinocchio è quella della società in corso di umanizzazione. All'inizio dell'industrializzazione, il nuovo ritmo trasforma l'uomo della campagna in un fabbro dell'impresa. Il nuovo Pinocchio, il Pinocchio Americano, è il burattinaio di "Essere John Malkovich".

Pinocchio rappresenta un'interpretazione fondamentalmente italiana di tale problematica, ma più specificamente del Nord industrializzato. A Napoli, la questione è diversa. I miti prodotti dalla città nella rappresentazione di sé sono molto vari. Io penso che Pulcinella esprima alcuni aspetti di Napoli, così come Pinocchio di Firenze. Pulcinella è un adulto. Ha una gobba. Si muove in un modo buffo e gli piace gesticolare. Il suo problema non è diventare una persona vera, lo è già. Il suo problema è dirigere il traffico, umano, divino, sociale, economico, emozionale. Pulcinella è un controllore del traffico.

Sentiamo allora un'ultima interpretazione musicale basata sulla tematica della macchina.

(de Kerckhove propone l'ascolto di un brano di Michael Nyman, *n.d.c*)

Il ritmo della musica di Nyman rispetta la tradizione classica, ma con un nuovo slancio che evidenzia la padronanza del problema dell'adattamento ritmico alla meccanizzazione. Questa meccanizzazione del corpo risulta accelerata fino all'era dell'informazione. Il ritmo americano della popolazione nera degli schiavi è interessante. La popolazione nera degli Stati Uniti ha aiutato l'uomo bianco ad adattarsi alla crisi del corpo, che sia l'industrializzazione che la militarizzazione

hanno imposto. Nella musica americana, il meccanico è temperato dai ritmi organici, Blues, Gospel, R&B, Country e Western.

(L'intervento di de Kerckhove prosegue con l'ascolto del brano Exodus di Bob Marley, *n.d.c*)

Il brano Exodus di Bob Marley risulta significativo per illustrare questa teoria. L'intro, senza l'utilizzo delle macchine, è ritmo puro, molto più africano che americano. Il Reggae è più vicino alla regolarità biologica e alla ritmicità essenziale del cuore che alla macchina, come è più evidente nel prossimo pezzo di Bob Dylan, *Slow Train Coming*.

(Si ascolta *Slow Train Coming* di Bob Dylan, *n.d.c*)

Con questo brano passiamo dalla musica africana al ritmo del treno. Il battito cardiaco viene filtrato attraverso la dinamica della successione del suono, prodotta dalle giunzioni delle sezioni ferroviarie al contatto con le ruote, un suono che senti vicino quasi quanto il battito del cuore, quando sei in treno. Tutta la musica blues assomiglia al ritmo della locomotiva. Naturalmente, oggi i treni sono più veloci...

La perdita del ritmo è un problema che confonde gli uomini. La musica che accompagna la macchina è veramente meccanica, però il jazz rappresenta un modo di ricoprire l'intervallo con l'interpretazione della distanza tra gli individui.

(de Kerckhove fa ascoltare *The Pilgrim in Good News From Africa* di Dollar Bran, *n.d.c*)

Il Jazz, attraverso ciò che è noto come "i breaks" – il tempo necessario ad improvvisare e dialogare tra i musicisti – rappresenta una nuova modalità di gestione dell'intervallo che vince la meccanicità del ritmo. Espandendo o sospendendo il battito, il jazz lancia una curva nella macchina. Il jazz è una risposta vincente ai ritmi meccanici, deboli, di Charlie Chaplin, Max Senett, Three Stooges o Busby Berkeley. Il Jazz lancia la conversazione nella catena di montaggio.

Oggi, attraverso l'elettricità, abbiamo nuovamente perso la gestione di quest'intervallo. L'elettricità amplia notevolmente il segnale. Immediatamente segue la distorsione, non solo del suono, ma anche del corpo. Se il ritmo di Charlie Chaplin è quello del corpo umano soggetto a meccanizzazione, Jerry Lewis è l'equivalente rappresentazione dell'effetto dell'elettricità sul corpo umano, nel cinema. Jerry Lewis è Chaplin sotto elettroshock. La sua ultima versione è Jim Carrey.

Con gli strumenti elettronici il segnale viene amplificato non solo sul piano della potenza, ma anche su quello della distribuzione della musica (radio, grammofono, TV). L'intera rete audio è essa stessa un aspetto dell'amplificazione elettronica. È necessario raggiungere non solo le persone di una singola cultura, ma anche di molte altre culture che stanno implodendo tra loro attraverso l'elettricità. La distribuzione del suono che caratterizza un determinato momento di cultura è anche il mezzo attraverso il quale quella cultura è armonizzata e pacificata. Oggi la musica popolare fa ballare gran parte della popolazione mondiale più o meno con gli stessi passi, proprio mentre la loro struttura ritmica viene modificata dall'amplificazione del segnale.

La forza del suono nella sua modulazione elettronica cambia la qualità e la ritmica della musica. La sonorità propria si trasforma in sonorità elettronica. La sonorità elettronica crea dei ritmi assolutamente diversi, ma più di tutto produce un'accelerazione straordinaria che accompagna la generazione della vita della città. Questa è un'accelerazione che il nostro corpo subisce ed assimila. La musica di Bach non consente al corpo di rispondere ai ritmi accelerati della città. Il ritmo del Rock&Roll è più veloce di quello del Jazz. Appartiene all'era della televisione proprio come il Jazz è caratteristico dell'era della radio.

(de Kerckhove propone l'ascolto di Get Back dei Beatles, *n.d.c*)

Il Rock è basato sull'amplificazione dello strumento, che non è tipica degli strumenti del Jazz. Il pedale Wawa consente letteralmente di espandere il suono della chitarra elettrica. È l'equivalente dei "breaks" nel Jazz. Il problema viene con il passaggio ad un Rock più moderno.

(Si ascolta The Distance per A, *n.d.c*)

Questo brano esprime l'arte della distorsione, che rappresenta un'altra forma di modulazione dell'intervallo. La distorsione del segnale condiziona il passaggio dalla meccanica all'elettricità. Un passaggio che è inserito nel suono proprio della musica. The Distance è eccessivo, in stile Heavy Metal, esprimendo, in una sorta di rabbia, una risposta violenta alla perdita di proporzioni e di ritmo nella cultura. Alla stessa maniera, ma con diversa strategia, il mondo del Rap e dell'Hip hop hanno cercato di forzare i duri margini e le ambiguità del nucleo urbano che vive nel rigido ma regolare dominio del battito. La Disco, d'altra parte, ha segnalato la capitolazione del corpo organico e la sottomissione all'elettronica. Lo stilo "Disco" è nato nei primi anni di sviluppo dei computer, quando la misura metronomica del chip reimpiega quella del Wawa.

(Si ascolta Disco inferno, *n.d.c*)

In questo brano ascoltiamo un effetto dell'elettricità prodotto dal computer. Un primo aspetto da evidenziare rispetto a "Disco Inferno" è che esso è "disco", non "inferno". La disco è differente. Disco vuol dire l'introduzione nel campo tecnologico non solo della distorsione o dell'amplificazione del segnale elettrico con la macchina ma anche una nuova "misura" del tempo, attraverso la presenza del chip, che rappresenta l'anima del computer. Esso è l'orologio della macchina, il vero metronomo. Il ritmo della Disco è veramente infernale perché è furiosamente accelerato, rispetto a quello del Rock.

La costante accelerazione tecnologica e sociale rappresenta una tendenza di base che racconta tutta la storia del "maneggiare l'intervallo". Dal concerto alla sinfonia, dal Jazz al Rock, alla Disco, alla Tecno, all'House, al Rave. Questa accelerazione si manifesta pienamente con il Rave. Il Rave è la linea pura del suono, il passaggio della velocità all'istantaneità.

Quando abbiamo capito che la musica ci aiuta ad effettuare il passaggio da una tecnologia ad un'altra, la domanda diventa: quali saranno i suoni e i ritmi della nostra attualità?

(Si ascolta il brano Do you miss me di Cooper Temple Clause, *n.d.c*)

In Do you miss me ascoltiamo un suono elettronico, con alte frequenze, tuttavia gradevole. È un suono che farà parte, nell'immediato futuro, della composizione. La nota musicale dell'elettronica genera questo tipo di intervallo sonoro. L'arte e il suono elettronico hanno un'eccellente qualità: attraverso la distorsione dell'intensità l'intervallo tra due ritmi, tra due vibrazioni, tra due note diventa un intervallo curvo, non è un intervallo di assenza melodica, ma un intervallo spazializzato, tridimensionale, produce un suono "sottile" che dà luogo ad altre dimensioni.

C'è da evidenziare, ancora, che nella nostra epoca la musica realizza l'interpretazione della nostra condizione. Mi riferisco alla musica contemporanea. Il pezzo Koyaanisqaatsi di Philip Glass, degli anni Ottanta chiarisce la questione.

(Si ascolta Koyaanisqaatsi di Philip Glass, *n.d.c*).

Questo brano è interessante perché rappresenta il ritorno ad una forma di primitivismo. È l'invito dell'indiano dell'America del Nord a comprendere il rapporto con la terra e con il mondo in generale. È una musica che si eleva ad una dimensione allargata nel tempo e nello spazio. Un altro tipo di musica significativa in

questo senso è *Kristallnacht* in *Never Again* di John Zorn. È l'interpretazione musicale dell'evento più terribile della seconda guerra mondiale.

(Si ascolta il brano, *n.d.c.*)

È una musica creata sul tema meccanico (la frattura del vetro), però ha una qualità elettronica. La sonorità di base è la frattura del vetro, missata attraverso una variazione su di un campione. Oggi la composizione musicale dipende molto dal *sampling*, ovvero dalla possibilità di campionare diversi suoni di differenti brani e realizzarne una nuova composizione inedita. Una fusione che è anche culturale, perché attraverso le prime esplorazioni del *patchwork* o del collage si arriva ad un mix culturale che oggi è una risposta significativa alla globalizzazione. Il *sampling* crea un mosaico senza modificare la struttura del pezzo. Questa strategia risponde alla problematica dell'espressione di una cultura. A Napoli c'è una risonanza straordinaria perché anche qui c'è un notevole mix di culture.

Apprezzo molto il mosaico culturale espresso da un gruppo francese.

(Si ascolta *Clandestino* di Manu Chao, *n.d.c.*)

Il testo della musica di *Clandestino* diventa una trama, si allarga nella forma fisica, frammentabile, come la struttura della società. Questo *sampling* genera una forma di fotografia del tempo. La musica è una fotografia del tempo, è un ricordo dello spazio uditivo. È interessante mettere insieme più tempi, più forme e colori che insieme, attraverso il campionamento, producono una nuova trama compositiva. Il lavoro dei Planet Funk rappresenta un'interpretazione italiana, ma non solo, perché gli italiani sono multiculturali, anche multilinguisti. I Planet Funk spiegano in maniera eccellente tale questione, che da una parte vede centrale la problematica della gestione dell'intervallo, dall'altra si caratterizza attraverso un lavoro di ricombinazione quasi ipertestuale della musica moderna.

Dibattito

Studente: Come si trasforma il senso del tempo nell'era dell'elettricità?

R: La musica cambia anche la nostra percezione del tempo. Io sono convinto che esista una condizione di sviluppo accelerato, ma la misura del tempo cambia di generazione in generazione. Oggi possiamo dire che la nostra velocità è quella

del cosiddetto “tempo reale”. E il tempo dell’istantaneità della risposta. Abbiamo una percezione diversa perché il nostro tempo di vita cambia, condizionato dai nuovi tempi di attesa regolati attraverso lo schermo del computer. Inoltre, la nostra è una generazione che vive molto più tempo, poiché il tempo che viviamo è molto più condiviso, dal secondo al nanosecondo.

Una seconda problematica riguarda la traduzione immediata del suono in immagine. Personalmente, sono rimasto sorpreso quando ho visto la scrittura della partitura automatizzata dal computer. La base della trascrizione musicale è la stessa del testo o dell’ipertesto, si basa sul codice binario 0/1. La mutazione e permutazione della musica si rivela nel video-rock, nel videogioco e anche nei prodotti multimediali e nella realtà virtuale.

Studente: Come avviene la trasmissione di un passaggio musicale dall’avvento del telegrafo fino ad internet ?

R: La prima idea attraverso l’uso del telefono era quella di trasmettere la musica dall’orchestra alla casa di ciascuno. Questa possibilità si realizza attraverso internet. Però internet è una forma di distribuzione omeopatica, poiché una piccola dose crea un impatto globale e *ipertinente*. La gente dice: “hai sentito questo? Bene, ascoltiamolo”. E si trova così il suo pubblico. Internet non funziona senza pubblicità, senza gruppi di interessi che condividono specifici interessi. Sono tante le possibilità trasversali tra la produzione e l’uso musicale, però ciò che ritengo estremamente interessante è la possibilità data a ciascuno, attraverso internet, di dare vita a produzioni creative personalizzate.

Internet determina una trasformazione dei processi creativi, cioè consente, anche a chi non ha un particolare talento, di realizzare un prodotto artistico professionale. Io posso dire di amare molto la musica, ma non posso dire di essere un musicista, tuttavia oggi anche io posso produrre musica attraverso internet, cosa che in passato era assolutamente impossibile.

La musica fa parte del meccanismo biologico del Mondo e per questo motivo dobbiamo rivedere le sue forme di distribuzione, nel senso che la musica trasforma la percezione del tempo, trasforma la dimensione globale. Internet non trasforma solo la dimensione locale. Internet è l’*iper*-localizzazione della nostra presenza. Vuol dire che la musica distribuita attraverso internet è una forma di frammentazione assolutamente strumentalizzata della vita e della creatività.

Infine, a proposito dell'espressione "the transit is the message", vorrei sottolineare che tale condizione si determina quando tutti i media sono inseriti su un solo media come internet, che mette insieme la tv, il fax, il telefono, la radio, il computer, la rete. L'utente, come diceva McLuhan, diviene il messaggio.

PARTE SECONDA

L'uomo_macchina e la cultura interattiva

grauseditore

Vedere, toccare, sentire... la musica Nuove prassi espositive della musica e del suono nei musei

di LUIGI AMODIO¹

1. La musica è, da sempre, oggetto di esposizione museale. Nei musei tradizionali di vario tipo – archeologico, artistico, antropologico, di arti minori e applicate, ecc. – la musica è esposta in quanto prodotta/riprodotta da/su supporti di varia natura. Gli strumenti musicali, in primo luogo, che testimoniano l'evoluzione della storia della musica e delle tecniche connesse; ma, anche, spartiti autografi e poi dischi di vario formato e materiale fino a CD audio e nuovi supporti digitali. Rimaniamo, qui, in una tradizione espositiva classica: gli oggetti esposti traggono *valore* non dal loro “uso” ma, primariamente, dalla loro rarità di pezzi unici.

Ci troviamo, in questo caso, di fronte a un paradosso: un'arte “da sentire” viene tradotta in un'arte “da vedere”; apprezziamo la fattura di un oggetto, il valore storico dell'autografo di questo o quell'autore, l'artificio tecnico che sposta in avanti la tecnica produttiva/riproduttiva/compositiva (dal clavicembalo al fortepiano, al pianoforte, al sintetizzatore...) ma restiamo ignari del suo suono, del suo timbro o della melodia di questo o quell'altro spartito.

Ciò che resta inespressa è, appunto, *la musica* e ci domandiamo allora se sia possibile esporla, in un museo, o se il suo unico luogo di rappresentazione non sia, più intuitivamente, una sala da concerto, un teatro, un'arena...

La risposta, una risposta positiva, ci viene dalle innovazioni nella pratica museale che – dalla fine degli anni '60 e soprattutto dai musei della scienza da un la-

¹ Luigi Amodio è direttore del Science Centre di Città della Scienza di Napoli.

to; dall'altro, grazie all'introduzione del digitale – hanno pian piano rivoluzionato l'idea stessa di "museo", che da luogo destinato fundamentalmente alla conservazione è divenuto ben presto spazio ibrido, mutante, indistinto; sconfinante nel territorio e, grazie alla rete, nel tempo e nello spazio; ma soprattutto sconfinante quanto all'oggetto e alla funzione, laddove in molti casi (pensiamo ad esempio all'Ars Electronica Center di Linz, al Zentrum fur Kunst und Medien di Karlsruhe, per citare due realtà europee) non possiamo più dire quale sia (Arte? Scienza? Tecnologia? Arte applicata? Esposizione? Produzione? Accelerazione di ricerca e sviluppo?...). In particolare, come sostiene Lorenzo Taiuti, "il collegarsi dei linguaggi nell'ambito delle nuove tecnologie digitali crea inediti processi di scambio fra di essi, mentre le possibilità di gestione aperta dai nuovi strumenti amplia gli obiettivi di intervento e attiva interesse su dispositivi complessi dove progetto, esecuzione e partecipazione del pubblico sono interagenti"².

Nell'intervento che segue tratteremo, dunque, una sintetica rassegna delle principali caratteristiche di questa innovazione, facendo riferimento a concrete esperienze visitabili in vari paesi europei.

2. Non possiamo non partire da San Francisco e precisamente dall'Exploratorium, il "museo di arte, scienza e percezione umana" fondato, nel 1969, da Frank Oppenheimer. Oggetto di attenzione, qui, soprattutto il suono in quanto fenomeno fisico e oggetto di studio dell'acustica e della fisiologia umana. Questo oggetto trova forma in numerosi "exhibit hands on", elementi espositivi interattivi che per essere azionati richiedono un intervento diretto del fruitore. In questo caso – e molti sono gli esempi concreti di dispositivi del genere che possono essere citati – lo strumento musicale diviene un mezzo per dimostrare un principio scientifico, generando ovviamente dei suoni e talvolta della musica, funzionali a una dimostrazione scientifica, ma non solo. "Il museo ha sviluppato un'intera collezione di exhibit sulla percezione e la teoria della musica. Alcuni di essi aiutano i visitatori a capire come è prodotta la musica acustica tradizionale e cosa c'è di nuovo negli strumenti musicali elettronici. I visitatori possono ascoltare e produrre diversi suoni o

² L. Taiuti, *Corpi sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali*, Feltrinelli, 2001, p. 165.

alterarli aggiungendo armoniche e cambiando il timbro, talora un gruppo di visitatori può improvvisare una jam session. (...) Il programma di attività sulla musica che (Leni Isaacs) coordina presenta la musica, gli strumenti e gli stessi musicisti, come exhibit da «esplorare e toccare» proprio come tutti gli altri exhibit³.

Questo tipo di installazioni e di programmi di attività, divengono ben presto caratteristici di tutti i musei interattivi scientifici – i Science Centre – dando poi inizio a “variazioni sul tema”, interpretate e rielaborate in vari contesti. Si tratta, in questi casi, di macchine tutto sommato semplici che raggiungono, a volte, picchi di creatività significativa soprattutto nei casi in cui la musica abbia la funzione – come in alcune installazioni – di parlare decisamente d’altro. È il caso, soprattutto, della matematica e delle scienze informatiche, in cui la composizione algoritmica e automatica viene spesso utilizzata come esempio delle potenzialità del calcolatore. Da questo versante, l’introduzione del PC nella prassi museografica – come già detto in premessa – cambia radicalmente lo scenario; sia per le potenzialità proprie degli strumenti elettronici, sia per la loro caratteristica di produrre risultati “in tempo reale”, costruendo un feedback con i visitatori che gioca prepotentemente sull’emozione oltre che sulla comprensione di processi, leggi, fenomeni.

Caratteristica di queste installazioni – e come poi vedremo delle stesse istituzioni che le accolgono – l’ibridazione tra linguaggi. Un esempio, che rappresenta anche una sperimentazione di realtà aumentata in campo artistico, è presente nel Science Centre della Città della Scienza di Napoli. Si tratta, per la precisione, dell’installazione (ormai più che decennale ma che continua ad esercitare un fascino indiscutibile su tutti i pubblici) dell’artista canadese David Rokeby, dal titolo *Very Nervous System*. L’installazione consiste nell’attivazione di uno spazio sonoro attraverso il movimento del proprio corpo, ripreso da una telecamera ed elaborato, poi, dal calcolatore che lo traduce in suoni organizzati. Concepirlo *solo* come un’opera d’arte, in realtà il “sistema nervoso” di Rokeby allude a più piani interpretativi: la relazione tra movimento e suono; l’occhio artificiale della telecamera come protesi del *cervello* elettronico; e così via, oltre agli aspetti tecnologici di base. A questa installazione si adegua in modo appropriato un’altra riflessione di

³ H. Hein, *The Exploratorium. The Museum as laboratory*, Smithsonian Institution Press, 1990, p. 161-2 (traduzione di L.A.).

Taiuti: “Produzione a distanza attraverso sensori o nelle nuove ipotesi di distribuzione via rete, segnale, connessione, suono-ambiente: le linee di ricerca musicale si ridefiniscono in un ambiente interattivo e completamente artificiale, spostandosi verso la partecipazione del corpo-spettatore trasformato in corpo produttore”⁴.

Questo esempio, tra gli altri, costituisce una delle possibilità – e certamente non la sola – di esporre la musica anche come metafora, come strumento per “parlare di altro”. Citiamo qui le installazioni realizzate dall’IRCAM per la mostra “Tempo” realizzata dal Centre Pompidou alcuni anni or sono, in cui attraverso semplici esperimenti di composizione e scomposizione di brani musicali, si illustrava il concetto di “ritmo” in relazione, appunto, a una delle dimensioni più inafferrabili dell’esperienza umana.

3. Accanto ai due casi qui citati (e a molti altri, basti navigare il sito di Ars Electronica Center di Linz⁵ per aver traccia di installazioni e opere realizzate per l’Ars Electronica Festival, poi esposte nella collezione permanente o di eventi e performances dedicati alla musica) più innanzi ancora si spingono i nuovi musei dedicati alla musica. Impossibile non citare la Cité de la Musique di Parigi che, in una dimensione espositiva tutto sommato tradizionale – oggetti, dimostrazioni di musicisti, alcuni oggetti interattivi – grazie a un raffinato sistema di audioguide attivate da sensori, ricostruisce storia (narrata) e musiche (suonate) di vari strumenti, eventi, personaggi della storia della musica. Niente di straordinariamente innovativo, si dirà; eppure, la sensazione profonda comunicata dalla visita al museo della Cité è esattamente quella che la musica – e non gli oggetti – venga finalmente ad essere il centro dell’attenzione del visitatore. Lo spostamento dell’attenzione provocato dall’immersione – solipsistica – nel suono, dà nuova centralità all’esperienza dell’ascoltare “il museo” e lo sguardo – pur importante – passa in secondo piano. In questo senso, l’effetto di annullamento del “Protagonismo del Contenitore”⁶ è addirittura impressionante: il vero ambiente, il vero centro dell’esperienza, il vero “cuore” della visita è decisamente e soprattutto nell’esperienza sonora.

⁴ L. Taiuti, *ibidem*, p. 165.

⁵ www.aec.at.

⁶ A. Arbasino, *Il meraviglioso, anzi*, Garzanti, 1985, p. 274.

Altra realtà che vorremmo citare qui, la Haus der Musik di Vienna. Legata strettamente alla grande tradizione musicale viennese – e quindi improntata a una forte e apprezzabile dimensione di recupero della memoria storica – questa struttura, un vero e proprio museo interattivo della musica, è stata inaugurata nel 2000, in coincidenza con l'anniversario della nascita di Otto Nicolai, fondatore nel XIX secolo della Orchestra Filarmonica di Vienna, che ancora oggi è senza ombra di dubbio una delle più prestigiose orchestre del mondo. In un'area espositiva di circa 2000 metri quadri, la Haus presenta esperienze miste sul suono e l'acustica – molto simili a quelle che si trovano normalmente nei Science Centre – e sulla musica, dando ai visitatori la possibilità di sperimentare direttamente non solo fenomeni fisici e fisiologici ma anche, soprattutto grazie alle nuove tecnologie, prassi compositive ed esecutive.

Da notare che, in questi nuovi “musei”, la ricerca non si limita alla esposizione dei contenuti ma va oltre; si tratta qui, infatti, di sviluppare un'inedita riflessione sulla “progettazione sonora” degli spazi: il concetto di “progettare per le persone”⁷ – e cioè il mettere al centro i bisogni del visitatore anziché, oppure oltre che, quelli del curatore, del contenitore, dell'oggetto esposto – implica una forte attenzione al senso dell'udito, che costituisce un fondamentale supporto nell'orientamento, nell'attrazione dei visitatori, nell'arricchimento dell'esperienza informativa. Così come, allo stesso tempo, la progettazione di spazi in cui il rumore sia contenuto e “assorbito” da un tessuto sonoro di fondo, costituisce un ulteriore elemento indispensabile per garantire un'esperienza gradevole per il pubblico.

4. Queste, ed altre riflessioni sono state al centro della sessione di lavoro dal titolo *The Sounds of Science* – organizzata da chi scrive – svoltasi nel quadro della conferenza annuale dell'ECSITE (l'associazione dei musei scientifici europei) tenutasi a Londra lo scorso anno, a cui hanno partecipato esperti di vari musei scientifici europei (Deutsches Museum di Monaco e Techniquest di Cardiff); ricercatori come Antonio Camurri del Dipartimento di Informatica dell'Università di Genova, da anni impegnato sulle applicazioni di informatica musicale all'arte e all'intrattenimento educativo; esperti come Anthony Aarons che unisce, a un ricco curriculum di

⁷ Cfr. K. McLean, *Planning for people in museum exhibitions*, ASTC, 1993.

trombettista classico, una interessante attività privata nel campo delle sonorizzazioni museali. Si tratta della dimostrazione di quanto l'interesse per la musica, presentata anche in forme diverse dalla sua esecuzione e riproduzione tradizionale, si diffonda sempre di più nelle comunità dei professionisti europei che si occupano di intrattenimento e/o di diffusione della cultura al vasto pubblico.

È probabilmente un passaggio su cui riflettere, anche in considerazione della esplosione di nuovi contesti di *edutainment* sia collettivi che individuali, in cui la musica, nonché le forme espressive tipiche dell'era elettrica, si ibridano con intenzioni di natura didattica (il più delle volte, va detto, non portate alle estreme conseguenze). È il caso del Music Experience di Seattle, struttura fortemente segnata dal contenitore di Frank O. Gehry o, su altro versante, dei Disney Studios – appendice dedicata al cinema “e ai suoi derivati” – di Disneyland Paris. Ma anche, sul versante della produzione individuale, della vera e propria rivoluzione introdotta dalle tecnologie digitali e dal PC che “a portata di scrivania e che non ha costi altissimi” genera “una nuova figura di musicista che spesso non è in grado di suonare alcuno strumento musicale ma, utilizzando il campionatore, il computer e pochi altri supporti elettronici, nello studio di casa propria, è in grado di realizzare prodotti di altissima qualità sonora”⁸.

Questa conclusione aperta vuole, dunque, suggerire una nuova possibile pista di riflessione – magari da seguire nelle prossime edizioni di “Musicman_Machine” – sui soggetti, sulle forme e le tecniche ibride della comunicazione musicale dei prossimi anni, sui suoi strumenti, sui suoi luoghi: tutti, rigorosamente, in mutamento.

⁸ L. Savonardo, *L'incerta identità del cantautore digitale*, in L. Savonardo (a cura di), *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Oxiana, Napoli 2002, p. 24.

Per una “idea” digitale dell’arte

di LELLO MAZZACANE¹

Ritengo utile in questo contesto prendere le mosse dal *Progetto Idea*, che ha la sua sede presso la Rai di Napoli, e al quale ho lavorato sin dalla nascita insieme a Renato Parascandolo, all’epoca direttore di Rai Educational.

Ritengo altresì utile sottolineare che il progetto ha costituito e costituisce, in questo momento, anche uno sbocco di lavoro per gli studenti. Lo è stato, ad esempio, per un cospicuo numero di studenti della scuola di specializzazione in Storia dell’arte e delle arti minori della Università Federico II, lo è per alcuni laureati di Sociologia di questa stessa Università, specializzati in Antropologia Visuale. Sottolineo questi aspetti per introdurre il discorso degli sbocchi futuri e delle ricadute immediate che queste nuove tecnologie stanno concretamente offrendo nell’attuale mercato giovanile del lavoro.

Il Progetto Idea

Devo premettere che il progetto è in assoluta controtendenza in un Paese che ha concepito per decreto la vendita, come è noto, dei Beni Culturali dello Stato, vi consiglierei di leggere in proposito, per tutta la vicenda, le considerazioni a riguardo di Salvatore Settis.

È doveroso altresì segnalare che il progetto nasce prima e ove mai giudicato oggi inattuale per le contingenze della politica, intende, con una qualche ambizione, mi-

¹ Lello Mazzacane insegna Storia delle Tradizioni Popolari all’Università degli Studi di Napoli Federico II. È direttore del Centro di Ricerche Audiovisuali dello stesso Ateneo.

surarsi invece con i tempi della storia: si tratta infatti di procedere alla valorizzazione del patrimonio dei Beni culturali di cui il nostro paese dispone da alcune migliaia di anni, cogliendo le opportunità che oggi vengono offerte dalle attuali tecnologie.

Valorizzare attraverso la comunicazione

Valorizzare il patrimonio dei Beni culturali, per quanto attiene al nostro discorso, vuol dire, innanzitutto, attivare forme di conoscenza degli stessi attraverso modalità e forme adeguate di divulgazione e di comunicazione.

Abbiamo convenuto, dunque, che una prima fase del Progetto dovesse prendere le mosse da una riproduzione fotografica delle opere d'arte.

Grazie ad un accordo stipulato tra la Rai e il Ministero della Pubblica Istruzione, si è concordato di procedere ad una prima campagna fotografica su scala nazionale che vedeva coinvolte anche tutte le Soprintendenze ai BB. CC. nonché l'Istituto centrale del Catalogo.

La rivoluzione digitale

Bisogna considerare il fatto nuovo determinato dalle attuali tecnologie che è quello della riproducibilità digitale dell'opera d'arte. Oggi tale modalità di riproducibilità pone in forme nuove la vecchia questione dell'Originale e della sua copia. Tornano al centro della riflessione i problemi già posti da Benjamin dell' *aura* e della riproducibilità dell'opera d'arte, con l'aggiunta però di quel "digitale" che come vedremo fa la differenza.

Riproduzione digitale vorrà dire, per esempio, una qualità altissima della riproduzione inimmaginabile con le tecniche analogiche, ma principalmente vorrà dire potenzialità di gestione e di controllo, cioè una gamma estesissima di interventi e di manipolazioni della copia per la prima volta nella storia della riproduzione dell'opera d'arte.

Il problema non è quello di scandalizzarsene o addirittura di opporsi ad una pratica di questo tipo, che mal si concilierebbe con ogni logica dell'innovazione, rendendosi ridicoli e passatisti. Semmai la questione è governare consapevolmente i processi a valle di tale rivoluzione.

Il lavoro svolto: la costituzione dell'Archivio digitale

Per quanto attiene al lavoro già svolto dalla Rai, sono state riprodotte in fotografia tutte le principali opere pittoriche presenti nelle 5 grandi Pinacoteche nazionali, cioè Capodimonte, gli Uffizi, Brera, l'Accademia di Venezia e la Galleria Borghese, per un totale di circa sedicimila fotografie. Questo materiale fotografico realizzato su pellicole di grosso formato (dal 13x18 al 18x24) è custodito attualmente a temperatura costante in una cella frigorifera presso il Centro di Produzione Rai di Napoli, ed è stato contestualmente trasferito integralmente in formato digitale.

Si apre a questo proposito un altro aspetto rilevante posto dalla rivoluzione digitale e cioè quello della tutela e della valorizzazione non più (non solo) dell'opera originale, ma della sua riproduzione.

Tematica questa che attiene alla creazione dei nuovi Archivi digitali, alle modalità nuove di accesso e di consultazione, dunque a tutto un territorio di formazione di nuove professionalità, oltre che ad una rivoluzione nelle forme di tutela dei diritti e della normativa proprietaria, prima ancora che nelle modalità di sfruttamento.

È facilmente comprensibile la latitudine dei temi e delle prospettive.

Partendo da un archivio di tale qualità e dimensioni ha avuto luogo l'attività produttiva vera e propria.

Le metodologie di lavoro: la creazione di nuovi format

Il patrimonio fotografico così acquisito, connesso alla metodologia di lavoro ad esso applicata, ci riconduce al discorso sulla creatività. È, infatti, a partire da questo patrimonio che potremmo definire una sorta di "materia prima" – cioè le riproduzioni digitali dei quadri – che si è potuta avviare un'intensa attività di sperimentazione per innovare nel campo della ideazione e produzione di nuove forme di comunicazione dell'arte. Non più i tradizionali documentari televisivi, della durata standard di 20 o 30 minuti, ma prodotti tra loro molto diversificati, agili e di varia durata.

Questo ha messo in moto un complesso ambito di sperimentazioni per la creazione di nuovi format che continua anche in questo momento e che ha una delle sue punte avanzate in questa stessa Università, presso il Centro di Ricerche Audiovisuali che ho l'onore di dirigere.

Il modello del Progetto Siena

Quest'attività di sperimentazione di nuovi format era stata da me inaugurata all'interno del progetto Siena, allorché avevo avuto l'incarico dalla Rai di progettare e dirigere tutta l'attività di valorizzazione e di comunicazione legata alla nascita sul territorio della provincia di Siena del Sistema museale senese.

Il progetto avviato nel 1998 nell'arco di tre anni ha visto nascere, infatti, ben 21 musei sul territorio della Provincia di Siena per i quali andava svolto parallelamente tutto il lavoro di comunicazione dentro e fuori dai musei stessi. Il Progetto ha avuto la sua sede presso la struttura di produzione della Rai di Napoli, dove, in un Laboratorio Multimediale allestito presso lo studio virtuale n.5, un team di persone di diversa provenienza, competenza e professionalità, ha svolto un lavoro integrato e innovativo che non aveva precedenti nell'azienda.

Il Progetto Siena divenuto Progetto Pilota per l'azienda, ha di fatto costituito il modello di riferimento da cui ha preso le mosse il successivo Progetto Idea tarato su scala nazionale. È all'interno di quel progetto che sono state avviate le prime sperimentazioni di nuovi format e le nuove procedure produttive che tuttora costituiscono i punti cardine di riferimento.

Il catalogo dei nuovi Format

Questa attività di ideazione, progettazione e realizzazione dei nuovi format ha prodotto nell'esperienza senese i suoi risultati in varie direzioni.

Per un verso sono stati progettati prodotti innovativi da inserire nei musei, per un altro sono stati progettati prodotti per la divulgazione dei musei stessi e dei reperti in essi custoditi per i vari media.

Per un verso sono stati realizzati dunque nuovi prodotti audiovisivi destinati all'allestimento museale (all'interno del sistema museale senese).

Tali prodotti, che per comodità abbiamo denominato *moduli*, consistono in filmati monotematici di varia durata (dai 3 ai 15 minuti) e sono stati espressamente progettati per assolvere a compiti esplicativi all'interno dei percorsi museali nei singoli musei. Ciò è avvenuto per i musei archeologici, per i musei storico-arti-

stici, e in modo ancor più sistematico per i musei demo-antropologici, primo fra tutti il Museo di Buonconvento.

In quest'ultimo caso, infatti, si è trattato di allestire un museo a prevalente struttura multimediale, affidando proprio alla realizzazione dei moduli filmati (oltre duecento filmati) l'illustrazione dei vari aspetti della cultura mezzadrile nel senese.

Per un altro verso, al di là della realizzazione dei moduli per i percorsi museali, sono stati progettati altri format per altre utilizzazioni.

Così le *pillole* ideate per la comunicazione in rete: video di brevissima durata utili alla segnalazione di un tema, di un genere, di una specifica questione dell'arte.

In questo tipo di format abbiamo molto da imparare dai videoclip dei nostri amici della musica, perché uno dei problemi è quello di trasmettere e comunicare nel sistema di rete che, come è noto, necessita di linguaggi molto più veloci, non fosse altro che per questioni di memoria.

Così le *tessere*, prodotti più sofisticati e di maggior durata (tra i 5 e i 7 minuti) il cui obiettivo è quello di fornire un'illustrazione monografica su di un tema, ad es. iconografico o iconologico, come nel caso della tessera prototipo sull'iconografia di San Girolamo, avvalendosi di tecnologie varie e sofisticate, come lo studio virtuale.

Così le *lezioni d'arte* dove l'esposizione ad esempio di un autore o di una scuola viene svolta con l'ausilio di un conduttore in un ambiente virtuale suscettibile di notevole flessibilità scenografica.

Un primo catalogo dei principali nuovi format nel settore dell'arte, come pure in quello della Cultura e delle Tradizioni popolari, è disponibile presso il Centro di Ricerche Audiovisuali².

Altre direzioni: Le mostre impossibili

Nell'ambito delle realizzazioni concrete attivate a partire dai materiali fotografici digitali, uno dei primi risultati raggiunto è stato quello di progettare le Mostre impossibili.

² Il riferimento è al già citato Centro di Ricerche Audiovisuali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II, *n.d.c*

Per “mostre impossibili” si intendono tutte quelle mostre che vorremmo vedere realizzate, ma che per motivi diversi risultino, appunto, impossibili da realizzare, per l'impossibilità di trasferire le opere, l'impossibilità di collocare talune opere nei loro contesti originali, l'impossibilità di operare raffronti o accostamenti, etc.

In tutti questi casi, ed in altri ancora come per ipotetiche mostre che potremmo definire invece “invisibili” – quando ad esempio si trattasse di opere custodite nei depositi dei musei o per altro verso inaccessibili – il ricorso alle tecnologie digitali ci consente di operare i trasferimenti, gli accostamenti, le contestualizzazioni virtuali .

Tutto Caravaggio, una sfida possibile

La prima di queste sfide tradottasi in una mostra è stata appunto relativa a tutta l'opera del Caravaggio, una mostra cioè in cui figurano tutti i quadri che la critica unanimemente attribuisce a lui (64 opere) nella loro riproduzione digitale e nel formato reale dell'opera originale.

Qualcuno direbbe un falso (non sono forse già esistiti i falsi d'autore?) se non fosse che si tratta di una copia digitale dell'originale alla quale è consentita, ad esempio, una retroilluminazione assolutamente inusitata per un quadro originale o copia che fosse, ma che pure ha dimostrato di fornire un valore aggiunto alla lettura del quadro stesso (Bologna ad esempio vi ha scorto taluni particolari inediti sfuggiti anche alla critica più accorta).

Realizzare una mostra di questa ampiezza con i dipinti originali sarebbe oggi impossibile sia per la collocazione delle opere del pittore, sparse ai quattro angoli del mondo, sia per il costo assicurativo resosi oggi proibitivo dopo la catastrofe delle due torri.

La mostra ha avuto luogo nel Castel Sant'Elmo e nei due mesi di esposizioni ha visto la presenza di trentacinquemila visitatori, con una inaspettata presenza giovanile, pur senza il coinvolgimento diretto delle scuole.

Notevole è stato anche il riscontro sulla stampa e sui media, che hanno in gran parte recepito la grande valenza didattica e le potenzialità divulgative della mostra stessa, anche se non è mancata qualche voce di aperto dissenso. La mostra, passata successivamente al complesso di S. Sofia a Salerno e dal dicembre 2003 a

Castel S. Angelo a Roma, si trasferirà poi in svariate altre sedi internazionali (Malta, Marsiglia, Los Angeles, Mosca, Tokio etc). Ben si comprende che la mostra, primo esempio in assoluto di questo tipo, si candida ad essere il prototipo di una nuova forma espositiva.

Il ruolo della creatività

Da tutto quanto ho sinteticamente esposto, si comprende il ruolo che ha avuto e continuerà ad avere la creatività in questi progetti. Abbiamo, lo si può capire facilmente, sempre più bisogno di contributi innovativi e creativi che non possono provenire che da ambienti giovani, come quello che si è formato intorno all'iniziativa "Musicman_Machine", che attesta l'esistenza di svariati progetti in cui l'innovazione e la creatività giocano un ruolo centrale.

Un appuntamento

Potremmo evidenziare ancora numerosi aspetti, che per brevità è opportuno rimandare ad un prossimo appuntamento, quando i progetti dalla fase sperimentale passeranno a regime, sperando che in questo passaggio non perdano mai il contenuto innovativo che costituisce la ragion d'essere del nostro stesso operare dentro e fuori dell'Università e delle strutture di ricerca e della comunicazione.

grauseditore

Homme-Machine

Note sulla genealogia dell'uomo-genoma

di GIANFRANCO PECCHINENDA¹

Gli esseri umani sono stati dei cyborg fin dall'anno zero. È nostro destino vivere in comunità che inventano strumenti che modellano la società e gli individui che ne fanno parte.

Erik Davis²

Alla ricerca di definizioni

Da alcuni anni a questa parte si sono cominciate a diffondere ad un ritmo crescente, nel linguaggio comune come in quello scientifico, i riferimenti ad esseri ibridi dall'incerta collocazione ontologica, sempre in bilico tra il naturale e l'artificiale, l'umano e il non umano, il vivente e il non vivente, l'organico e l'inorganico. Si tratta degli automi, dei robot, dei cloni, degli androidi, dei cyborg, insomma versioni rivedute e corrette di un'immagine dell'uomo-macchina di derivazione illuministica.

Quando sentiamo parlare di questi "esseri", sappiamo più o meno tutti di cosa si tratta. Nel nostro immaginario collettivo, possiamo facilmente pescare qui e là, dalla letteratura o dal cinema di fantascienza, piuttosto che dai molteplici saggi

¹ Gianfranco Pecchinenda insegna Sociologia della Comunicazione all'Università degli Studi di Salerno e Comunicazione e processi culturali all'Università degli Studi di Napoli Federico II.

² E. Davis, *Techgnosis. Miti, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Ipermedium libri, Napoli 2000.

di divulgazione scientifica, oppure, più semplicemente, dalle pagine di un qualche rotocalco settimanale a più ampia diffusione: vi troveremo certamente una copiosa serie di riferimenti e di informazioni, che spaziano da Frankenstein al Golem, da Pinocchio a David, il piccolo androide protagonista di A.I. (Intelligenza Artificiale) di Steven Spielberg.

Se però andiamo alla ricerca di una qualche più precisa definizione, il compito può rivelarsi più complicato del previsto. Volendo procedere con cautela, potremmo far riferimento, come primo passo, ad un semplice e sempre valido dizionario di lingua italiana. Troveremo allora che il cyborg è un “essere umano su cui sono stati innestati organi meccanici o elettronici” (Zingarelli); oppure un “individuo umano in cui sono stati trapiantati membra o organi sintetici” (Devoto-Oli).³ Tali definizioni, certamente esaustive in prima battuta, rischiano però di essere assolutamente insufficienti nel momento in cui cominciamo a porci domande più precise sul fenomeno in questione.

Se ad esempio ci chiedessimo quando un essere umano cessa di essere appunto tale, per trasformarsi in una macchina, in un cyborg, ovvero in qualcosa d'altro e di diverso, cominceremmo a tastare un terreno all'interno del quale le risposte non potranno che essere vaghe o confuse. Quanti organi o membra meccanici, sintetici o elettronici deve ad esempio possedere sul proprio corpo un essere umano per essere considerato un cyborg? Certamente a nessuno verrebbe in mente di definire cyborg un individuo che, in seguito all'amputazione di un braccio o di una gamba (o anche di entrambi gli arti), si vedesse costretto ad un trapianto di organi. Né tanto meno verrebbe definito tale un individuo che ha subito il trapianto di un organo interno, l'inserimento di una macchinetta all'altezza della cassa toracica o colui che – per i motivi più svariati – si inietta quotidianamente nel proprio corpo una determinata quantità di sostanze chimiche o farmacologiche di vario genere.

Il problema della definizione della frontiera uomo/macchina, umano/non umano, naturale/artificiale è dunque assai delicato. Come avremo modo però di vedere, certamente non sono mancati tentativi, anche assai brillanti e riusciti, di provare a risolvere il problema relativo a un tale tipo di “definizione”.

³ Per la precisione, la prima definizione è tratta dall'edizione del *Dizionario Zingarelli* del 1994; la seconda dal *Dizionario Devoto-Oli* del 1990.

Nel suo recente ma oramai famoso Dizionario degli esseri umani fantastici e artificiali, Vincenzo Tagliasco propone a tal proposito una dettagliatissima tassonomia degli esseri naturali e artificiali, articolata intorno a 36 categorie principali e suddivise in generale tra “esseri contenenti parti biologiche o materia in grado di auto-organizzarsi” ed “esseri non contenenti parti biologiche”. Da un lato delle due estremità di quella che possiamo considerare una sorta di continuum, l'autore colloca “l'essere nato da portatore femminile a seguito di rapporto sessuale”; dall'altro le “marionette” e i “simulatori umani”. Si tratta, è ovvio, di un'analisi molto accurata, al cui interno trovano spazio sia i Cyborg che gli esseri alla Frankenstein, sia i Replicanti (alla Blade Runner) che i robot, o i software e le macchine intelligenti.

È chiaro però che, al di là delle possibili definizioni e tassonomie⁴, il discorso sugli “esseri” ibridi che popolano il nostro immaginario e – sempre più spesso – la nostra vita quotidiana, ci deve interessare qui innanzitutto in quanto fecondo indicatore per la comprensione di alcuni aspetti della società contemporanea, specificamente inteso da un punto di vista storico-sociologico.

Come è noto, ogni società trasmette ai suoi membri, attraverso più o meno complessi processi culturali e comunicativi, una determinata immagine dell'uomo, un'idea del sé e dell'identità, oltre – ovviamente – ad una visione della “vita” e della “realtà” ad essa compatibile. È altresì noto come tali processi dipendano in ampia misura dagli strumenti tecnologici di cui una determinata società dispone.

A seconda pertanto delle immagini dell'uomo proposte da una cultura, gli individui di una società percepiranno se stessi – con variazioni legate all'epoca e al luogo – come un'anima immortale rivestita da una materia, come un robot biologico, come un animale razionale, uno spirito reincarnato e così via. Ognuna di queste rappresentazioni suggerirà inoltre, senza necessariamente articularli positivamente, un insieme di valori e un destino appropriati alle rispettive interpretazioni. Tutto ciò – è opportuno precisarlo – indipendentemente dal fatto che si abbia o meno consapevolezza della presenza stessa di tali immagini.

Adesso, visto e considerato che ogni identità si definisce principalmente attra-

⁴ A proposito delle quali rinviamo a V. Tagliasco, *Dizionario degli esseri umani fantastici e artificiali*, Mondadori, Milano 1999.

verso un processo di differenziazione da ciò che è diverso, da ciò che è altro, può divenire assai significativa un'analisi delle possibili definizioni e rappresentazioni di ciò che esiste di più simile all'immagine dell'uomo che la nostra cultura propone, ma che resta comunque diverso e altro da sé⁵.

Da questo punto di vista, il cyborg, anche se in versioni terminologiche diverse – cyborg, automa, uomo artificiale, creatura, robot – trova le sue origini più significative nell'ambito della mitologia. Anzi, tra tutti i miti creati dall'uomo, quello dell'automa, pur essendo tra i più antichi, è probabilmente il modello narrativo che è riuscito a rigenerarsi con maggiore efficacia nel corso dei secoli, tanto da poter senz'altro affermare che ogni epoca ha visto imporsi nell'immaginario collettivo una sua versione aggiornata del mito dell'essere artificiale. Un fascino insomma che si è perpetuato nelle sue strutture tematiche essenziali, pur subendo delle notevoli e talvolta significative trasformazioni.

I primi automi, per quanto approssimativi, li ritroviamo nell'ambito del culto e delle celebrazioni di carattere religioso, in cui statue e raffigurazioni si animano, divenendo a volte goffi simulacri dell'uomo che hanno però il compito di orientarne il destino, il futuro, sia in vita che dopo la morte. Nel tentativo di superare i propri limiti, di oltrepassare i confini delle proprie debolezze esistenziali – soprattutto di carattere fisico, come le malattie ma, soprattutto, la morte – ritroviamo il tentativo di trasmettere, attraverso delle protesi, dei doppi o comunque degli "esseri da lui creati" con della materia diversa da quella umana, i caratteri e le peculiarità del proprio essere.

Lo scopo: riprodurre la propria vita secondo leggi artificiali, per poter sfuggire alle angoscianti leggi naturali.

Laddove queste ultime sono spesso incontrollabili, incomprensibili, "estranee"; le prime sono ordinate, gestibili, elaborate dall'uomo per "servirlo" nei suoi compiti vitali. Ma soprattutto, le immagini acquistano la vita: formano con l'essere ritratto un complesso rapporto: sono il suo doppio. L'immagine non ha solo una condizione passiva, ma pure attiva: possiede una capacità di operare del tutto uguale a quella dell'oggetto stesso.

Il mito dell'uomo artificiale, pur essendo molto antico, ci interessa però so-

⁵ Per approfondimenti relativi a tali questioni, cfr. G. Pecchinenda, *dell'identità. Analisi sociologiche*, Ipermedium libri, Napoli 1999.

prattutto in quanto mito moderno legato alla “macchina”: esso si realizza infatti soprattutto nella tecnologia.

Alla ricerca di paradigmi

Le creature artificiali hanno dunque una storia antica. È questo il motivo per cui rappresentano delle entità che, per quanto non chiaramente definite e determinate, occupano un luogo profondamente radicato nel nostro immaginario collettivo.

I suoi principali antenati, molto chiaramente visibili alle origini della cultura occidentale, sono incarnati innanzitutto dal *mostro*. Nel mondo classico e medioevale esso si presentava come un'entità intermedia in ultima istanza ancora *naturale*, con alcuni pochi ma essenziali parametri costitutivi: “uomo o animale che sia – e la linea divisoria spesso non è così netta – esso è il risultato della restrizione o dell'ipertrofia di certi organi, di certe sezioni dei corpi naturali, oppure (è il caso più frequente e quello che più colpisce) è un *ibrido*, una inedita contaminazione di più corpi esistenti in natura. Questa caratteristica dell'ibrido classico e medioevale fa sì che esso possa essere oggetto di indagine «scientifica» anche nel periodo di trapasso tra l'epoca medioevale e quella moderna, come nei repertori di Ulisse Aldrovandi e Ambrosie Paré. Ma già nei secoli XV e XVI la figura dell'ibrido ha trasferito parte della sua fisionomia a un nuovo personaggio, che nasce da tradizioni di pensiero e di cultura «marginali» dell'Europa medioevale, da certe correnti alchimistiche e talmudiche: *l'uomo artificiale*”.⁶

Esiste però una sorta di filo conduttore che lega – attraverso rappresentazioni che spaziano dai modelli mitologici e magico-religiosi, a quelli proposti dalla letteratura al cinema, nonché da diversi paradigmi tecnico-scientifici moderni – una quantità enorme di queste creature “fatte dall'uomo”, e che sembra accomunare storie e personaggi così diversi e distanti, sia geograficamente che storicamente, come Prometeo, Pigmalione, Adamo ed Eva, il Golem, le statue egiziane, Frankenstein, Pinocchio, fino alle più recenti e non meno familiari figure di Robbie (Asimov), David (Aldiss, Kubrick, Spielberg) e le innumerevoli altre prodotte dalla

⁶ A. Caronia, *Il Cyborg. Saggio sull'uomo artificiale*, Shake Edizioni, Milano 2001, pp. 16-17.

Science Fiction contemporanea⁷, tra narrativa, cinema e – in modo assolutamente dirompente – *videogame*⁸.

Al di là delle diverse formulazioni storicamente proposte di quello che può dunque essere considerato un unico tema di fondo, è possibile riscontrare un modello di base, riassumibile in quello che il sociologo francese Philippe Breton ha definito il “paradigma dell’essere creato”⁹.

Si tratta di un paradigma fondamentale, che avrà un’enorme influenza su tutta la storia degli “esseri artificiali”: la *creatura* viene in tal senso sempre presentata come il risultato di un doppio movimento di creazione: “da un lato, essa possiede una forma materiale, che sarà fatta dall’uomo, dall’altra, avrà uno spirito derivato da un intervento esteriore, che potrà essere di Dio, del sapere scientifico o di qualunque altro fattore”.¹⁰ Da questo punto di vista l’idea dell’uomo come essere creato da Dio, propria della tradizione religiosa giudaico-cristiana, non sarebbe altro che un epifenomeno di una problematica culturale ben più ampia e radicata, relativa alla rappresentazione dell’uomo come “essere-creato”, che raffigura, a sua volta, soltanto una delle possibili modalità di rappresentare l’uomo, che non sarà né universale, né tanto meno unica.

L’uomo come “essere creato” è infatti un’idea derivante dall’ibridazione di una serie di rappresentazioni di origine diversa ed anche relativamente eterogenea, sviluppatesi prevalentemente nel mondo occidentale. Le sue radici possono essere sintetizzate e schematizzate in modo esaustivo, facendo riferimento principalmente a tre riferimenti storicamente ben determinati, cui opportunamente si riferisce Breton¹¹. Essi sono: le statue dell’Antico Egitto; il racconto della Creazione dell’Antico Testamento; alcuni miti dell’antichità greco-romana.

Una delle più feconde credenze religiose, a proposito del dualismo insito in ogni essere vivente, la dobbiamo, a quanto pare, agli antichi egiziani. Dopo la

⁷ Cfr., per approfondimenti, A. Fattori, *Memorie dal futuro. Tempo, Spazio e Identità nella Science Fiction*, Ipermedium libri, Napoli 2001.

⁸ Cfr., per approfondimenti, G. Pecchinenda, *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell’ “homo game”*, Laterza, Roma-Bari 2003.

⁹ P. Breton, *A l’image de l’Homme. Du Golem aux créatures virtuelles*, Seuil, Paris 1995, p. 77.

¹⁰ *Ibid.*, p. 78.

¹¹ Cfr. anche J. Cohen, *Les Robots humains dans le mythe et dans la science*, Vrin, Paris 1968.

morte, vi erano infatti esseri umani che continuavano a vivere attraverso dei propri doppi (il *ka*), spesso incarnati in alcune statue che li rappresentavano. È assai significativo che tali doppi fossero in grado di realizzare alcuni movimenti o addirittura di parlare. Gli antichi egiziani furono infatti certamente tra i primi popoli ad elaborare e costruire complessi sistemi meccanici in grado di mettere in movimento, e così “dare vita”, a dei corpi di pietra, di metallo o di qualche altro materiale inorganico. Essi distinguevano pertanto chiaramente l'entità materiale del corpo “fatta dall'uomo”, da quella spirituale, di derivazione divina.

Non meno importante, nell'ambito di ogni discorso che voglia prendere in considerazione le radici magico-religiose dell'immagine delle creature artificiali “fatte dall'uomo”, sono i racconti presenti nell'Antico Testamento. Innanzitutto c'è da rilevare un elemento di forte rottura della religione monoteista nei confronti del culto delle statue presente, ad esempio, nell'Antico Egitto; ma soprattutto vanno messe in evidenza gli elementi – metaforici e non – che manifestano la diffusa presenza della concezione dell'uomo come di un essere creato a partire da una materia inorganica. A tal proposito il testo della Genesi presenta a chiare lettere l'idea secondo la quale l'uomo sarebbe un essere creato materialmente a partire dall'argilla, cui sarebbe successivamente inculcato un “soffio” divino.

Al di là delle profonde differenze, anche qui è necessario notare la significativa permanenza, rispetto alla tradizione egiziana, dell'idea dell'essere umano *dualisticamente* inteso a partire da una base materiale “creata”, “modellata”, “fabbricata”. Dualismo che ritroviamo altresì non meno evidentemente nella mitologia greca, in cui sono diffusamente presenti figure di esseri creati ad immagine e somiglianza dell'uomo, anche se non generati attraverso una riproduzione di tipo biologico. Emblematica a tal proposito può essere considerata la creazione di *Galatea* da parte di *Pigmalione*, che rappresenta uno dei più fecondi ed imitati modelli per la creazione degli esseri artificiali nella storia della cultura occidentale.

Si tratta di una storia molto semplice, che introduce nella narrativa il tema dell'appassionante esplorazione delle possibili reti di rapporti sentimentali tra le creature della fantasia artistica ed i loro inventori, sia di quelle dalle coordinate fanta-horror alla E. A. Poe (*Il Ritratto Ovale*), sia nelle più stilizzate commedie morali da salotto alla Bernard Shaw (*il Pigmalione*).

Scultore dell'umanità creato da Ovidio nelle sue “Metamorfosi”, Pigmalione è un artista che avrebbe voluto vivere in solitudine. Si innamorerà però di una sta-

tua da lui stesso creata che, grazie all'intervento di Venere, acquisirà una vita propria e diverrà la compagna ideale del suo creatore. Rifacendosi a questo tema, con una trasposizione dall'originale di George Bernard Shaw (sostituendo lo scultore del mito con un professore di fonetica che insegna ad una ragazza a parlare correttamente), Anthony Asquit diresse nel 1938 una versione che addolciva il finale, eliminando il rifiuto della ragazza al professore che Shaw aveva introdotto nel suo ultimo atto, aprendo la strada al popolarissimo *My Fair Lady* di George Cukor (1964). Il tema del professore sedotto dalle sue alunne – intese come creature del proprio intelletto – ritornerà spesso nella storia del cinema e, con essa, nella struttura stessa del nostro immaginario collettivo (*Nata ieri, Il gufo e la gattina, Rita...*), ma il tema fondamentale resta comunque quello della creazione dell'essere artificiale che continua ad investire una serie di aspetti socioculturali di grandissima attualità: *il mito della creazione* di esseri artificiali, a partire ovviamente dal classico Prometeo – passando per il periodo d'oro della cibernetica – fino ai moderni temi legati da un lato allo sviluppo dell'elettronica e dall'altro ad alcune applicazioni bio-tecnologiche (trapianti e clonazioni, nonché accanimenti terapeutici...) spostano i confini della vita e modificano il senso dell'azione dell'uomo, della tecnologia, della scienza.

Mito, scienza e tecnologia, insomma, si ritrovano collegati in un discorso quanto mai attuale.

Una volta chiarite le radici sarà possibile distinguere essenzialmente due diverse varianti:

a) quella che concerne “la forma” data nel processo di fabbricazione alla creatura (esempio: Galatea è l'immagine della bellezza femminile). Questa “forma” esprime spesso un tratto umano particolare, rappresentativo di una qualità essenziale: la bellezza (Galatea), il movimento (i robot), l'intelligenza (il computer), l'affetto (oggi di grande attualità, come si può notare in molti videogiochi).

b) la seconda, forse più determinante, concerne la natura dell'intervento esterno in base alla quale la creatura finirà per acquisire una sua autonomia e che gli farà assumere – per traslazione – una sembianza, una similitudine con la natura (divina, scientifica, umana, etc.) dell'intervento che ha fatto dell'uomo un essere umano.

Da dove deriva la natura dell'autonomia della creatura?

Come mai ad un dato momento essa assume e sviluppa una vita propria?

Anche qui, seguendo Breton, è possibile far emergere il riferimento a tre grandi paradigmi: ogni grande fase storica pare accompagnata in Occidente da un referente mitologico relativo a questo punto: La prima fase (quella in cui è l'intervento divino l'elemento causale fondamentale) corrisponde ad un periodo storico-sociale contrassegnato dal pensiero e dal *mito magico-religioso*, la seconda prende avvio con il Rinascimento ed è costituita essenzialmente dall'espansione dell'era della tecnica (*mito della macchina*); la terza fase è quella che ha origine nel corso del XX secolo: l'era dell'informatica e dell'intelligenza artificiale (*mito dell'informazione*).

Uomo-Macchina e Uomo-Genoma: i fantasmi del dott. La Mettrie

Sarebbe interessante, a questo punto, poter cominciare a soffermarsi e ad approfondire ognuna delle fasi e delle narrazioni mitologiche appena accennate. Per ovvie ragioni di spazio e di tempo, mi accingo però a concludere con quello che può essere considerato un piccolo omaggio ad uno straordinario pensatore del passato, il cui lavoro – talvolta sottovalutato – ritengo sia particolarmente significativo ai fini di una più completa comprensione del paradigma centrale (quello a mio giudizio più significativo) strutturatosi intorno al *mito della macchina* ed ai suoi legami con l'attualità del tema.

Al di là dei paradigmi e delle possibili definizioni, non si può non accennare, nell'ambito di un dibattito su queste tematiche, all'autore che più di ogni altro è stato segnato – nel bene e nel male – dal concetto di *uomo-macchina*. Il più significativo dei riferimenti all'*homme-machine* nella storia della nostra cultura, può essere infatti considerato quello proposto nel 1748 da Julien Offroy de La Mettrie (1709-1751). Della sua opera principale esistono in Italia (che io sappia), tre edizioni, tutte curate e tradotte da Giulio Preti, le prime due per i tipi della Feltrinelli (1955 e 1973) e l'ultima pubblicata dall'editore milanese SE nel 1990, volumi ai quali rimando i lettori interessati a maggiori approfondimenti.

Di seguito mi occuperò invece di collegare gli spunti suggeriti dal pensiero di questo autore, ad alcune tematiche che oggi sembrano ripiombare al centro del dibattito sull'immagine dell'uomo.

Cominciamo col dire che l'*Homme Machine* – come scrive lo stesso Preti nella sua Prefazione – “è una di quelle opere che, più di molte altre, valgono non tanto per sé quanto documento ed espressione di un tempo, di un’epoca, di una mentalità. Più che una grande opera, è una opera rappresentativa. Ma rappresentativa di una grande epoca e di un grande movimento di idee: l’Illuminismo”.¹² O almeno di una parte importante d’esso, suggerirei io.

L’Illuminismo resta infatti un periodo della nostra storia fondamentale per aver dato vita a due grandi movimenti intellettuali: il primo – certamente più famoso e finora più ricco di conseguenze da un punto di vista sociologico – può essere definito “socio-determinista”, e trae le sue origini da pensatori quali Diderot, Helvetius, Holbach. L’altro movimento – più in sordina (anche perché perseguitato da più fronti di potere) trae le sue origini proprio da autori come La Mettrie e può essere definito come “anatomo-determinista”.¹³ In questo senso, quella di La Mettrie può essere forse considerata l’opera più rappresentativa della fase costitutiva della mitologia che ha accompagnato la nascita di un certo immaginario della modernità e da cui prenderanno vita i più importanti *cyborg* che hanno finito poi per popolare il nostro attuale universo simbolico.

Va dunque precisato che se è vero che continuiamo ad essere figli dell’Illuminismo, quest’ultimo va in un certo senso differenziato. E che a tal proposito, se l’immagine dell’uomo prevalente nel primo Illuminismo ereditato era stata quella dei Bentham, degli Stuart Mill o dei Marx (per i quali l’*uomo-nuovo* sarebbe stato prodotto dalle leggi sociali, dall’educazione o dalla Rivoluzione), sembra che nell’immaginario collettivo contemporaneo qualcosa stia cambiando.

Ovvero continua ad esistere un ideale di *uomo-nuovo*, ma quest’ultimo comincia ad essere immaginato più come un *prodotto di laboratorio* che non come un *prodotto della società*.

Adesso, per alcuni, questa trasformazione paradigmatica viene vista come un’esaltante possibilità umana di autodeterminazione, per altri, come un’usurpa-

¹² G. Preti, *Prefazione a J. O. de La Mettrie, L’uomo macchina e altri scritti*, Feltrinelli, Milano 1973, p. 5.

¹³ Tale movimento di pensiero si installerà, nei secoli successivi, nel darwinismo sociale, nelle teorie del “bio-potere” alla Foucault, nonché nei paradigmi che oggi paventano l’introduzione dell’uso delle biotecnologie nella “creazione” degli uomini.

zione da parte della scienza di un potere che dovrebbe essere lasciato a Dio, o quantomeno alla Natura. Comunque sia, in questa recente innovazione dell'immaginario, è a mio parere possibile intravedere ben distintamente il tanto bistrattato fantasma di Julien Offroy de La Mettrie, vero e proprio antesignano del materialismo biologizzante che oggi si colloca al centro del dibattito contemporaneo.

Il tema centrale del lavoro di La Mettrie è facilmente sintetizzabile: egli, radicalizzando in un certo senso la posizione cartesiana, sosteneva che non solo gli animali, ma anche gli uomini dovessero essere considerati un insieme di ingranaggi puramente materiali, senza alcuna sostanza spirituale o anima. Inutile dire – tra le altre cose – che la pubblicazione di tali idee finì per procurargli all'epoca tremende persecuzioni religiose, dalle quali si salvò soltanto riparando a Berlino, grazie all'interessamento del re Federico II, noto protettore di filosofi e uomini di scienza.

Chiaramente però, una tale posizione – così come quella proposta da molti scienziati nell'ambito dell'odierno dibattito sulle biotecnologie – può essere letta sia in senso umanista che anti-umanista. Probabilmente, nella sostanza, essa contiene entrambe le componenti.

La prima, si esprime attraverso la sua chiara manifestazione a favore dell'autonomia umana. Essere autonomo significa essere libero da ogni vincolo di subordinazione, sia sociale che divina. Nessun uomo potrebbe essere libero se assoggettato ad una qualche volontà esteriore. Essendo convinto che la natura aveva costruito l'essere umano come una macchina autonoma, indipendente ed in grado di autoregolarsi a seconda dei propri fini, La Mettrie concludeva che l'uomo non aveva bisogno di alcun macchinista. Così come non ha bisogno di un Dio, allo stesso modo non necessita di alcuna anima. E siccome non esiste alcuna essenza spirituale, evidentemente ne risulta una enorme valorizzazione degli elementi corporei. L'unica realtà umana risulta così essere quella del corpo, da cui deriva l'importanza della sua preservazione e protezione dal dolore e dalla morte. Inoltre – ed è qui forse che La Mettrie incarna al meglio le sue posizioni più genuinamente illuministiche – si rende chiaramente indispensabile promuovere e difendere una sorta di “diritto al piacere” del corpo stesso, contro ogni inutile e secondo lui dannoso proibizionismo o repressione corporale.

In sintesi, il pensiero di La Mettrie è riconducibile alle seguenti idee: siamo macchine, dotati di pezzi esclusivamente materiali. La nostra natura materiale esi-

ge che i nostri bisogni vengano soddisfatti, sia a livello fisico che culturale. Pertanto, bisogna combattere tutte quelle istituzioni che, affermando ipocritamente che l'uomo è in realtà "più che una macchina", finiscono per reprimere i suoi bisogni al fine di sottometterlo alle proprie necessità funzionali.

È chiaro altresì che, nonostante gli evidenti sforzi in favore dell'autonomia e della libertà umana, tali idee ci possono apparire oggi perlomeno ingenue. Tra le principali critiche che sono state avanzate a La Mettrie ne sottolineerei però almeno tre: il suo riduzionismo teorico (l'assimilazione totale dell'uomo alla materia), il suo nichilismo morale (l'educazione è in ultima istanza superflua, così come ogni forma etica) e – soprattutto – il suo tendenziale autoritarismo politico, basato su una visione del mondo radicalmente antidemocratica.

Ciononostante – e per molti versi paradossalmente – non è possibile non notare nel dibattito attuale sull'immagine dell'uomo, conseguente alle più recenti innovazioni tecnologiche, una certa rivalutazione di fondo delle idee contenute nel pensiero di La Mettrie.

Oggi, ad esempio, non è affatto assurdo – né tanto meno ingenuo – parlare di un determinismo del corpo.

L'*uomo-genoma* sembra insomma per molti versi un succedaneo rivisto e corretto dell'*uomo-macchina*, con il quale condivide nell'immaginario collettivo una serie di elementi.

Vediamo in che senso: innanzitutto, in entrambi i casi, il fattore determinante nella costituzione dell'uomo è dato chiaramente dalla biologia e non più dalla società; in entrambi i casi, la possibilità di rendere più autonomo l'uomo è un obiettivo perseguito con determinazione. Più che mai, oggi, l'uomo si sente padrone del proprio destino e del proprio corpo, in grado com'è di poter prevedere e controllare le possibili fatalità prima attribuite a Dio o al volere della Natura (come la determinazione del sesso e di alcune altre significative caratteristiche genetiche), con tutte le conseguenze che ciò peraltro comporta. Dal punto di vista etico – come abbiamo visto peraltro in La Mettrie – tutto ciò può essere valutato tanto in senso positivo come negativo.

Per quanto concerne gli aspetti riduzionisti connessi al nuovo paradigma emergente, anche qui è possibile riscontrare una certa continuità con il pensiero di La Mettrie. Se l'attuale valorizzazione del corpo e del benessere fisico – e delle varie componenti correlate – può essere visto come un movimento positivo, da un

altro punto di vista si possono avanzare osservazioni critiche sull'uso a volte profanatorio dell'organismo umano. Quello che per secoli era stato il sacro contenitore di ciò che di più prezioso e apprezzabile caratterizzava l'essere umano – l'anima – è stato violato, banalizzato, strumentalizzato, mercificato. La nuova forma di valorizzazione del corpo-macchina acquisisce nel nuovo paradigma un prezzo. Gli organi possono essere acquistati e venduti. Come in La Mettrie, il corpo umano viene considerato dalla scienza moderna una macchina i cui pezzi possono venir assemblati.

Così come in precedenza si pretendeva educare e perfezionare l'anima e lo spirito, nell'immaginario odierno è divenuto un valore il miglioramento e il perfezionamento del corpo.

Un ulteriore aspetto di continuità lo riscontriamo nell'affermazione riduzionista di La Mettrie relativa alla rottura della frontiera tra gli esseri umani e il resto del mondo animale. Anche qui, sembra che le più recenti scoperte della moderna biologia non abbiano fatto che confermare – con il sostegno dei dati – la straordinaria similitudine nella costituzione degli uomini e degli altri componenti del regno animale. Il genoma dei primati superiori è simile a quello umano per oltre il 90%... ed è peraltro sulla base di questa acquisita certezza (le stesse di La Mettrie) di una continuità nella scala degli esseri viventi, che vengono promossi i più avanzati esperimenti transgenetici.

Per quanto concerne la terza critica precedentemente avanzata a proposito di La Mettrie – relativa alle conseguenze tendenzialmente autoritaristiche delle sue ipotesi – anche qui mi pare di poter riscontrare una chiara anticipazione dell'attuale stato di tendenziale tecnocrazia della scienza moderna. In un ipotetico Stato Perfettamente Razionale, saremmo molto più vicini all'ideale proposto da La Mettrie che non a quello auspicato a suo tempo da Platone. Nel processo di ridefinizione dei filosofi in scienziati e di questi essenzialmente come specialisti nella conoscenza e nel trattamento dei corpi umani, assistiamo ancora una volta – in questa sorta di utopia biologizzante che si intravede all'orizzonte – ad una rimarchevole vittoria postuma del cinico pensiero lamettriano.

Così disegnato, il panorama dell'immaginario contemporaneo relativo all'idea dell'uomo-macchina appare a tinte alquanto fosche.

Va però anche ricordato che ci troviamo in una fase di passaggio, in cui stiamo assistendo al delicato transito dal mito della macchina a quello dell'informa-

zione. E che ogni fase del genere implica sempre un periodo più o meno lungo di riconfigurazione delle strutture dell'immaginario collettivo, in cui le tinte che impregnano di sé gli apparati emozionali assumono tonalità vieppiù marcate: insomma, o troppo pessimismo o troppo ottimismo. In seguito, con l'assestamento delle strutture, in genere i toni tendono a placarsi, i colori ad affievolirsi e cominciano a prevalere tinte meno decise.

In queste fasi di passaggio, insomma, il ruolo di coloro che sanno "vedere più in là" (funzione propria dei movimenti artistici presenti in ogni società) del contingente, finisce per essere più importante che mai nella determinazione della visione del mondo e – proseguendo in termini più metaforici – nella colorazione delle strutture dell'immaginario collettivo. È questo un ruolo che, da sempre, ha accomunato pittori e poeti, romanzieri e musicisti, sceneggiatori e registi.

Da questo punto di vista, se guardiamo ad esempio al cinema e alla letteratura di fantascienza, non mancano esempi – alcuni di grande valore artistico – che in qualche modo spiegano il perché, nell'attuale fase di passaggio, le gradazioni di colore tendano più verso un grigio oscuro ed opacizzante che non verso più luminose e chiarificanti tonalità.

Dalle grandi narrazioni di Asimov e Dick, fino alle loro più recenti riproposizioni cinematografiche, l'immaginario contemporaneo ha potuto attingere ad un ricco repertorio di materiali che illustrano fin nei dettagli le possibili conseguenze (troppo spesso catastrofiche) di un eventuale mondo caratterizzato dall'avvenuto e assoluto predominio della logica del progresso scientifico.

Piuttosto che tornare su queste grandi opere, mi piace però concludere riprendendo le riflessioni di uno scrittore contemporaneo – Hanif Kureishi – che proprio di recente ha pubblicato un romanzo dall'emblematico titolo *Il corpo*.¹⁴ In questo lavoro l'autore, riprendendo temi peraltro molto cari alla *Science Fiction* classica, presenta il caso di un anziano signore che riceve, da parte di un suo coetaneo che già aveva goduto dei benefici dell'operazione, la sorprendente proposta di poter acquistare il corpo di un giovane e calarvi dentro il proprio cervello.

Anche se con qualche perplessità, e dopo aver valutato alcuni dei possibili pro e contro, il protagonista accetta la proposta, ma solo come una sorta di prova se-

¹⁴ H. Kureishi, *Il corpo*, Bompiani, Milano 2003.

mestrale, non prima cioè di aver patteggiato la possibilità di riprendersi indietro il vecchio corpo (e la vecchia identità, come comprenderà poi) alla scadenza del periodo di prova. D'altra parte l'idea di poter vivere un'esperienza del genere – riflette l'anziano signore – è troppo allettante.

Seguiamo le interessanti fasi della proposta:

« - Tutto ciò che voglio è che tu sappia che ci sono diverse opzioni. Prenditi tempo. La razza, il genere, la statura e l'età che preferisci sono tutte varianti che devi scegliere tu. Posso solo dire che, dal mio punto di vista, la gente non pensa abbastanza a questi particolari (...). In ogni caso tra sei mesi potresti scegliere un altro corpo. O sei particolarmente attaccato alla tua identità?

- “Non mi è mai capitato di pensare che potevo anche non esserlo.”

Lui replicò: “Uno impara che l'identità va bene per certe cose, ma non per altre ...».

Una volta presa la sua decisione, il protagonista riflette di tanto in tanto su alcune questioni, diciamo, filosofiche:

«Avevo sempre dato per scontato di essere una persona, il che era una buona cosa. Ma ora mi veniva ricordato che prima e soprattutto ero un corpo che voleva cose... - Mi venne in mente che stavamo creando una società in cui tutti avrebbero avuto la stessa età... - Se l'idea della morte stessa sta morendo, tutto il significato, tutti i valori della civiltà occidentale dal tempo degli antichi greci sono cambiati. Abbiamo rimpiazzato l'etica con l'estetica...»;

Poi propone alcune impressioni positive...

«Era passato molto tempo da quando avevo avuto con la realtà un contatto così diretto... - Potevo sperimentare perché ero al sicuro. Se sai che ritornerai a casa, prima puoi andare dappertutto...»;

... ma anche negative:

«Mike (il figlio n.d.r.) entrò nella mia stanza. Sembrava agile, felice e in forma; riconoscevo il vecchio me stesso nel modo in cui lui si muoveva. Io mancavo a me stesso. Mi mancava anche il piacere che traevo da mio figlio, dal vivere vicino alla sua vita, dal sapere quello che faceva e dove andava»

Per giungere, a conclusione al romanzo, quando già oramai alcune vicissitudini avevano reso definitivamente impossibile un suo (ora) auspicato ritorno al suo “vecchio” corpo, alla seguente, triste riflessione:

«Ero uno straniero sulla terra, un nessuno e un niente, non appartenevo a nessun luogo, un corpo solo, condannato a ricominciare, nell’incubo della vita eterna».

Anche qui, dunque, ancora riecheggiano, perfettamente in linea con le apocalittiche riflessioni dei grandi autori di fantascienza citati, una serie di impressioni che ancora tradiscono un profondo pessimismo di fondo nei confronti delle possibili derive socio-antropologiche connesse alla ricerca scientifica sulle frontiere del corpo.

Forse – ma questa è una mia fragile ipotesi – queste potrebbero però essere considerate solo delle acute interpretazioni di artisti “della transizione” colpiti dalla particolare violenza di questa nuova e incontrollabile ondata di trasformazioni che stanno interessando i confini del nostro immaginario collettivo.

Per essi, e per tutti noi che – seppur privi di talento artistico – proviamo a riflettere sul senso di tali mutevoli confini, potrebbe risultare un gran sostegno il richiamo di Hans Jonas (nella sua lunga ed articolata battaglia dialettica «contro il dio del pensiero calcolante, il dio della scienza e della tecnologia contemporanee») a quella che lui definisce una *biologia filosofica*, senza la quale non vi potrebbe più essere “nessuna filosofia dell’uomo da un lato e della natura dall’altro”.¹⁵

¹⁵ H. Jonas, *Dio è un matematico? Sul senso del metabolismo*, il melangolo, Genova 1995, p. 62.

Il pensiero digitale e l'arte della connessione. Conversazione con Derrick de Kerckhove

di ANNALISA BUFFARDI¹

Negli ultimi decenni del XX secolo lo sviluppo e la diffusione delle tecnologie digitali ha determinato importanti cambiamenti in tutti i campi e settori di attività con implicazioni sociali, culturali, politiche ed economiche. Le trasformazioni introdotte con i nuovi strumenti hanno avviato, tuttavia, una rivoluzione che è innanzitutto cognitiva, modificando fortemente il nostro approccio alla conoscenza, attraverso nuovi supporti, nuovi prodotti, nuovi dispositivi di memoria e di gestione delle informazioni. Derrick de Kerckhove, comunemente considerato l'erede intellettuale di McLuhan, è tra i principali studiosi che hanno approfondito l'argomento delle connessioni tra le tecnologie e la mente umana, investigando le implicazioni determinate dall'uso degli strumenti tecnologici sullo sviluppo della psiche e sulla definizione di nuovi modelli mentali, in un approccio che considera i mezzi di comunicazione "come tecnologie che, investendo il linguaggio e il modo in cui lo utilizziamo, coinvolgono anche le nostre strategie di elaborazione delle informazioni"².

Il tema della "creatività nell'era digitale" coagula intorno a sé queste riflessioni, investendo tanto il versante tecnologico che quello culturale. Gli studi sull'argomento non possono cioè trascurare le peculiarità dei mezzi e degli strumenti utilizzati, e quindi le potenzialità e i limiti che li caratterizzano, ma anche la ma-

¹ Annalisa Buffardi è dottoranda di ricerca in Sociologia e Ricerca sociale presso il Dipartimento di Sociologia dell'Università Federico II. Nell'ambito del progetto "Musicman_Machine" ha curato la segreteria scientifica.

² D. de Kerckhove, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna 1993 p.24, ed or. *Brainframes. Technology, mind and business*, 1991.

trice culturale entro la quale vengono prodotte e diffuse le nuove forme di rappresentazione. Entrambi gli aspetti risultano elementi prioritari per chi, come de Kerckhove, voglia rispondere al complesso interrogativo: come si è trasformata la mente umana con l'uso di strumenti di comunicazione sempre più evoluti? Per questi motivi, in questa parte del volume, ci è sembrato utile dare spazio ad una conversazione con Derrick de Kerckhove che fosse focalizzata non direttamente su "arte e nuove tecnologie nell'era digitale", ma che attraverso alcuni argomenti di forte attualità in un terreno di fertile sviluppo scientifico, potessero fungere da cornice all'argomento in oggetto. Dallo sviluppo della società di massa alla società di rete, de Kerckhove illustra il "pensiero digitale" evidenziando le linee di continuità e di innovazione rispetto ai precedenti mezzi³.

Come è stato ampiamente dibattuto nel discutere il passaggio dalla trasmissione orale alla scrittura e successivamente da questa ai media elettronici, ogni strumento di diffusione e di appropriazione del sapere sollecita un diverso percorso conoscitivo che fa leva su differenti processi mentali. McLuhan, come è noto, ha teorizzato che "il medium è il messaggio" e il "messaggio di un medium, o di una tecnologia, è nel mutamento di proporzioni, di ritmo o di schemi che introduce nei rapporti umani"⁴. Per McLuhan qualsiasi medium produce un'amputazione organica ed un'estensione sensoriale, offrendo all'organismo nuovi e più validi supporti, appendici che sono prolungamenti dei sensi. "Le conseguenze individuali e sociali di ogni medium derivano dalle nuove proporzioni introdotte nelle nostre questioni personali da ognuna di tali estensioni"⁵, poiché l'uso di tecnologie diverse influisce sull'organizzazione dei sensi umani. Come sottolinea Derrick de Kerckhove, così come la scrittura non costituisce solo una capacità manuale, ma rappresenta soprattutto la possibilità di classificare e ordinare il pensiero, allo stesso modo l'utilizzo delle nuove tecnologie della comunicazione ha un'immediata ripercussione sulla nostra capacità di sviluppare nuove strutture e modelli mentali.

³ Questo articolo prende spunto da una video intervista con Derrick de Kerckhove da me realizzata e condotta il 19 giugno 2002 nell'ambito delle attività del Centro di Ricerca Audiovisuale dell'Università di Napoli Federico II, diretto da Lello Mazzacane. Si ringraziano Francesco Carvelli per le videoriprese e Giovanni Guidone per la trascrizione dei testi.

⁴ M.McLuhan, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1990, p. 16, ed.or. *Understanding media*, 1964.

⁵ *Ibidem*, p. 15.

I media che caratterizzano il periodo elettronico determinano una nuova rivoluzione dei sensi, capovolgono le categorie lineari e ripropongono su scala globale incontri simili a quelli che avvenivano nei villaggi, creando cioè una nuova circolarità dai confini virtuali. Il “villaggio globale” recupera quella che Ong definisce l'oralità secondaria, che deriva dall'introduzione dei media elettronici nelle società alfabetizzate e dal recupero della parola in forma elettronica⁶. Nella sua analisi Ong si riferisce alla radio e alla televisione, mentre oggi lo sviluppo delle tecnologie introduce quella che de Kerckhove definisce l'*oralità terziaria*, “quella dei sistemi multimediali, della realtà virtuale e della rete. È un'oralità elettronica, come la ‘seconda’, ma diversamente da quella si fonda sulla simulazione della sensorialità, piuttosto che sulla sua trasmissione. Attraverso, ad esempio, il ‘beep’ dei telefonini o dei computer, l'oralità terziaria è caratterizzata da un linguaggio tattile che restituisce un feedback alle nostre azioni, in una sorta di simulazione organica”⁷. Per de Kerckhove, la “storia dei sensi” racconta il cambiamento determinato dalle nuove tecnologie, poiché all'astrazione e alla de-sensorializzazione introdotte con l'alfabeto si sostituisce, oggi, una nuova sensorialità che caratterizza il nostro rapporto con i media. Nella lettura l'individuo ricostruisce in maniera astratta e nella propria mente il contenuto della comunicazione, ma la parola elettronica nell'oralità terziaria restituisce all'individuo un nuovo oggetto sensoriale, che si manifesta sullo schermo del computer o anche attraverso la realtà virtuale. Nel periodo dell'oralità terziaria l'individuo può gestire il processo conoscitivo fuori dalla mente, attraverso l'esteriorizzazione delle sue funzioni cognitive, in un percorso che rivaluta il ruolo di tutti i sensi e recupera quelli intermedi, “quelli che non possiamo definire perché non abbiamo una parola per descrivere i sensi intermediari tra il tatto, l'udito, la vista”. Per de Kerckhove piuttosto che di “oralità” si tratta, infatti, più propriamente, di una “sensorialità terziaria”.

Gli oggetti digitali che l'individuo incontra sullo schermo del computer possono essere paragonati agli oggetti mentali. Il neurobiologo Jean-Pierre Changeux fa riferimento a tre grandi categorie di oggetti mentali: i percetti, le icone e i concetti. I primi sono relativi all'informazione che percepiamo quando siamo in presenza dell'oggetto sensoriale; le icone sono le immagini della memoria che rico-

⁶ Ibidem, pp. 26-28.

⁷ Infra, p. 114.

struiscono gli oggetti sensoriali, non più fisicamente presenti; il concetto si manifesta, invece, attraverso l'astrazione, ad esempio nella lettura, e offre quindi un tipo di conoscenza diversa, "meno percettiva e meno sensoriale". Nella lettura noi generalmente ricostruiamo eventi e azioni nella nostra testa, attraverso un processo che non impegna direttamente i sensi. Sullo schermo di un computer vengono proposti oggetti "che forse sono mentali e anche sensoriali perché siamo di fronte all'oggetto". Pur essendo ricostruzioni della realtà, potrebbero pertanto essere paragonati agli oggetti mentali organici e, in virtù della loro duplice identità, potrebbero sollecitare una conoscenza di tipo sensoriale e concettuale insieme.

Se lo schermo televisivo, caratterizzato da un rapporto frontale con il telespettatore, ha inaugurato la cultura di massa, lo schermo del computer – introducendo modalità interattive a doppio senso – ha prodotto "l'immersione totale" avviando una nuova "cultura della profondità"⁸. Un'espressione della cultura della profondità è rappresentata dalla "Realtà Virtuale", che ci permette di entrare nel mondo del video e dello schermo computer e di sondare l'infinita profondità della creatività umana nella scienza, nell'arte e nella tecnologia⁹. "Inserendo con i media elettronici i nostri corpi fisici nei nostri sistemi nervosi estesi, istituivamo una dinamica mediante la quale tutte le tecnologie precedenti, che sono soltanto estensioni delle mani, dei piedi, dei denti e dei controlli termici del corpo (...) saranno tradotte in sistemi di informazione"¹⁰. Come sottolinea de Kerckhove, alcuni ricercatori che operano nel settore della Realtà Virtuale pongono particolare attenzione alla creazione di simulazioni credibili del tatto, considerando questo senso come una delle basi dell'intelligenza e della comprensione. Molti ricercatori nel settore dell'intelligenza artificiale sostengono, infatti, che l'autentica elaborazione di informazioni non dovrebbe limitarsi alle operazioni logiche, ma dovrebbe includere anche i nostri sensi, e che solo con l'aggiunta dell'interazione sensoriale possiamo ricostruire al di fuori del nostro corpo il tipo di interiorità che è caratteristico della coscienza umana. Il tatto non va, quindi, inteso solo come sensazione della pelle, ma va riferito all'interagire dei sensi, della vista tradotta in suono, del suono in movimento, in gusto e olfatto. Una realtà virtuale è una realtà che si può toccare e

⁸ D. de Kerckhove, 1993, op.cit., pp. 108-109.

⁹ *Ibidem*, p. 129.

¹⁰ M. Mc Luhan, 1990, op.cit, p. 68 .

sentire, oltreché vedere e udire con i sensi reali. Al nostro pensiero possiamo aggiungere “la mano della mente”. D’ora in poi potremo toccare il contenuto del nostro pensiero¹¹.

Particolarmente importante, nelle analisi di de Kerckhove è la riflessione sull’esplosione sensoriale favorita dai nuovi strumenti, che diventano “prolungamenti tecnologici” del nostro corpo. De Kerckhove parla, infatti, di “psico-tecnologia” per definire “una tecnologia che emula, estende o amplifica le funzioni senso-motorie, psicologiche o cognitive della mente”¹². In particolare, attraverso il computer abbiamo imparato a “rispondere al nostro apparecchio” introducendo così “l’elemento destinato a condurci ad un’esternazione della nostra coscienza. Il rispondere richiede un qualche tipo di meccanismo di interfaccia. (...) L’interfaccia è divenuta il luogo privilegiato dell’elaborazione di informazioni (...) Il computer ha creato un tipo di cognizione intermedia, un ponte di interazione ininterrotta, il *corpus callosum* di una sorta di scambio tra il mondo esterno e l’interno del nostro Io”¹³. Attraverso i nuovi strumenti si esteriorizzano la memoria, l’intelligenza, l’organizzazione del pensiero, la classificazione delle date, il trattamento dell’informazione¹⁴. Queste “funzioni cognitive esteriorizzate” operano come la mente umana, ma sono poste al di fuori di essa. Nella storia dell’uomo, tecniche, strumenti e mezzi vengono descritti come protesi del corpo umano, realizzate per rispondere in maniera sempre più adeguata ai suoi bisogni, per migliorare la capacità di adattamento all’ambiente e, in ultima istanza, per garantirne la sopravvivenza. Il perfezionamento degli “utensili” si accompagna, però, anche alla automazione dei programmi che ne consentono il funzionamento. Leroi-Gourhan evidenzia che nell’animale “utensile e gesto si fondono in un solo organo. (...). La pinza del granchio e i suoi elementi mandibolari si confondono con il programma operativo mediante il quale si esprime il comportamento dell’animale per l’acquisizione degli alimenti”¹⁵. La sinergia operativa dell’utensile e del gesto pre-

¹¹ D. de Kerckhove, 1993, op. cit. pp. 87-98.

¹² Ibidem, p. 24.

¹³ Ibidem, p. 69.

¹⁴ Infra, p. 111.

¹⁵ A. Leroi-Gourhan, *Il gesto e la parola*. Vol. II, *La memoria e i ritmi* Einaudi, Torino 1977, p.278, ed.or. *Le geste et la parole. La mémoire et les rythmes*, 1965.

suppone l'esistenza di una memoria nella quale si registra il programma del comportamento. A livello animale questa memoria si confonde con tutto il comportamento organico e l'operazione tecnica appare, al senso comune, caratteristica dell'istinto. Nell'uomo, l'amovibilità degli utensili e del linguaggio determina una esteriorizzazione dei programmi operazionali legati alla sopravvivenza del sistema collettivo. Nel corso della sua evoluzione, l'uomo realizza "una liberazione operativa così avanzata da raggiungere non solo l'utensile ma il gesto nella macchina, la memoria delle operazioni nella macchina automatica, la programmazione stessa nell'apparecchiatura elettronica"¹⁶. Le macchine del XIX secolo sono caratterizzate ancora da una separazione tra gesto, forza e pensiero che presuppone sempre l'intervento dell'uomo, del suo cervello e delle sue mani. Nel XX secolo "la meccanica costruisce, moltiplicando le fonti di energia, un vero e proprio sistema muscolare comandato da un vero e proprio sistema nervoso, le cui connessioni con un organo che è un vero e proprio cervello sensomotorio permettono lo svolgimento di un complesso programma operativo"¹⁷. Il progresso tecnologico del XX secolo conduce dapprima ad un'esteriorizzazione del cervello motorio, a cui segue l'esteriorizzazione delle funzioni cognitive attraverso una serie di applicazioni che sviluppano una sempre più forte ibridazione tra l'uomo e le macchine. Tra le diverse protesi che l'uomo ha costruito dei propri organi, il computer rappresenta l'amplificazione e l'estensione della mente umana che produce l'esteriorizzazione, l'accelerazione e la condivisione dei processi cognitivi. "L'esteriorizzazione dell'individuo sullo schermo – afferma de Kerckhove – offre la possibilità di condividere con altre persone il contenuto cognitivo"¹⁸. La connessione tra i pensieri e tra le forme cognitive di più individui rappresenta uno fra gli elementi più significativi nell'analisi delle trasformazioni dei modelli mentali avviate con la diffusione delle nuove tecnologie. Nel periodo della sensorialità terziaria, di fronte allo schermo del computer, il pensiero si esprime attraverso la condizione connettiva che rappresenta "la possibilità di giungere ad una elaborazione condivisa del pensiero stesso mediante una sua interpretazione esteriorizzata ed interattiva". Il "pensiero connettivo" è, per de Kerckhove, il prodotto cognitivo che nasce dall'interazione tra gli in-

¹⁶ Ibidem, p. 279.

¹⁷ Ibidem, p. 292.

¹⁸ Infra, p. 111.

dividui, e come tale, esso inizia con la conversazione ed è tipico già delle società orali. Attraverso i nuovi mezzi, e in particolare attraverso la rete, tuttavia, assume modalità inedite. La connettività “attribuisce alla parola una forma di pensiero tra gli individui”, il pensiero diventa esso stesso “oggetto digitale”. Ribadendo le linee di continuità tra la società orale e l'era digitale, de Kerckhove evidenzia come “i modi del pensiero” siano riconducibili alla diversa dotazione strumentale delle diverse epoche. Un aspetto importante nell'analisi dei processi cognitivi è il rapporto tra ‘contesto’, ‘testo’ e ‘ipertesto’. Il ‘contesto’ “è il modo di coscienza e di comprensione della cultura orale”. La religione, ad esempio, è il “gran contesto” che opera un'attribuzione di senso, inserendo eventi e informazioni nuove in un quadro di attese regolato da credenze e da miti. “Il mondo del contesto è il mondo dove la spiegazione della realtà si basa su una forma di interpretazione permanente. È il mondo dell'astrologia più che quello dell'astronomia, della magia più che quello della scienza”¹⁹. Il testo, invece, estrapola e libera le informazioni dal contesto, per consentire ad esse di agire anche in contesti altri e diversi. L'ipertesto è la combinazione del testo e del contesto, è un modo del pensiero antico, sempre praticato dagli uomini, che procede attraverso collegamenti tra fattori che originariamente non sono relazionati. La religione, la superstizione, gli oroscopi sono esempi di pensiero ipertestuale perché offrono agli individui la possibilità di connettere alcuni eventi della loro vita con sistemi di interpretazione più ampi e generali.

Tuttavia, il vero pensiero ipertestuale nasce con le moderne tecnologie “perché l'ipertesto dipende dall'elettricità, non esiste prima della possibilità di moltiplicare i testi compresenti nello stesso ambito e di creare tra loro una quantità straordinaria di links. L'ipertesto realizza sullo schermo del computer il punto d'incontro tra la forma contestuale in base alla quale vengono definiti i links e i testi dei singoli collegamenti”²⁰.

Il “pensiero ipertestuale” è dunque un pensiero antico, nasce dalla conversazione e dalle interazioni tra soggetti, traduce ed esplicita i necessari links tra eventi, situazioni e informazioni, anche se solo con l'elettricità può esprimere un nuovo “modo di essere” dell'individuo. In questo concetto ritorna la centralità dell'elemento connettivo che rappresenta, per de Kerckhove, insieme al concetto di “co-

¹⁹ *Infra*, p. 108.

²⁰ *Infra*, p. 110.

munità”, il nucleo centrale delle riflessioni sul nuovo essere digitale. Una dimensione significativa è data, per lo studioso, dal “tempo reale esteso” della rete. Con quest’espressione, de Kerckhove esprime il tempo del pensiero mentale che si presenta simile al tempo del pensiero connettivo.

Il tempo del pensiero, infatti, si estende attraverso la decodifica delle nuove informazioni, la ricerca dei collegamenti con i dati già acquisiti, l’interpretazione degli elementi, la produzione del significato fino alla soluzione del problema posto che sfocia in un nuovo pensiero. Tale processo può essere sospeso, intervallato e interrotto da altre attività e altri pensieri, per essere ripreso a più stadi fino a quando non si giunga alla chiusura del trattamento dell’informazione. Allo stesso modo, il pensiero in rete agisce in un “tempo reale esteso” in cui il pensiero viene condiviso da più persone e il processo di elaborazione prosegue per ciascuno fino a quando non si giunga ad una conclusione condivisa. Le comunità elettroniche che nascono attraverso i software collaborativi si formano intorno ad un progetto condiviso e rappresentano una comunità “just in time, una comunità di passaggio che esiste nel momento in cui si realizza una connessione intorno agli obiettivi e poi si dissolve, o cambia”²¹. Come afferma de Kerckhove, il contenuto delle comunità elettroniche è fortemente cognitivo, si sviluppa intorno alla condivisione dei pensieri per giungere all’elaborazione e alla formazione di nuovi pensieri, si basa sulle relazioni tra concetti, tra contesti e tra concetti e contesti. È una comunità cognitiva poiché riflette il carattere cognitivo della rete, fondato su una matrice di connessioni tra elementi, oggetti, concetti, pensieri.

Impostare le giuste configurazioni di connessioni e realizzare la comunità in rete costituiscono, per de Kerckhove, due significativi oggetti di approfondimento nello studio dei media digitali. Lo studioso parla infatti di un nuovo “medium d’arte” che si caratterizza attraverso le due forme di “arte della connessione” – o arte dell’intelligenza del software – e “arte della comunità”. In estrema sintesi, nelle attività di interrelazione di pensieri e persone si sostanzia il messaggio dei nuovi media che recuperano e potenziano attraverso l’elettricità forme di interazione, modalità del pensiero, procedure di elaborazione delle informazioni caratteristiche dell’oralità primaria. Nell’era della sensorialità terziaria, il pensiero incontra nuovi oggetti numerici che sono però anche oggetti mentali e in quanto tali

²¹ *Infra*, p. 115.

sollecitano i nostri sensi, anche quelli “intermedi”, in un processo “ipertestuale” che traduce attraverso l’elettricità “un modo del pensiero antico”, dando vita ad un “nuovo modo di essere dell’individuo”.

Di seguito riportiamo alcuni brani tratti da una video-intervista con Derrick de Kerckhove da me realizzata e condotta nell’ambito delle attività del Centro di Ricerca Audiovisuale dell’Università di Napoli Federico II.

La simulazione della sensorialità: l’oralità terziaria

Domanda: Nell’era delle comunicazioni di massa, attraverso la radio e la televisione, l’individuo ha sperimentato nuove forme di condivisione collettiva dei messaggi che danno l’illusione di partecipare ad una coscienza sociale ma che in realtà rispondono ad un criterio unidirezionale in cui emittente e ricevente giocano due ruoli diversi e ben distinti nel processo comunicativo. Anche i meccanismi di feedback e di interazione tra i soggetti della comunicazione rappresentano comunque un’interazione limitata all’interno di un processo in cui l’emittente sceglie i contenuti e predispone le modalità dell’offerta comunicativa per il “grande pubblico”, cioè per un pubblico indifferenziato ed eterogeneo. La comunicazione di rete offre nuove possibilità e realizza diversi scenari in cui i ruoli di emittente e ricevente si confondono, in cui il fruitore partecipa attivamente alla costruzione del messaggio, in cui il processo della comunicazione non esiste indipendentemente dal “percorso” che di volta in volta il singolo utente sceglie per se stesso, in relazione alle proprie esigenze, preferenze, competenze. Questo scenario è legato all’affermazione di una nuova modalità di “pensiero” che lei ha definito “connettivo”. Quali sono le fasi che accompagnano il passaggio dal pensiero collettivo al pensiero connettivo, e quali sono le caratteristiche del pensiero connettivo?

Risposta: Tutto il discorso riguarda il rapporto tra tecnologia, linguaggio e mente. Dopo l’invenzione della stampa, la personalizzazione, l’individualizzazione della gente occidentale si afferma sempre di più e continua fino all’avvento del telegrafo che è il primo nemico della scrittura classica e rappresenta l’introduzione dell’elettricità nel linguaggio.

La cosiddetta cultura di massa, con la radio e la televisione, ha inaugurato l'era dell'intelligenza collettiva. È collettiva perché tutti possiamo ricevere il contenuto della comunicazione nello stesso momento, partecipando così ad una "coscienza sociale" collettiva, che è molto importante, anche oggi. Il problema, tuttavia, è che questa non dovrebbe essere la forma "dominante". Il "discorso dominante" dovrebbe essere, invece, quello della rete. Nel rapporto tra il linguaggio, la persona e la macchina, la rete conferisce e consente l'individualizzazione, ma permette anche la collettivizzazione, in una forma distinta dalla collettività espressa dai mezzi di comunicazione di massa, poiché si fonda sulla scelta degli individui. Una "collettivizzazione scelta" si esprime non più attraverso una "forma collettiva", bensì "connettiva". Il termine indica la differenza rispetto all'impatto collettivo dei media come la radio e la televisione. La seconda guerra mondiale è legata al potere della radio e del dittatore. Il dittatore è colui il quale "dictat" le parole e quindi indica a tutti cosa fare. La storia della radio è ricca di esempi di "elettrificazione" dei minareti, anche in tempi più recenti, come nel caso dell'ayatollah Khomeini. Tutto il discorso collettivo si sviluppa in due modi: quello commerciale, che è quello dell'America, e quello ideologico che era della Russia. Sono due forme di collettività, in cui la coscienza collettiva, l'essere collettivo, l'essere generale arriva con la radio e con la televisione.

Oggi siamo in una era diversa, che ci consente un accesso straordinario e privilegiato alla memoria di tutti – teoricamente – attraverso la rete. Il privilegio deriva dalla possibilità di essere da "solo" davanti allo schermo e di inserirsi nella memoria comune. Ad esempio, di fronte al monitor del mio computer, posso realizzare il mio sito, inviare le mie e-mail, dare vita ad un mondo che esiste in rapporto a me, anche se è un mondo non proprio privato, poiché tutti possono avere accesso alle informazioni sulla mia vita. Questa è la grande paura del secolo: la paura della perdita della personalità individuale, così come nel trecento e nel quattrocento la grande paura era la perdita dell'anima comune medievale, collegata all'appropriazione del linguaggio. All'oralità corrisponde una forma di collettività locale, alla scrittura corrisponde un'individualizzazione "iperlocale" e anche un "silenzio della comunicazione" che rispecchia e traduce la trasformazione della comunicazione orale in un "modo del pensiero". L'uomo letterario – letterario come noi siamo ancora oggi – è padrone della sua parola, è padrone della sua coscienza, diventa un "soggetto" davanti all'oggettività del mondo. Siamo nel mon-

do kantiano, un mondo esterno all'individuo. E l'oggettività del teatro greco e più ancora del teatro di Shakspeare che mostra che noi siamo attori e che il mondo è un grande teatro. Noi siamo capaci di azioni individuate e responsabili di un destino privato: è il soggetto profondo della tragedia greca. Il mito greco di Oedipus è utile a illustrare questo passaggio. Oedipus viene espulso dalla città in quanto riconosciuto "individualmente" responsabile dei mali della città. Questa individuazione-esclusione di Oedipus crea l'identità privata. Oedipus diventa il mito fondamentale dell'essere soggettivo. A mio parere, la problematica di Oedipus va oltre il pensiero di Freud. Oggi ci interessa sapere a che livello si ferma la nostra coscienza. La questione oggi è: sono assolutamente interiorizzato o sono esteriorizzato? Di fronte allo schermo inizio ad esteriorizzare il mio pensiero e anche le mie forme cognitive. Questa è la condizione della connettività. La connettività è la condivisione sullo schermo del pensiero, del prodotto del pensiero e del prodotto cognitivo di più persone. Funziona come le reti connettive del cervello, poiché sempre, quando pensiamo, organizziamo le idee per alcuni secondi, e poi però affrontiamo altri problemi, consideriamo altre informazioni. È quello che accade quotidianamente a noi esseri umani, che passiamo da una situazione all'altra, ma il trattamento dell'informazione prosegue fino a quando giungiamo ad una soluzione del problema. La connettività consente la comprensione del pensiero, che non è più un modo silenzioso di parlare a sé stessi, ma attribuisce alla parola una forma propria di pensiero fra la gente. Il pensiero connettivo inizia con la conversazione, in maniera molto semplice, ma con la rete assume modi differenti, e probabilmente ci consente di pensare ad un altro modo di essere dell'individuo.

D: La rivoluzione determinata dalle nuove tecnologie è stata paragonata alla rivoluzione intervenuta con la diffusione della scrittura, che ha consentito una diversa organizzazione del pensiero e delle sue modalità di rappresentazione. Il complesso rapporto tra la mente umana e i mezzi di comunicazione è alla base dei suoi studi, e in particolare Lei ha evidenziato come i "modi del pensiero" siano determinati proprio dai supporti tecnici prevalenti in una determinata epoca come mezzi di trasmissione dell'informazione e di comunicazione. La scrittura, attraverso la linearità del testo, ha introdotto un tipo di pensiero altrettanto lineare, sequenziale e riflessivo. Più complessa è, invece, la presentazione delle informazioni – e quindi il processo di comunicazione – attraverso l'ipertesto, che si basa su una

struttura decentrata, multilineare e multisequenziale arricchita di diversi codici espressivi. Tra il testo e l'ipertesto, il concetto di "contesto" sembra essere un elemento fondamentale. Quale è il rapporto tra testo, contesto e ipertesto?

R: Il contesto è il modo di coscienza e di comprensione della cultura orale. La cultura orale deve "essere nel contesto" oppure deve ricostruire il contesto per ricordare gli eventi. In questo senso, essa è naturalmente conservatrice, perché deve ogni volta tornare ai modelli passati per vivere il presente. È propriamente la dimensione della religiosità, poiché la religione è il "grande contesto". Ciò non vuol dire che oggi non esiste più il riferimento al contesto, ma esso è più o meno nascosto dietro le tecnologie che utilizziamo. Il mondo del contesto è il mondo dove la spiegazione della realtà si trova mediante una forma d'interpretazione permanente. È il mondo dell'astrologia non quello dell'astronomia, il mondo della magia più che quello della scienza.

La storia di Nabucodonosor offre un utile esempio. Durante il banchetto di re Baldassar, improvvisamente apparvero delle dita di mano d'uomo che iniziarono a scrivere con lettere di fuoco sulla parete della sala reale, di fronte al candelabro. Il re rimase molto turbato e ordinò di convocare tutti i saggi di Babilonia per interpretare la scrittura. Tutti i sapienti accorsero, ma non riuscirono a leggere la scrittura e a darne l'interpretazione. Così fu convocato il Profeta Daniele, che già era stato capo dei maghi, degli indovini e degli astrologi sotto il regno di Nabucodonosor. Tutti sapevano che Daniele era il profeta che conosceva tutto. Egli aveva tutto il contesto nella sua mente, quindi poteva leggere quei segni che per mancanza di vocali erano impossibili da decifrare, riempiendo i vuoti tra le consonanti che erano scritte sul muro. Questa storia evidenzia che per capire il testo nella cultura orale – o più propriamente per capire le altre forme di rappresentazione, poiché i testi sono rari e la scrittura è più o meno assente – c'è bisogno di guardare al contesto.

Il testo estrapola l'informazione dal contesto. Una volta libera dal contesto originario, l'informazione può essere inserita in un altro contesto. Questo è anche ciò che accade con la finzione, che è la decontestualizzazione del testo. Ciò che è più importante è che il meccanismo di liberazione del testo dal contesto rappresenta anche il modo di liberare il soggetto dall'oggetto. Quindi di liberare il soggetto dalla conoscenza, di tirare la conoscenza fuori dal soggetto ed esternalarla.

Storie mitiche, come quella di Thamus e Theuth, illustrano questo passaggio all'esternalizzazione. Il re egizio Thamus contestava all'inventore della scrittura Theuth il carattere ambiguo della sua invenzione. Theuth presentò a Thamus la scrittura come un rimedio contro la perdita della memoria, e il re egizio rispose a Theuth: "non basta inventare, bisogna sapere le conseguenze delle proprie invenzioni. Tu pensi di avere inventato un rimedio contro la perdita di memoria, in realtà hai fatto assolutamente il contrario, la tua scoperta indurrà l'oblio nelle anime perché dai alla gente l'illusione di trovare tutto disponibile fuori dalla loro testa, così non si farà più esercizio di memoria. Gli uomini non ricorderanno più da soli nella loro interiorità, bensì attraverso l'ausilio di una scrittura esteriore; per mezzo di segni che provengono da fuori". Thamus è un religioso, per lui è importante contenere la vita nel suo corpo, mentre Theuth ipotizza di collocare all'esterno alcune conoscenze, e anche i principi religiosi, anche il dio va collocato all'esterno. È un diverso modo di essere dell'individuo.

La liberazione del soggetto con il testo si realizza anche nel testo della scienza, attraverso la ricombinazione dell'informazione. Nella genetica i biologi sperimentano nuove combinazioni di geni attraverso l'estrapolazione di alcuni materiali genetici dal Dna di una cellula – che è portatore dell'informazione genetica e depositario dei caratteri ereditari – e la loro ricollocazione in altre cellule e altre forme di vita. Come per la ricombinazione genetica, dal momento in cui abbiamo sviluppato il testo alfabetico, abbiamo avviato il processo e il principio di ricombinazione culturale, tecnica, scientifica. Naturalmente, ogni invenzione crea anche dei problemi per la cui risoluzione occorrono altre invenzioni, in un processo che è quello della nostra storia, un processo di invenzione permanente.

Oggi siamo impegnati a riconsiderare il testo e il contesto. Il problema è quello di non tralasciare il contesto, che continua ad essere importante, presente e ad avere un significato, anche se non è immediatamente comprensibile come il testo. Ma dobbiamo anche consentire al testo di essere riconosciuto come una forma utile di sapere. Siamo nell'ipertesto. L'ipertesto è la combinazione del testo e del contesto, ovvero la combinazione dei principi di organizzazione mentale che regolano testo e contesto. Pensiamo al "mondo del contesto" attraverso l'esempio dell'oroscopo che la mattina leggiamo sui giornali. Noi siamo consapevoli che quell'oroscopo non ci riguarda se non per il fatto che siamo nati in un determinato giorno e mese, sappiamo che l'oroscopo non si rivolge a noi direttamente, ma sappiamo anche che in un certo modo siamo proprio noi i destinatari del messaggio. Come per tutte le supersti-

zioni, l'attribuzione di senso a partire da un oroscopo, che non ci coinvolge personalmente, è un modo ipertestuale, in quanto è basato su una strategia di collegamenti con eventi e situazioni che originariamente non sono riconducibili alla nostra vita. Allora, l'oroscopo, l'i-king dei cinesi, la superstizione classica, la religione sono tutti modi del pensiero, e in particolare sono "forme ipertestuali" di pensiero poiché consentono agli individui un "random access" agli elementi eteroclitici contenuti nel loro cervello. L'ipertesto, tuttavia, dipende dall'elettricità. Infatti, non esiste l'ipertesto prima della possibilità di moltiplicare i testi compresenti nello stesso ambito di accesso e di creare tra di loro una quantità straordinaria di links anche attraverso l'azione dell'utente. Pertanto, il pensiero ipertestuale è la riscoperta di un pensiero molto più antico praticato da ciascuno di noi nella vita quotidiana con l'oroscopo, ma anche con le altre nostre forme di piccolissime superstizioni che danno all'individuo l'illusione di riconoscere in qualche modo la forma del proprio destino entro un quadro più ampio. Queste sono forme di pensiero ipertestuale ma l'ipertesto vero e proprio nasce con la possibilità di realizzare sullo schermo, nell'oggettività del mondo, questo punto di incontro tra la forma contestuale che individua i links e i singoli testi di ciascuno di quei collegamenti.

D: Il concetto di "esteriorizzazione" è al centro del rapporto uomo-tecnologie e nel corso dei secoli ha animato molteplici riflessioni. Lo sviluppo di tecniche sempre più sofisticate per rispondere ai bisogni dell'uomo e il progressivo perfezionamento di "organi" posti al di fuori dell'essere umano, per migliorare le capacità dell'individuo di adattamento all'ambiente, si accompagna ad un continuo processo di assimilazione delle tecnologie attraverso la socializzazione. Nella specie umana il linguaggio rappresenta il principale strumento tecnologico attraverso il quale i membri di una comunità trasmettono di generazione in generazione principi, comportamenti e strategie ritenuti più utili alla sopravvivenza. Il linguaggio costituisce tuttavia anche lo strumento attraverso il quale l'individuo riconosce e descrive il Sé come altro rispetto agli altri Sé del mondo, nel processo di definizione della propria identità. Come si articola il rapporto tra interiorizzazione ed esteriorizzazione attraverso i diversi strumenti tecnologici, dal linguaggio ai media elettronici? In particolare, se le tecnologie possono essere descritte come protesi del corpo umano, i computer rappresentano amplificazioni ed estensioni della mente umana. Come si manifesta la dialettica tra interiorizzazione ed esteriorizzazione attraverso lo schermo?

R: Il punto di partenza credo che sia nel “silenzio della parola” ovvero il “silenzio della lettura”. Fino al VII secolo d.c, con la pratica della “scriptio continua” latina, non era facile leggere silenziosamente, il lettore doveva “parlare la parola scritta” per capire la divisione tra le parole che non erano espresse da segni. La cultura manoscritta continua, quindi, ad essere orale, e conseguentemente, la parola scritta e il pensiero sono esteriorizzati. Il controllo interiore della parola è meno facile e meno rapido di quanto accada attualmente, poiché noi, oggi, impariamo presto a leggere silenziosamente. Il silenzio del linguaggio è la condizione dell’interiorità.

Il controllo interiore del linguaggio scritto e l’interpretazione della lettura rappresentano due forme di appropriazione che determinano la coscienza privata.

La coscienza privata è un teatro interiore, avvia una simulazione all’interno della mente degli individui e in questo spazio mentale viene organizzata la traduzione della lettura in pensiero. Il “silenzio” del linguaggio e “l’appropriazione” del linguaggio creano le condizioni per l’individualizzazione, che continua ancora oggi nella lettura, ad esempio, dei romanzi e dei giornali. Il giornale infatti non è un mass media come lo sono invece la radio e la televisione, perché la lettura è individuale, ma questa è un’altra questione. L’individualizzazione continua fino al momento in cui lo schermo della televisione ha preso il controllo. L’oralità secondaria avvia l’esteriorizzazione, che diventa completa quando il rapporto con lo schermo diventa forma di controllo personale dell’utente e non più controllo della macchina sull’utente. È l’inverso nel rapporto di potere. A questo punto, si esteriorizzano la memoria, l’intelligenza, il disegno, l’organizzazione del pensiero, la classificazione delle date, il trattamento dell’informazione. La tecnologia determina un’esteriorizzazione e un’accelerazione dei processi di gestione dell’informazione. I sistemi di trattamento dei testi, ma anche di organizzazione della memoria come i motori di ricerca, rappresentano una straordinaria funzione cognitiva che opera come quella della mente ma viene estesa fuori dalla testa. Io definisco “*ipertinza*” il mondo dell’ipertesto. È *ipertinza* perché consente a ciascuno di trovare ciò che cerca, anche quelle informazioni, dati o documenti, difficilmente reperibili nelle biblioteche o nella propria libreria. Attraverso la rete si raccolgono le informazioni pertinenti con i propri obiettivi di conoscenza. Allora, l’esteriorizzazione della persona sullo schermo offre la possibilità di condividere con altre persone il contenuto cognitivo.

D: I tentativi di ricreare l'intelligenza umana attraverso strumenti artificiali hanno condotto, nel corso degli ultimi decenni, alla creazione di calcolatori capaci di riconoscere parole manoscritte e risolvere complicate equazioni. I ricercatori hanno sviluppato indagini sulla memoria e alcune macchine sembrano 'superare' la stessa mente dell'uomo, relativamente alla velocità di calcolo e di risoluzione di problemi. Tuttavia l'eterno quesito sulla riproducibilità della mente umana riconduce inevitabilmente all'irriproducibilità del mondo dell'esperienza soggettiva. Il problema dell'intenzionalità, della coscienza, della soggettività e delle emozioni rappresenta uno dei principali ostacoli ad una soluzione che ipotizzi una completa equivalenza tra i processi della mente e i processi delle macchine. Tuttavia, se non di equivalenza, si può parlare di una corrispondenza tra le due tipologie di processi? Quale è il rapporto tra oggetti mentali, intesi come prodotto della mente umana, e oggetti numerici, ovvero gli oggetti della conoscenza con cui ci confrontiamo attraverso lo schermo di un computer?

R: Ho iniziato ad approfondire questi argomenti attraverso il libro di Jean-Pierre Changeux, "L'uomo neuronale", quando ho iniziato il mio lavoro sull'alfabeto e il cervello. Changeux ha scritto pagine straordinarie sugli oggetti mentali. Le tre grandi categorie su cui egli si sofferma sono i percetti, le icone – o immagini della memoria – e i concetti.

I primi sono relativi all'informazione che percepiamo quando siamo in presenza dell'oggetto sensoriale. Le icone sono le immagini della memoria che ricostruiscono gli oggetti sensoriali, non più fisicamente presenti. Il concetto si manifesta, invece, attraverso l'astrazione, ad esempio nella lettura, e offre un tipo di conoscenza diversa, meno percettiva e meno sensoriale. Nella lettura noi ricostruiamo eventi ed azioni nella nostra testa attraverso un processo che non impegna direttamente i sensi. Sullo schermo di un computer vengono proposti oggetti che forse sono mentali e anche sensoriali, perché siamo di fronte all'oggetto. Però hanno una caratteristica in più, poiché sono sicuramente oggetti numerici e pertanto si manifestano attraverso una forma cognitiva, come l'immagine mentale. Credo che sia interessante studiare il rapporto tra gli oggetti mentali organici e gli oggetti mentali tecnici, ovvero numerici.

Ci sono alcune corrispondenze significative tra gli oggetti mentali e gli oggetti numerici. In primo luogo, funzionano tutte e due a elettricità a bassa ten-

sione, che per gli oggetti mentali è l'elettricità organica che crea connessioni e possibilità di trasporto del segnale e di formazione delle immagini. Inoltre, sia nel mondo della mente sia in quello digitale è possibile il trattamento dell'informazione per la risoluzione dei problemi. Entrambi consentono, inoltre, di stabilire la "profondità" con cui "guardare" l'oggetto e quindi la profondità dell'elaborazione. Nel mondo della digitalizzazione, come nella mente, il processo di ricostruzione degli oggetti opera attraverso una sorta di remake. Remake vuol dire che si ricrea l'oggetto, non lo si replica, né lo si ripete, come accade in un video. Questa è una variazione abbastanza importante. Sia gli oggetti mentali organici che gli oggetti mentali tecnici, inoltre, appartengono ad un mondo coerente, poiché l'organizzazione dell'immagine mentale avviene in un contesto mentale dove i codici vengono generalmente riconosciuti, a meno che non ci siano problemi particolari di perdita di memoria o di schizofrenia. Anche il sistema operativo di un computer generalmente opera in un ambiente in cui c'è una coerenza numerica. C'è una coerenza sulle linee telefoniche e su tutte le reti, ovvero la coerenza mentale è ripetuta nella coerenza del mondo numerico. Altri aspetti interessanti riguardano la memoria. La memoria numerica è più affidabile della memoria organica, però questa ultima è più complessa e più "intelligente" di quella numerica. Ma sono due forme paragonabili. La rete svolge la funzione dell'intelligenza delle immagini numeriche perché essa è, insieme, il database, la memoria, l'intelligenza. Il rapporto tra la rete e l'utente, o il gruppo, che ne fa uso è un rapporto di intelligenza con un contenuto di memoria. Da un certo punto di vista, la memoria digitale sembra più affidabile, ma va verificato se sul lungo tempo conserva tale affidabilità, poiché le tecnologie, le macchine e i programmi di utilizzo cambiano, oltre poi ad essere dipendenti dall'elettricità, per cui se si stacca la spina sparisce tutto. La memoria, anche quella di una sola persona, continua con la parola, con la trasmissione orale e con le diverse tecniche di comunicazione. Ciò vuol dire che i modi di trasmissione sono diversi. Ci sono quindi delle differenze importanti tra oggetti mentali e oggetti numerici, e per questo è importante considerare gli aspetti comuni e poi analizzare anche in cosa differiscono. Gli studi, adesso, dovranno concentrarsi su questo.

D: Marshall McLuhan ha evidenziato come l'uso di tecnologie diverse influisca sull'organizzazione dei sensi umani. Qual è l'impatto dei media digitali nell'attività sensoriale?

R: Walter Ong ha coniato l'efficace espressione di oralità secondaria, riferendosi alla radio e alla televisione, mezzi di comunicazione sui quali si è soffermato Marshall McLuhan. Ciò che risulta interessante, oggi, è proseguire il lavoro di McLuhan nella direzione del passaggio dal regno della televisione al regno dello schermo del computer. L'oralità secondaria è quella del telefono, della radio e della televisione. È un'oralità che fa uso della parola, la parola viva. L'*oralità terziaria*, quella dei sistemi multimediali, della realtà virtuale e della rete, è un'oralità elettronica, come la "seconda", ma si basa sulla simulazione della sensorialità, non più sulla trasmissione della sensorialità. Noi siamo già entrati nella seconda fase, o meglio, nella seconda "era" dell'elettricità: l'era digitale dopo l'analogica. La prima dava la luce, il calore, il trasporto dei segni e la potenza ai motori. La seconda diventa mentale ed organica.

Ad esempio, il sonoro dei "beep" delle piccole macchine elettroniche, dal computer al telefonino, è un linguaggio tattile che restituisce un feedback rispetto alle nostre azioni, è una simulazione organica. Il "beep" fa parte di questa oralità terziaria, o meglio "sensorialità terziaria". È interessante ripercorrere la "storia dei sensi": all'inizio l'alfabeto ha frammentato completamente il logos, la parola del dio, la parola creativa, la parola magica. Conseguentemente, l'alfabeto ha desensorializzato la comunicazione umana, fondando se stesso sull'astrazione. Ad esempio, nella lettura l'individuo ricostruisce la sensorialità nella propria testa, come abbiamo già detto a proposito degli oggetti mentali di Changeux. Il logos elettronico dell'oralità terziaria, invece, prevede la ricostruzione sensoriale fuori della propria testa, ad esempio su uno schermo, oppure attraverso i guanti della Realtà Virtuale o altre estensioni tecniche elettroniche. C'è quindi una nuova sensorialità, un nuovo rapporto con il linguaggio, una sintesi psico-sensoriale, fuori dalla psiche e fuori dalla testa, che vuol dire elettronica. L'oralità terziaria rappresenta anche la contemporaneità immediata tra il desiderio e la sua realizzazione sulla rete, attraverso lo schermo del computer. La spontaneità e la contemporaneità, il real time è la condizione dell'oralità terziaria. Ciò è fondamentale, perché il real time, la risposta immediata, è condizione primaria innanzitutto dell'oralità. L'oralità terziaria si fonda sul logos elettronico, ovvero tattile, visuale, uditivo, anche olfattivo oltre che di una grande quantità di sensi intermedi che non possiamo descrivere

perché non abbiamo una parola per descrivere tutti i sensi intermediari tra il tatto, l'udito, la vista. È una condizione che consente quindi di vedere di più che con l'occhio umano, di vedere dentro la materia, di vedere lo "spazio siderale", di scoprire realtà nuove attraverso l'estensione dei nostri sensi. Questa è l'oralità terziaria.

D: Le nuove tecnologie sono alla base anche di una profonda trasformazione delle relazioni interpersonali, che sempre di più possono essere libere dai tradizionali vincoli di spazio e di tempo. Attraverso forum on line ed e-mail, ad esempio, è possibile dilatare il tempo dell'interazione, che non solo non richiede più il vincolo della presenza fisica degli interlocutori in uno stesso luogo, ma anche non richiede più la condivisione del momento dell'interazione. Come cambiano i rapporti interpersonali attraverso i nuovi mezzi?

R: La socialità cambia notevolmente, a partire dal fatto che abbiamo la possibilità di un immediato contatto attraverso gli indirizzi di posta elettronica. Personalmente conosco persone che è impossibile reperire se non attraverso la rete, persone che è difficile incontrare fisicamente, che non rispondono mai al telefono né ai fax, ma generalmente rispondono entro ventiquattro ore ad un messaggio su internet. Inoltre, è possibile vivere collaborazioni e relazioni professionali – ma anche di amore, secondo alcuni – su internet. Ciò in quanto è possibile avviare una connessione con gli altri individui priva della forme di interattività classica, dell'incontro face to face. È fondamentale comprendere che quando si lavora insieme in rete si agisce non nel "tempo reale" ma nel "tempo reale esteso". Il tempo reale esteso è quello del pensiero. Il tempo del pensiero non è immediato, la soluzione ad un problema non viene alla mente immediatamente, ma sempre dopo un'elaborazione che può durare un certo tempo e anche essere interrotta e intervallata da altre attività. Quando il pensiero viene condiviso da più individui, il processo di elaborazione di ciascuno continua fino a quando si giunge ad una conclusione e quindi ad una chiusura del trattamento dell'informazione. Il processo di elaborazione del pensiero condiviso attraverso la rete rappresenta così un altro modo di essere dell'individuo. Attualmente esistono molte comunità virtuali che nascono intorno ad un progetto comune di lavoro. Io stesso ho sperimentato, a scopo pedagogico, un software collaborativo che ha dato vita a comunità "progettuali" sviluppatesi tra Napoli, Toronto, Nizza, Houston, e adesso Los Angeles. Così, ogni classe

di studenti impegnata nel progetto è stata trasferita in un'altra comunità virtuale allargata. Si tratta di una comunità "just in time", una comunità "di passaggio" che esiste nel momento "dell'uso", cioè quando si realizza una connessione intorno agli obiettivi, e poi si dissolve, o cambia. È una comunità fortemente cognitiva, così come è cognitivo tutto il contenuto della rete, per la sua stessa essenza.

D: La dimensione del tempo è profondamente modificata dall'uso delle nuove tecnologie. Passato, presente e futuro possono coesistere ed integrarsi nelle applicazioni informatiche e telematiche. La disgregazione di quelle categorie conduce l'individuo a confrontarsi con una dimensione che appare privata dei confini e dei limiti a cui le precedenti forme di comunicazione ci avevano abituato. Le nuove "narrazioni" non hanno inizio né fine, oppure hanno molti inizi e diverse conclusioni. Al "tempo" di una storia siamo oramai abituati a sostituire il "percorso" che caratterizza uno svolgimento in continuo divenire, oppure una "fase" di un processo multisequenziale nel quale le categorie del passato, del presente, del futuro, ma anche del virtuale e quindi del mai esistito, del "fuori dal tempo" si affiancano e si intrecciano. Andando oltre, Lei parla di "conquista del tempo", suggerendo l'idea di una sorta di "appropriazione" di una dimensione che in senso tradizionale è da intendersi come prescritta, immutabile ed imm modificabile...

R: Ci sono diversi modi di parlare di conquista del tempo. Uno di questi è legata sicuramente agli sviluppi della scienza medica, e in particolare agli studi sulle cellule staminali, di cui ho discusso lungamente con un medico italiano, Angelo Vescovi, durante il World Economic Forum, a Davos. Proprio a partire da quelle discussioni ho iniziato a pensare alla straordinaria ipotesi di estensione della vita. Sappiamo già che la vita media degli individui dal medioevo ad oggi è aumentata notevolmente. Nei paesi sviluppati l'aspettativa media di vita oggi è di 80-90 anni, e la ricerca medica sembra consentire di estendere ulteriormente la durata della vita.

La "conquista del tempo" significa però anche "ripensare" il tempo. Come è evidente nella musica attraverso i megahertz o con i nanosecondi, quanto più sono "stretti" i "momenti", tanti più "momenti" possiamo avere a disposizione. Un'altra modalità di conquista immediata del tempo è offerta dall'eliminazione della

distanza, che ci consente di “guadagnare” momenti importanti altrimenti spesi per i viaggi e per le telecomunicazioni in genere. Un importante traguardo nella conquista del tempo è dato poi dalla possibilità di riconoscere la relatività nella fisica del tempo. L'affascinante idea di “tornare indietro” nel tempo oggi non è assolutamente impensabile, possiamo pensare che non siamo irreversibili, e ciò è legato ad un cambiamento psicologico importante. Il mondo dell'arte offre altri esempi, possiamo parlare di conquista del tempo del musicista, o dell'artista interattivo e multimediale.

Un pezzo di musica registrata, come una fotografia, ferma il tempo ed è un modo di formalizzare e di inquadrare il “tempo” nei tempi della musica. Il musicista interagisce con gli strumenti che fermano il tempo, imprime una diversa pressione tattile sui tasti e attraverso quella pressione assegna una diversa cadenza alla musica, imprime diverse variazioni di lunghezza tra le pause e tra i “tempi” del real time, in pratica può gestire e maneggiare le forme del tempo. In questo senso, l'elaborazione musicale e artistica in genere è una forma di conquista del tempo.

D: Le nuove tecnologie offrono all'artista inedite possibilità di creazione e di produzione. I nuovi strumenti consentono una trasformazione dei processi e dei prodotti artistici, senza considerare i cambiamenti che intervengono nei modelli culturali e la rivoluzione espressiva che si accompagna alla diffusione e all'utilizzo di nuove tecniche di rappresentazione. Come cambia il processo creativo con le nuove tecnologie?

R: Le tecnologie cambiano sempre il processo creativo. Per esempio, la televisione ha modificato e superato la classica “tavolozza” dei colori dell'artista. La scelta dei colori televisivi è diversa da quella dell'artista, ma è diversa anche da quella dei computer e questo già esprime una forma di contenuto artistico poiché impegna una sensibilità artistica, un'estetica del colore. Il colore elettronico ispira in maniera nuova l'artista, che deve tra l'altro considerare i limiti di definizione dell'immagine in trasmissione, ad esempio nelle videoconferenze. Quindi c'è una diversa sensibilità dell'artista video, e ovviamente non solo sul piano classico del colore. Questa sensibilità riguarda le modalità di ricostruzione sullo schermo, le nuove possibilità date dall'interattività, il sampling delle forme musicali o dei testi,

il “collage” generale che rappresenta il web, l’ipertestualità, e quindi le vie di accesso e di interazione tra le diverse parti della forma artistica. Sono tutti strumenti e possibilità talmente nuove che probabilmente gli stessi artisti devono ancora sperimentare a fondo.

L’arte elettronica rappresenta un settore di interesse notevole nello studio delle nuove tecnologie e delle espressioni artistiche. Io sono stato membro di una giuria che esaminava i prodotti dell’arte elettronica dal 1994 al 2000, un periodo che si è aperto con grandi novità nel settore della web-arte, ma oltre il fervore iniziale non c’è stata una successiva produzione innovativa. In questo periodo di tempo ho notato alcune forme di arte elettronica interessanti in un contesto pigro e lento, e ciò, all’inizio, mi ha creato qualche confusione, perché in genere – credevo – gli artisti sono sempre i primi a comprendere le potenzialità dei media.

Oggi il web si è sviluppato a tal punto che è ancora più difficile per gli artisti capirne le modalità di utilizzo, anche se ci sono esperienze straordinarie.

Io penso che per la musica, e in generale per la creazione artistica, oltre ai cambiamenti determinati dalle nuove tecnologie, sia importante quella che ho definito “l’arte dell’intelligenza”, ovvero l’arte di impostare le giuste configurazioni di connessioni e quindi di realizzare un ipertesto funzionale, e la possibilità, inoltre, di dare vita all’arte della comunità nella rete. Questa è un’arte, è un nuovo medium d’arte. La connettività e la comunità rappresentano due forme d’arte di oggi, che vanno sviluppate e comprese: l’arte della connessione – l’arte dell’intelligenza del software – e l’arte della comunità.

Bibliografia

- L. AMODIO, A. BUFFARDI, L. SAVONARDO, *La cultura interattiva. La comunicazione scientifica dai musei tradizionali ai science centre*, in corso di stampa.
- A. BUFFARDI, *Homo game. La secolarizzazione e il reincanto tecnologico*, in *Matrix. Rivista scientifica di comunicazione*, Esi, Napoli, gennaio-marzo 2004.
- J.D. BOLTER, *Lo spazio dello scrivere. Computer, ipertesto e la ri-mediazione della stampa*, Vita e Pensiero, Milano 2002 ed.or., *Writing space. Computer, hypertext and the remediator of the print* (II.ed.), 2001.
- J.P. CHANGEUX, *L'uomo neuronale*, Feltrinelli, Milano 1983 ed.or. *L'homme neuronal*, 1983.
- D. DE KERCKHOVE, *Brainframes. Mente, tecnologia, mercato*, Baskerville, Bologna 1993, ed.or. *Brainframes. Technology, mind and business*, 1991.
- D. DE KERCKHOVE, *L'intelligenza connettiva*, Aurelio De Laurentiis Multimedia, Roma 1999.
- G. P. LANDOW, *Ipertesto. Il futuro della scrittura*, Baskerville, Bologna 1993, ed or. *Hypertext. The convergence of contemporary critical theory and technology*, 1992.
- A. LEROI-GOURHAN, *Il gesto e la parola*, Vol.II, *La memoria e i ritmi*, Einaudi, Torino 1977 ed.or. *Le geste ed la parole. La mémoire et les rythmes*, 1965.
- P. LEVY, *L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio*, Feltrinelli, Milano, 1996.
- M. McLUHAN, *Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, Milano 1990, ed.or. *Understanding media*, 1964.
- H. RHEINGOLD, *Comunità virtuali. Parlare, incontrarsi, vivere nel cyberspazio*, Sperling & Kupfer, Milano 1994.

grauseditore

PARTE TERZA
L'esperienza creativa

The transit is the message

di DOMIZIANA GIORDANO¹

Piet Mondrian è un buon esempio di quanto l'arte figurativa, del secolo scorso, sia andata in sintonia con la musica. Mondrian, raffinato conoscitore delle nuove tendenze musicali, ne fu contagiato tanto da attuare quella che è la più palese simbiosi, o come va di moda dire adesso "contaminazione", tra arte visiva e musica. Nei suoi quadri realizzati negli anni '30, chiamati, non a caso, Boogie-Woogie e realizzati durante la sua permanenza negli Stati Uniti, si nota la scrittura musicale laddove le linee nere vengono spezzate da un velo di colore bianco, che le copre e nello stesso tempo le lascia trasparire impercettibilmente, tanto da dire "qui non c'è un vuoto, qui c'è una pausa". Si realizza così il ritmo musicale, reso codice attraverso un segno personale trasformato in segno e colore. Il vuoto tra una linea nera ed un'altra non è altro che un silenzio, che in termini musicali è la pausa che ne determina poi il ritmo. La pausa ripetuta nel tempo produce il silenzio. Un silenzio che formalmente si chiama musica, e, infatti, John Cage scrisse un pezzo dove era presente solo "quella" nota musicale. Negli ultimi decenni, da quando l'era tecnologica è apparsa tra le mura domestiche, l'evoluzione dei differenti linguaggi è proseguita in un cammino dove la convergenza dei differenti aspetti formali si è amalgamata fino a crearne uno nuovo, qualcosa che si potrebbe paragonare alla scoperta di un nuovo colore nell'arcobaleno: internet. Le radici le possiamo trovare, in maniera molto evidente, nel *remote control* che si usa per cambiare i canali TV. Questo *hardware*, è una sorta di preludio a quello che ne è conseguito poi. Il passaggio veloce tra diversi canali TV, ha generato, tramite lo

¹ Domiziana Giordano, attrice e artista multimediale ha, tra l'altro, collaborato con i Planet Funk ad un progetto creativo di contaminazioni tra suoni e immagini digitali.

zapping, la nascita di un linguaggio ipertestuale (passivo) che ci ha portato ad adattarci ai modi e ai tempi delle pagine della rete. Questo procedimento di rapidità mentale ci ha abituato ad un potenziamento della capacità di velocizzare la dinamica di digestione delle informazioni. Non siamo certamente diventati più intelligenti, ma ci ha abituato a ritmi più veloci con conseguenze interessanti anche da un punto di vista neurologico, argomento, questo, che non staremo qui ad approfondire. Questo “andar di palo in frasca” ha permesso un allenamento intellettuale capace di saltare da un assunto all’altro, abituando il cervello ad assorbire più rapidamente le informazioni tramite una sintesi poco elaborata. Questo comportamento ha portato ad un cambiamento della cognizione dell’informazione, che non ha nulla a che fare con una maggiore potenzialità della capacità intellettuale umana. È un isomorfismo all’interno dello stesso veicolo d’indagine semiotica, che sconfinava, senza alternative di sorta, in un argomento d’assoluto carattere sociologico. La parte interessante di questo progresso linguistico è che il fenomeno sociologico è molto più evidente adesso, rispetto al passato. Il risultato di questo dinamismo ha portato ad un abbassamento sostanziale della cultura generale, a favore di una superficialità effimera che contiene però anche aspetti interessanti, perché sono il risultato di un’evoluzione linguistica formale. Ma quale sono queste modifiche sostanziali? Un esempio straordinario si trova nel linguaggio usato nelle chat rooms su internet e, da ultimo, nei messaggi sms dei telefoni cellulari che a mio avviso sintetizzano la società moderna. Qui ci troviamo di fronte ad una sintesi sia grammaticale, sia psicologica. La parola non perde la sua funzionalità in una sintassi errata, ma si trasforma spesso in una serie d’acronimi in un linguaggio che è identificato e riconosciuto solo in una determinata cerchia di persone. Si delinea quindi un nuovo concetto di tribù. La musica è anche questa personalizzata. Il DJ è colui/colei che rende unico ma comunque ricostruibile un momento dove le varie tribù si ritrovano a confrontarsi: un luogo dove il riscontro è assai approssimativo in termini intellettuali ma invaso da eloquenti segni di appartenenza a determinate tribù, espletati in un abbigliamento e in una gestualità che determinano una nuova cultura, non meno interessante di quella accademica. Almeno da un punto di vista antropologico. Esiste un filo diretto tra il linguaggio, l’arte e la musica. Personalmente vedo nella musica lo stimolo motrice di quest’evoluzione. La musica dei DJ, attraverso l’uso del campionamento di altra musica precedentemente realizzata da differenti artisti, è rielaborata dal vivo nelle discoteche, realiz-

zando così composizioni assolutamente personalizzate con omaggi a questo o a quell'artista. La parte interessante di questo procedimento compositivo, non è tanto l'omaggio, la citazione di un particolare brano, quanto la struttura lessicale di essa. La forma narrativa, che può essere applicata anche ad altre forme di narrazione, si ritrova nella forma della sonata, elaborata a partire dal 1600 ed è la forma che più direttamente affronta il problema della organizzazione di un pensiero musicale. Una partitura divisa in tre movimenti: introduzione, conflitto, risoluzione. Nella musica dei nostri giorni, invece, troviamo un brano che inizia e non ritorna. Il giro musicale non riesce neppure ed entrare perché la ritmica si ferma nella ripetizione continua delle prime note che si susseguono, in quello che viene chiamato *loop*, che non evolve mai, se non con l'aggiunta di nuovi ritmi che invece di portarci nell'evoluzione della canzone, rimangono in attesa, come un *mantra*. Quello che interessa è il *loop*, la ripetizione. Ballare sullo stesso brano che non concede nient'altro, se non se stesso in mille forme, ma rimane uguale a se stesso. E questa peculiarità del *loop*, è la forma più attendibile per capire la società attuale del mondo occidentale. Una società talmente fragile ed inquieta che pur di non chiedersi dove sta andando, ripete incessantemente gli stessi output mediatici che ipnotizzano nel loro succedersi con i loro stessi cloni. In psicanalisi questa forma di ricerca di sicurezza è piuttosto normale nell'età dell'infanzia, ma se questo accade in fase adulta si può tranquillamente definire una regressione. La sicurezza sta nel vedere, vivere la stessa sensazione, segno, suono, ripetuto all'infinito. Tutto si muove in fretta ma rimane sempre uguale. Viene a mancare l'isomorfismo del messaggio. Quello che importa è "esserci" è il passaggio. Mc Luhan diceva "the medium is the message". Ora è la volta di "the transit is the message". Questo processo di enunciato autoreferenziale riporta al Teorema di Incompletezza di Godel. Il contenuto non interessa più, non esiste più, e se c'è non si fa in tempo a fermarlo ed analizzarlo perché non si fa in tempo. Tutto scorre, tutto transita. L'importante è transitare e far parte del flusso.

grauseditore

Musica ex machina

di POLINA¹

Luca Mazza: Spesso nello studio di registrazione sei di fronte ad un amalgama di suoni da cui è difficile districarsi, ti trovi davanti ad una serie di appunti che, finché non vai a suonare dal vivo, non riesci a capire fino in fondo. La nostra natura, quella dei Polina, è prettamente tecnologica. Due su quattro componenti del nostro gruppo sono tecnici del suono. Ci siamo incontrati davanti ad un campionatore e cerchiamo anche noi di fare un po' di musica suonata e un po' di musica composta a tavolino, con sequenze, con logica o con una base.

La parte che mi interessa di più, nella fase di creazione di un pezzo è il coinvolgimento con gli altri, il provare esperienze sonore diverse sul corpo. Tempo fa ci siamo trovati tra le mani un libro che aveva molto in comune con quest'incontro, si chiama "Musica ex machina²", musica dalla macchina. Ne leggo un brano: "Oggi l'arte musicale, complicandosi sempre di più, ricerca gli amalgami dei suoni più dissonanti, più strani, più aspri per l'orecchio. Ci avviciniamo così sempre di più al suono-rumore. Noi futuristi – non io – abbiamo tutti profondamente amato e gustato l'armonia dei grandi maestri: Beethoven, Wagner ci hanno sconquassato i nervi, il cuore ancora per molti anni. Ora ne siamo sazi e godiamo molto e più nel combinare idealmente i rumori di tram, di motori a scoppio, di carrozze, di folle vocianti e via scorrendo...".

Cento anni fa c'erano persone che pensavano quello che penso io adesso. Credo che la rottura dei linguaggi classici, canonici, sia la lettura di tutto ciò. Quando

¹ Riportiamo di seguito la trascrizione degli interventi di Luca Mazza e Livio Lanzetta, componenti dei Polina, e parte del dibattito con gli studenti.

² F. K. Prieberg, *Musica ex machina*, Einaudi, Torino 1963

un linguaggio si rompe, è perché sei sazio e cerchi altrove. Quando, come accade oggi, le tecnologie ci offrono dei supporti per registrare, la mente spazia.

Volevo leggere un'altra cosa, sempre dallo stesso libro, in riferimento al tema degli spazi dove si fa musica, perché per i Polina questo è un problema centrale. Se hai la fortuna di avere un garage va bene, ma se non hai la fortuna di possedere uno studio, allora diviene complicato produrre musica. Non c'è sempre lo spazio adeguato per comporre musica e soprattutto per suonarla. Noi parliamo di una società di giovani che sta cambiando i linguaggi, però in Italia stiamo qualche passo indietro rispetto ad altri Paesi dove i linguaggi sono effettivamente cambiati. Qui c'è ancora qualche muro da abbattere, soprattutto nell'ambito del mercato musicale, perché le orecchie non sono ancora abituate a nuovi suoni e a nuove esperienze, diciamoci la verità. Le radio condizionano molto la gente nella scelta delle loro preferenze musicali.

In questo punto del libro, si parla della forte capacità che ha la radio di influenzare il gusto. Si legge: "come possono i giovani compositori familiarizzare con le nuove manifestazioni in campo tecnologico-musicale? Come possono imparare ad esercitarsi senza uno studio per la musica radiofonica, in questo caso, a loro disposizione? Senza uno strumento? Nessuno impara a servirsi della musica facendo discussioni teoriche".

Non c'è nelle università italiane una Facoltà in cui si studia musica applicata, neanche al Dams dove si insegna solo teoria. Per fare musica applicata, devi pagare un corso privato, eccessivamente costoso, perché non esiste una struttura statale o para-statale che possa fornirti un luogo dove esercitarti. Credo che molte persone in questa stanza usino il computer per fare musica, ebbene secondo me è una fortuna il fatto di produrre musica da soli, perché comunque rappresenta una possibile scappatoia. Io preferisco spegnere la radio.

Dibattito

Studente: Vorrei avere una risposta da voi a bruciapelo. Pensate di scrivere testi e di fare musica con la testa, con il cuore o con la pancia?

Livio Lanzetta: Prima con il cuore, poi con la pancia e poi con la testa. La pancia intesa come nervi, istinto. Infine con la tasca.

Luca: Vorrei precisare un punto. Non esiste un'incompatibilità tra musica

elettronica e musica suonata. Non c'è nessun limite. Credo che una buona musica sia una musica senza forzature. Se tu suoni con il tuo gruppo, con quattro o cinque chitarre, trenta batterie, va bene. L'importante è che non sia una forzatura dettata dall'esigenza di seguire una moda. Se tu hai invece una necessità tecnica di inserire un suono elettronico, lo inserisci. Non c'è alcun problema.

Livio: Con i nuovi apparecchi tecnologici in studio è come se tu diventassi il direttore di un'orchestra. L'orchestra, gli strumenti e la sala: è tutto tuo.

Luca: La musica è sottoposta ad un bombardamento allucinante. C'è un filtro perenne sulla musica, rappresentato dalla radio e dalla televisione. L'importante è essere se stessi. Diventa sempre più difficile mantenere rapporti con le case discografiche. Non potete capire cosa c'è dietro la discografia nel mondo musicale italiano e come viene gestita. I casi più fortunati sono quelli che funzionano, che vanno bene e vanno avanti da sé. I gruppi che stanno attraversando il momento di creazione, di formazione, di esperienza se la passano male perché non è facile riuscire ad esprimersi essendo sempre se stessi. Allora ti dicono: "facciamo il ritornello così. Facciamo la melodia così. E questo non va bene. E quest'altro neanche va bene". Però è un discorso che riguarda solo l'Italia perché, in altri paesi europei si è raggiunta un'apertura diversa. In Italia siamo tutti succubi di questa pressione che è al di sopra di qualunque immaginazione.

Se qualcuno si interessa di *trip hop* di *drum 'n' bass*, è sempre possibile cercare del materiale che riguardi questo genere musicale, ma se ascolti i Polina capisci poco di quello che fanno. La risposta alla nostra musica da parte della discografia è sempre la stessa: "dove è il ritornello? Dove è la melodia? Dove sono i ritornelli discografici? Dove sono le vendite?".

Studente: I gruppi che si occupano di musica elettronica come si pongono davanti al problema delle droghe sintetiche che comunque sono usate da chi ascolta questo tipo di musica?

Livio: Molti usano le droghe. Io non sono per l'uso delle droghe sintetiche. Non ne faccio uso e penso che neanche i Subsonica ne facciano uso. Perdi la testa. Ci si "azzecca".

Studente: Secondo voi, le leggi di mercato che penalizzano la musica italiana sono il vero male dell'industria discografica. Il male è rappresentato solo dalle leggi di mercato o anche dai ministri che minacciano di chiudere i centri sociali, gli unici luoghi, almeno qui a Napoli, dove è possibile fare un certo tipo di musica?

Luca: Sicuramente la città più rappresentativa dei nuovi ed emergenti generi musicali è Napoli. Per quanto riguarda l'estero, sembrerebbe strano a dirlo, ma tutti dicono che sia la Germania. In questo momento, stiamo riproducendo la musica che producono lì.

Quale è il dramma della musica italiana? È un problema di gestione o solo una questione economica? Anche in questo settore, come in molti altri, c'è un conflitto di interessi fortissimo perché il sig. Berlusconi per anni è stato il padrone dei media. Come sappiamo, i media influenzano il gusto, il gusto influenza la vendita ed è tutto collegato.

grauseditore

La tecnologia come fonte creativa di PLANET FUNK¹

Sergio Della Monica: Derrick de Kerckhove ha inquadrato perfettamente una delle priorità di un musicista oggi: quella di individuare nuovi spazi, nuove forme di espressione, cercando di non ripetere cose già dette da altri musicisti, nell'epoca passata. Per noi l'epoca passata è un momento che si è chiuso due anni fa. Noi tutti, musicisti e creativi, stiamo vivendo un passaggio epocale. La tecnologia sta cambiando la vita di tutti e non solo di chi fa musica o di chi fa arte in genere. È la vita di tutti i giorni che muta. I ritmi e la musica si trasformano perché risentono di questo cambiamento epocale. Secondo me, Derrick ha inquadrato perfettamente la questione, parlando dell'intervallo. L'intervallo scandisce il tempo. Il tempo scandisce il nostro ritmo vitale. Ogni giorno, il cuore ha una pulsazione ritmica costante. L'esempio di Derrick su Napoli è calzante, perché è vero che in questa città noi viviamo le onde del mare che creano una eco, creano frequenze, creano dei suoni che, in qualche modo, condizionano il nostro modo di pensare. Tutto questo è ritmo. Nel ritmo della musica rock del passato, la distorsione veniva generata dall'elettricità applicata ad uno strumento precedentemente solo acustico: la chitarra. Negli anni '50 eravamo abituati a sonorità più o meno acustiche come le batterie.

Il modo di fare musica del passato era molto ben delineato per noi. Le contaminazioni che oggi possiamo applicare all'intervallo, e non solo, sono enormi. L'intervallo è il punto di partenza per la scansione ritmica. Batteria, percussioni ed altri strumenti musicali, oggi possono risentire dell'effetto prodotto dalla tecnologia. È un'evoluzione sonora che cambia anche la percezione del tempo.

¹ Riportiamo di seguito la trascrizione degli interventi di Sergio Della Monica, Domenico GG Canu e Marco Baroni, componenti dei Planet Funk, e parte del dibattito con gli studenti.

In realtà, il punto che vorrei sottolineare in questo intervento è quanto possa essere importante la tecnologia come fonte d'ispirazione per un musicista, e come e perché una persona, che fino a ieri suonava la chitarra acustica, oggi si rivolge all'elettronica. Io, ad esempio, non potrei mai rinunciare ad uno strumento suonato perché mi appartiene, è la radice della musica, però la tecnologia mi apre incredibili spazi d'ispirazione per creare musica a partire da quel suono originale di chitarra o di batteria, all'interno del quale aggiungo melodie, rumori, note.

La tecnologia ci offre grandissime opportunità nella musica, nell'arte visuale, nella fotografia e in tutto ciò che viene definito "creatività". Questo è il cambiamento epocale che stiamo vivendo oggi e che vivremo sempre di più. Lo sviluppo delle tecnologie ha fatto passi da gigante, ma siamo ancora ad una forma arcaica. Mi piacerebbe immaginare la musica che potremo ascoltare tra 50 anni. Che musica sarà?

Il computer ed il campionatore sono indispensabili strumenti di lavoro. Il campionatore è uno strumento che registra un'informazione sonora, che può essere una voce, una chitarra, un pianoforte o una batteria. Il musicista immette quell'informazione sonora in un sistema e grazie all'utilizzo dei software, è possibile campionare il suono originale di una batteria, di una chitarra ecc. Questo suono di chitarra o di batteria può diventare una melodia, può trasformarsi in mille strumenti diversi grazie alla tecnologia e grazie all'utilizzo del software. Questa è una chance che ci permette di poter andare avanti nelle sperimentazioni musicali, per poter contaminare, come dice Derrick.

Abbiamo, insomma, una chance enorme, che deve essere usata bene perché è impensabile credere che la tecnologia sia l'unica fonte d'ispirazione, questo è un mio parere personale. Il campionatore è, in parte, *anche* la fonte d'ispirazione, ma l'ispirazione è dentro di noi, noi siamo ispirati dal contatto con il mondo. Ogni stimolo può essere importante per scrivere una canzone, anche la vista di un oggetto può essere fonte d'ispirazione, può essere una visione pulita come questa stanza o può essere un'immagine trattata con un *software* particolare, in tempo reale. Mi riferisco in particolare alle immagini proiettate sul palco che Domiziana Giordano utilizza nel nostro spettacolo, che rispecchiano la nostra musica e che, qualche volta, l'hanno generata. Penso, ad esempio, all'immagine della pioggia vista attraverso dei filtri particolari che Domiziana usa quando compone particolari effetti visivi al computer.

La tecnologia oggi è veramente il grande strumento che ci permette di trasformare la musica, di introdurre innovazione. Senza l'uso della tecnologia saremmo tentati di ripetere la solita frase fatta: "le note sono sette e tutto il resto è riciclo". Non è così. È proprio il desiderio di ricerca, di sperimentazione, che ognuno ha dentro di sé che ci spinge a contaminare. È possibile contaminare, come afferma Derrick, combinando due generi dalla cui miscela viene fuori qualcosa di sicuramente interessante. Ad esempio, mescolare *rock* e musica classica, è un processo che è già stato fatto. Oppure dall'incontro dell'*house* con la *techno* viene fuori un *rave*. Noi esseri umani avvertiamo quel fuoco che ci spinge a ricercare qualcosa di nuovo. Oggi quello che possiamo sicuramente fare, in termini di priorità, è farci contaminare dalle potenzialità della tecnologia e dal *melting pot* delle diverse esperienze sonore. Noi lo abbiamo fatto con i Planet Funk. Abbiamo mescolato i nostri DNA musicali, e ne è venuto fuori un gruppo abbastanza complesso. Siamo un collettivo musicale, più che una band. Abbiamo messo insieme le nostre esperienze acustiche e culturali: Napoli, Firenze, Londra, il *rock*, l'*house*, i *rave*. Li abbiamo mischiati e la tecnologia è stata il collante principale per poter trovare l'ispirazione. Oggi, la creatività non può prescindere dalle tecnologie digitali se vuole avere delle *chance* per portare un messaggio di novità e per spingere in avanti quello che già è stato fatto ampiamente nei secoli passati, nei 2000 anni di storia che abbiamo alle spalle.

Parlando in termini pratici, vorremmo farvi vedere qualche esempio di intervallo, un intervallo è la scansione ritmica. Noi qui, sul nostro computer, che utilizza un *software* di frequenza, possiamo mettere in sequenza il ritmo, la musica e le melodie. C'è un *hard disk recording* e possiamo manipolare il suono a nostro piacimento. Adesso ascolteremo una batteria che è un intervallo, una scansione ritmica. (Si ascolta una ritmica di batteria campionata, *n.d.c.*)

GG Canu: Questo è un *groove* di batteria normale, ora proveremo ad alterarlo utilizzando dei *Plug in* per distorcere il suono, per cercare qualcosa di nuovo. Adesso userò un filtro.

Sergio: Adesso la scansione sta diventando più secca, si è accorciato l'eco della batteria. Ora sta diventando rumore. Adesso è soffuso. Tutta l'alta frequenza è andata via. Si sono aperti spazi per altri effetti. Adesso il suono sta diventando più piccolo. Tra un po' questa batteria diventerà una tastiera. È sempre la stessa batteria. È sempre quella batteria che noi utilizzavamo in studio per cercare di trovare

la chiave di ispirazione e non ci veniva, allora abbiamo iniziato a giocare ed è uscito fuori questo rumore. Avete sentito quel rumore di batteria? Bene, quel rumore, alla fine, ci ha fatto scrivere una canzone che si chiama “*Chase the sun*”. Quel “quack quack” è stata la fonte di ispirazione per scrivere una melodia, un’opera compiuta, una canzone di tre minuti e mezzo o di dieci minuti, non ha importanza. Questo è l’apporto della tecnologia, cioè ricercare e sperimentare fonti di ispirazione nuove ed inoltre l’apporto tecnologico velocizza anche il processo di registrazione. Questa è creatività nell’era digitale, questa è la tecnologia che a noi dà creatività, ovviamente parliamo di ricerca e quando c’è ricerca sicuramente occorre spingere al massimo le potenzialità del mezzo.

Volevo inoltre aggiungere una cosa importante: le nuove tecnologie permettono anche a chi non conosce la musica tradizionale di potersi comunque esprimere. Questa è la grande innovazione. La musica oggi ti permette una forma di espressione completamente diversa da quella classica studiata in Conservatorio. Se ti piace il computer e ti piace la musica, puoi diventare un musicista, con queste nuove tecnologie. E questa è una cosa bellissima.

Marco Baroni: Volevo aggiungere una cosa a proposito della nascita dei campionatori e dei computer. Quando vengono creati nuovi strumenti non si sa bene quale possa essere la loro specifica funzione nel futuro. Cercherò di spiegarmi con un esempio. La distorsione della chitarra elettrica, in origine, fungeva da campionatore. Se la chitarra distorceva un suono, questo veniva considerato un errore finché qualcuno da quel tipo di distorsione ci ha tirato fuori della musica. La stessa sorte è toccata al campionatore. L’utilizzo principale di questo strumento, all’inizio, era relativo alla registrazione di suoni, per poterli poi riprodurre, con una tastiera, in maniera più realistica possibile. Per campionare un suono di pianoforte, di tromba o di violino, si pensava a questo strumento come al suo possibile uso. Poi, appena il campionatore è arrivato nelle mani di alcuni musicisti folli, il suo uso è cambiato. Si è provato allora ad inserire nel campionatore il suono di una batteria per poi distruggerlo in mille pezzi, alterando o rallentando qualsiasi cosa. È da questo processo che sono usciti fuori i generi musicali dell’ultimo decennio: l’*house*, il *groove* ecc. Tutta la musica dell’ultimo decennio si basa perlopiù su questi meccanismi.

Adesso ascolteremo ancora qualche esempio di manipolazione del suono. Partendo da quel *groove* di batteria iniziale, possiamo aggiungere altre cose. (Sulla ritmica di batteria si inseriscono nuovi elementi sonori, *n.d.c*)

Qui abbiamo dei bassi. Questo è un genere che viene fatto con il sintetizzatore, lo strumento che, nella sua struttura originaria, era molto utilizzato negli anni '70.

Sergio: In questo momento Derrick sta cercando una delle tracce musicali dal suo computer e noi, attraverso il mixer, la sincronizziamo con la base che, come dice Marco, sta suonando sul nostro *pc*. Stiamo generando dei rumori, della musica, in tempo reale.

Marco: Questo è un tipico esempio di come si può creare un pezzo. Un po' giocando, un po' andando alla ricerca di suoni nuovi. Alla fine si riesce a creare, in poco tempo, un'idea sonora già completa, è questa la differenza con il passato. Penso ai compositori classici come Mozart, per loro era completamente diverso poiché ogni melodia dovevano immaginarsela solo nella propria testa, non avendo ausili di registrazione. Dovevano immaginare nella testa tutti gli strumenti, prima di scrivere tutte le tecniche: i volumi, i crescendo ecc.

Sicuramente quei musicisti usavano molto di più una parte del cervello che noi oggi usiamo meno. Però siamo fortunati, in un certo senso. Noi, se abbiamo un'idea, la proviamo, vediamo se funziona e poi dopo possiamo elaborarla in diversi modi. Le modalità di fare musica del passato e quelle di oggi costituiscono due approcci molto diversi.

Sergio: Nel '500 c'erano i madrigali. L'autore, di solito, scriveva a 5 o a 7 cori polifonici, ovvero a più voci di cantanti insieme. Ognuno di essi cantava una parte differente e tutti insieme formavano un'armonia, cioè un insieme di note e di melodie che producevano infine l'opera. In realtà, per questi canti, lo stesso autore aveva l'opportunità di cambiare continuamente ciò che aveva realizzato, perché all'epoca non c'era nemmeno il pentagramma, la forma di scrittura musicale che vale ancora oggi. Prima del pentagramma, l'autore, quando componeva un coro polifonico, aveva l'opportunità di pensare ad alcune note e poi di trascriverle.

Se Mozart avesse avuto a disposizione la nostra tecnologia avrebbe potuto realizzare molte più opere, perché avrebbe dovuto solo pensare a scrivere delle note. Potremmo dire che abbiamo perso alcune opere, perché Mozart ha speso metà della sua vita a comporre e l'altra metà l'ha impiegata a scrivere. In questo senso, sicuramente ci sono stati negati ulteriori capolavori.

L'autore dei madrigali non aveva a disposizione nemmeno il pentagramma. Doveva pensare ad un suono cantato e poi chiamare i vari cantanti: uno cantava in chiave di basso, uno in chiave di contralto, l'altro in chiave di sopra-

no... e si dovevano assemblare. E solo nel momento in cui si riusciva a metterli insieme, l'opera poteva essere eseguita. Solo così l'autore sapeva che cosa aveva composto.

Oggi noi beneficiamo di questi nuovi strumenti tecnologici e possiamo verificare subito se la nostra ispirazione è valida oppure no. Come diceva, giustamente, il mio collega, anche chi non conosce la musica può verificare la propria creatività. Questa è una delle grandi applicazioni della rivoluzione tecnologica. Personalmente appartengo a quella generazione di musicisti che, in qualche modo, la musica l'ha suonata, e credo che tutto quello che ha affermato prima Derrick vada tramandato alle prossime generazioni, in tutte le forme possibili, altrimenti probabilmente questa memoria musicale, nei prossimi secoli, andrà persa, così come abbiamo perso tante cose che ci siamo lasciati dietro. Mi piace pensare di appartenere ad una generazione di transito. Credo di aver ascoltato la musica più bella del secolo passato. Per me, la musica più bella è quella che va dagli anni '60 fino al 2000, passando per grandi autori quali Miles Davis, Philip Glass, Steve Wonder, Marvin Gaye e tutta la musica nera. Credo che dobbiamo tramandare, portare avanti e far conoscere alle prossime generazioni anche il messaggio di tutta quella musica che noi abbiamo ascoltato ed amato.

La musica *house*, quella che si balla nei *club*, la musica comunemente definita da discoteca, è una musica complessa perché dietro di essa c'è un *network* mondiale di *dj* che fanno i *rave*, che organizzano grosse serate nelle quali tantissimi ragazzi si incontrano. La musica *house*, grazie all'utilizzo del campionatore – e questo si ricollega a quello che dicevo prima – attinge dalla musica degli anni '70. Negli ultimi cinque anni abbiamo ascoltato, attraverso la radio, musica degli anni '70 campionata e portata su ritmi attuali, quelli da discoteca, ritmi che oggi i ragazzi vogliono ballare nei *club*, nei *rave* o in altre situazioni di aggregazione. Se oggi un disco va in classifica probabilmente è perché sta riproponendo, in forme diverse, una piccola fetta di musica realizzata negli anni '70. A noi arriva quel messaggio sonoro, ovvero quella continuità con ciò che abbiamo ascoltato in passato. Questo è merito della tecnologia, poiché grazie al campionatore continuiamo a sentire delle cose che ci hanno accompagnato nella nostra crescita musicale.

Dibattito

Studente: Quanta influenza hanno avuto sulla vostra musica il genere *new-wave* e il gruppo musicale dei Duran-Duran?

Sergio: Non lo so, però come dice Derrick, noi siamo sottoposti a stimoli audiovisivi di cui non sempre riusciamo ad essere coscienti. Tu hai parlato di *new-wave*. I Duran-Duran prima impiegavano molto tempo per arrivare in Italia. Bisognava trovare una casa discografica che vendeva il progetto, faceva uscire il loro disco in Italia, li metteva su di un aereo per partecipare ad una nostra trasmissione televisiva e finalmente, noi vedevamo i Duran-Duran. Capisci il processo quanto era più lungo, vent'anni fa? Oggi i Duran-Duran se fanno un disco, domani mattina lo trovi disponibile in rete. Adesso, la musica, le immagini, la divulgazione di cui parlava prima Derrick, sono il vero modo per poi poterci confrontare con gli altri. Questo è un fatto importante, da approfondire.

Il problema è in realtà la crisi dell'industria discografica che si regge su di un supporto che è il cd. Il contenuto di un cd oggi si scarica da internet, è possibile scaricare anche un intero album. Anni fa ci volevano delle ore, oppure dei giorni, per scaricare un album. Invece, oggi, è possibile farlo in due ore. Questa crisi sta paradossalmente creando nuove forme di arte.

Studente: Secondo me c'è stata un'evoluzione del musicista partenopeo. I Planet Funk sono ottimi produttori di musica di qualità. Quando ho sentito il vostro *vocalist* inglese, pensavo che tutto il gruppo fosse inglese e invece sono rimasto allibito nel constatare la presenza di musicisti partenopei competitivi a livello europeo. Mi sembra una cosa strana. C'è ricerca nella vostra musica?

Sergio: C'è sempre ricerca in chi si occupa di musica e di arte, in genere. Non ti sembra proprio questa la chiave del dibattito di oggi?

Oggi, grazie anche ad internet e alla tecnologia, i ragazzi si sono avvicinati gli uni agli altri. I ragazzi di Napoli ascoltano, più o meno, la stessa musica di quelli di Rotterdam o di Londra, perché il Mondo è diventato un *network*. Network significa rete, tecnologia, satellite che ci mette in condizioni di sperimentare le stesse cose in luoghi differenti.

Comunque, oggi a Napoli ci sono realtà *underground* di buon livello musicale. Non credo che il nostro gruppo sia fuori dalla media o che siamo più bravi degli altri. Credo che abbiamo fatto semplicemente delle scelte diverse rispetto ad altri.

L'incontro tra Domiziana Giordano e i Planet Funk, nelle modalità in cui sta nascendo, è solo "la scoperta dell'acqua calda": quando diciamo che è nostra intenzione far interagire le immagini con la musica, in realtà parliamo di una modalità espressiva che ha fatto parte dell'essere umano sin dall'inizio. Sono i contenuti, sono le realtà che viviamo ogni giorno. Domiziana è in rete, e in rete ieri sera ha incontrato per la prima volta Derrick, e da domani sono sicuro che vivranno in rete, si scambieranno cose, forse già da stasera.

Vedete? Succedono fatti strani. La nostra collaborazione con Domiziana non è una cosa manieristica, cioè l'esigenza di ogni artista di mostrare che la propria musica può essere ben supportata da immagini e da visioni. La musica dei Planet Funk nasce spesso da visioni e questo abbiamo tralasciato di dirlo, per ragioni di tempo. Quello che sta succedendo oggi e, ci tengo a ribadirlo, è che stanno nascendo nuove forme di arte, generate da una crisi a livello mondiale. L'industria non ha capito che è più lenta del cambiamento epocale che stiamo vivendo, perché si ostina a vendere questi cd ad un prezzo elevatissimo.

La cosa importante è che stanno nascendo nuove forme d'arte. Il nostro dvd non sarà una miscellanea di video, una *compilation*, come vuole oggi l'industria discografica, data in pasto al pubblico per cercare di trarne profitto. Il nostro dvd sarà realizzato con Stuart Rideout – il regista che abbiamo scelto per collaborare ai videoclip – e con Domiziana Giordano, con la quale continueremo a collaborare. Sarà un oggetto d'arte per chi vuole comprarlo, distribuito da circuiti totalmente alternativi rispetto a quelli dell'industria discografica. Forse lo venderemo nei circuiti museali, forse lo venderemo solo in internet, forse non lo venderemo proprio.

Di fatto non sarà un oggetto di plastica, di vinile o di policarbonato ma sarà una cosa che contiene arte, se riusciremo a farla e, in qualche modo, sarà divulgativa. Tutto ciò è generato da una crisi, tenetelo presente, perché è quello che sta accadendo. Teniamoci pronti a comprare o ad ascoltare la musica, grazie proprio a questa rivoluzione tecnologica che ha scatenato la crisi dell'industria discografica e che, a sua volta, ha prodotto qualcosa di positivo. È matematico che nei prossimi anni tutto questo accadrà, è ineluttabile.

Studente: Immagini un altro mezzo, in futuro, che dia inizio alla tua musica?

Sergio: Spero di sì. Spero che ci saranno altri mezzi per fare musica. Però purtroppo bisogna vedere se qualcuno vuole mantenere in piedi la musica, per fare sperimentazione ci vuole il denaro.

Comunque la musica prescinde da tutto questo. Nasce come valore assoluto, prescinde da chi la vende e da chi la distribuisce. Il dato da prendere in considerazione è che un certo tipo di sistema occidentale, come il nostro, produce la crisi del mercato che genera uno stimolo esterno e quindi una produzione di musica alternativa.

La musica è un valore assoluto, come la scultura, come l'arte visuale, e come tutti i valori che noi riconosciamo nelle produzioni artistiche.

GG: Mi interessa molto la tematica relativa al tempo. Ognuno di noi come artista, anche al di fuori dei Planet Funk, tenta sempre di sperimentare al massimo le nuove possibilità tecnologiche e arrivare un pochino oltre. La musica è un mezzo di espressione, è la nostra vita. Una sera ho cercato di forzare al massimo la concezione canonica della musica, proprio partendo dal concetto di tempo. Volevo eliminare tutte le regole della musica. Noi, come individui, soffriamo dei diversi condizionamenti e di tutta una serie di regole che ci pesano e dalle quali vorremmo scappare. Io ho provato a scardinare questi meccanismi di auto-condizionamento attraverso la musica. Mi sono detto: "è tutta una vita che faccio musica e che l'ascolto. Voglio provare a fare come se non sapessi cosa è la musica. Buttare le mani a caso e vedere cosa esce fuori".

L'intento era quello di andare all'essenza della musica. Confrontandomi con alcuni amici ho capito che, in ognuno di noi, l'ascolto di un suono produce un cambiamento nella percezione del tempo, perché la musica non dipende dal cervello, ma forse dall'istinto.

Vi faccio sentire questo brano. Un pezzettino piccolo. (Si ascolta il brano, *n.d.c.*).

È questa la vera rivoluzione del digitale. Vorrei sottolineare una cosa molto importante: l'industria discografica è rimasta indietro rispetto alla rivoluzione tecnologica. Il formato discografico non è cambiato dagli anni '70.

Oggi la gente scarica la musica da internet e poi scopre che le stesse persone che producono la musica producono anche i masterizzatori, perché hanno capito che il masterizzatore è di più larga diffusione. O l'industria discografica cambia completamente le modalità di divulgazione della musica, della distribuzione e del modo di far sopravvivere questo mondo che è fatto di milioni di persone che vivono con la musica (musicisti, gente che si occupa di tecnologia e di varie cose) oppure la musica diventerà qualcosa di *one-off*, cioè io faccio un'opera che rimane unica,

non avrà distribuzione e diventerà come un quadro, come un'opera unica, perché purtroppo l'industria è in agonia totale. Le multinazionali hanno voluto distruggere la creatività, uccidendosi da sole e noi stiamo a combattere, per cercare di sopravvivere.

Viene penalizzata soprattutto la musica indipendente, quella che poi è il motore della creatività. Il fatto di poter essere indipendente e di non stare negli schemi dell'industria è un problema, perché devi essere *pop*, perché devi essere "figo", devi essere intelligente e devi vendere.

La musica va fatta comunque, al di là del fatto che tu sia *pop* o "figo". Purtroppo la musica indipendente, in questo momento, sta affrontando grossi problemi.

Studente: I veri artisti sono capaci di vedere lontano, come avete già fatto voi in passato. Siete stati a Londra e avete capito cosa poteva ascoltare la gente nel 2000. Ci avete fatto comprendere che la musica è legata alle immagini, alle visioni ecc. La vostra ispirazione, la vostra creatività da dove parte? È ancora il computer a dar inizio a tutto, oppure immaginate già qualcos'altro per il futuro?

Cosa resta della musica pura se viene sorretta dai video?

GG: La musica pura è quella che ti piace, che ti dà emozioni. È una scelta soggettiva.

Microchip emozionale di SUBSONICA¹

Samuel: Vorremmo ringraziarvi per il titolo di questo primo incontro: “Microchip emozionale”, un titolo a noi molto caro. Questo è, infatti, il titolo del nostro secondo album, che racconta del dualismo esistente all’interno dei Subsonica: microchip ed emozione.

Il concetto di microchip si riferisce alle notti passate a stretto contatto con i campionatori, gli *expander*, le *bass-line* per tentare di strutturare, di scolpire un suono che sia per noi rappresentativo.

Il termine emozionale, invece, si riferisce a ciò che accade sul palco, quando incontri il pubblico e ti trovi di fronte delle persone a cui devi raccontare qualcosa.

Generalmente noi raccontiamo quello che ci accade personalmente, cose molto semplici, ma che credo succedano anche a tutti quanti voi: l’innamorarsi, il perdere quest’amore... ecc.

Siamo arrivati alla tecnologia in maniera particolare. Inizialmente ci siamo incontrati Max, Boosta ed io e abbiamo deciso di formare un gruppo.

Tutti e tre eravamo alla fine di un’esperienza musicale di tipo tradizionale. Suonavamo in gruppi composti da batteria, chitarra, basso, tastiera e voce, laddove il suonare era strettamente legato ad avere uno strumento in mano, con il quale creare musica.

Ad un certo punto, ci siamo ritrovati con una sorta di bagaglio culturale e musicale che non ci offriva più quello che ci aveva dato all’inizio e che ci ha fatto partire per una nuova esperienza musicale. Avevamo voglia di andare in altre direzioni.

¹ Riportiamo di seguito la trascrizione degli interventi di Samuel, Max e Boosta, componenti dei Subsonica, e parte del dibattito con gli studenti.

Per caso, ci siamo trovati senza un basso né una batteria e la cosa più semplice e veloce da fare, per un gruppo che aveva alcune canzoni quasi pronte e non aveva l'opportunità di suonarle, era quella di acquistare un campionatore, un computer e far svolgere il lavoro più noioso alle macchine.

Inizialmente l'uso delle macchine è servito per darci il colpo iniziale, per fare un *demo* e andare da un'etichetta discografica per chiedere di essere prodotti, con il fine di mettere in circolazione la nostra musica.

Successivamente abbiamo scoperto che la tecnologia poteva darci veramente la possibilità di trovare tutto ciò che non avevamo più, quello che non ci esplodeva più dentro quando ci trovavamo in una sala prove.

In seguito, ci siamo incontrati con il nostro batterista Ninja che ha saputo riprodurre al meglio una sorta di struttura ritmica che avevamo inventato con il campionatore. All'epoca, insieme con Ninja, c'era Pierfunk, il nostro vecchio bassista, mentre adesso è arrivato BassVicio. Entrambi hanno saputo trasformare queste vibrazioni – nate dall'unione delle persone con le macchine – in strumenti suonati. Con la frase “microchip emozionale” abbiamo voluto descrivere questo processo: pensare ad un certo tipo di musica, realizzarla con una macchina per poi farla suonare a delle persone.

Inoltre c'è Max, il quale, non solo è un elemento del gruppo, ma è anche il produttore.

Max fa il lavoro più difficile perché, oltre a far parte del gruppo, deve avere anche un occhio esterno, deve saper guardare ed ascoltare come se fosse una persona estranea, per scegliere la strada migliore da intraprendere.

Quando ho cantato per la prima volta, con il *vocoder* la canzone “Dentro i miei vuoti”, è successo qualcosa di singolare. Ci siamo resi conto che potevamo sfruttare le potenzialità del *vocoder*, una macchina ultimamente stra-utilizzata perché è ritornata di moda.

C'è stato un periodo in cui, se accendevi la radio, ascoltavvi solo canzoni che utilizzavano il *vocoder*.

Il *vocoder* è uno strumento che miscela l'emissione umana della voce con un suono di tastiera. Un esempio lo ritroviamo nella musica dei “Rockets”.

Per capirci meglio, intendo quella voce meccanica, quasi robotica che noi tutti conosciamo.

Ultimamente anche gruppi francesi come gli “Air” e i “Daft Punk” hanno utilizzato il *vocoder*.

Con il tempo, ci siamo resi conto che l’uso del *vocoder* dissacrava la melodia delle nostre canzoni *ballad* con alcuni suoni molto forti.

Il *vocoder* creava così una sorta di equilibrio tra melodia e ritmo, proprio quello che tentiamo di ottenere all’interno delle nostre canzoni. Quest’esperienza, inoltre, ci dava l’opportunità di utilizzare uno strumento, così di moda, in una maniera diversa, non convenzionale, perché la tastiera non veniva assolutamente toccata. Il meccanismo da noi utilizzato era semplicemente quello di infilare una voce dentro questa macchina e parlarci dentro.

Dibattito

Studente: Non so se è un’impressione, ma ho notato che nell’ultimo album anche la struttura dei pezzi è diversa, nel senso che non c’è più la tradizionale distinzione: strofa/ ritornello/strofa, ma è come se ci fosse un continuo ritornello, in tutto il pezzo. È una tendenza presente anche nell’album precedente, ma è evidente soprattutto in quest’ultimo.

E poi un’altra domanda che si ricollega alle linee tematiche del convegno. C’è pericolo che il musicista finisca con il diventare solo un abile utilizzatore di campionatori o comunque un abile utilizzatore della tecnologia?

Samuel, per esempio, hai fatto un’esperienza al di fuori dei Subsonica con l’ex bassista dei Santa Maradona. Mi sembra che in quel progetto ti sei un po’ liberato perché sei tornato al ruolo di chitarrista puro. C’era qualcosa di meno elettronico in quell’esperienza...

Samuel: Sorrido perché mi hai dato del chitarrista e non penso di essere tale. Tra l’altro, hai suscitato l’ilarità dei miei colleghi che mi prenderanno in giro per tutto il resto della tournée.

Rispondo alla prima domanda.

La vita del nostro gruppo è scandita da tappe. Siamo arrivati ad un certo punto in cui ci veniva chiesto di rifare un disco come “Microchip emozionale”. Sentivamo questa pressione intorno. La prima cosa che abbiamo fatto è stata quella di ammiccare e di dire: “Mah! Proviamo. Vediamo cosa viene fuori”.

Tutti i risultati andavano in una direzione opposta a quella che volevamo intraprendere e ci siamo resi conto che, dopo i primi due dischi, desideravamo far evolvere il nostro modo di fare musica.

Il primo disco è stato la scoperta di qualcosa. Il secondo è stato un appropriarsi di quel linguaggio utilizzato nel primo. Il terzo doveva essere l'inizio di qualche altra cosa ancora.

In quel momento, a Torino – la nostra città – si viveva, in maniera molto forte, la musica elettronica, soprattutto la musica *house*, non quella commerciale, ma quella di alto livello, più ricercata.

La cosa più semplice e istintiva da fare è stata quella di aprire le orecchie, uscire dal nostro studio di registrazione e iniziare a vivere questa emozione di suoni, viverla in maniera forte. C'è stato un momento in cui eravamo meno impegnati nei concerti e un po' più coinvolti nelle serate musicali.

In quel periodo io, insieme al nostro ex bassista, ho dato vita ad un progetto che si chiama "Motel Connection".

La musica *house*, la musica elettronica, la musica da ballare, generalmente partono da un principio che non è quello della stesura di una canzone, della preparazione all'ascolto di una canzone, quindi di una strofa, di un pre-ritornello e di un ritornello. La musica *house* è fatta esclusivamente per far ballare la gente e parte da un ragionamento completamente diverso da quello della musica melodica.

Ci siamo resi conto che volevamo mischiare queste due attitudini, volevamo far sì che una canzone avesse la stessa stesura di un pezzo dance.

Per realizzare quest'ambizione abbiamo iniziato ad ascoltare quel tipo di musica allora molto in voga, abbiamo cercato di capire quel tipo di linguaggio, ci siamo fatti aiutare dai *dj*, dalle persone che stavano diffondendo quei suoni nella nostra città. Uno di questi *dj* è Roger Rama, il cui contributo è presente all'interno del nostro disco.

Vi ho raccontato questa storia per rispondere alla prima domanda.

Il mio lavoro con i Motel Connection per il film "Santa Maradona" non è stato un tentativo di allontanarsi dai Subsonica. Quel progetto mi ha dato la possibilità di avere uno spazio in più.

All'interno dei Subsonica c'è un gruppo che, come tutti i gruppi, tende a tenersi in equilibrio. Può accadere che un giorno arrivo in studio con una canzone pronta che purtroppo non convince gli altri componenti. Poi, insieme, aggiungia-

mo qualche dettaglio, correggiamo qualcosa. Ci poniamo insomma, in una condizione di equilibrio. Questa strategia aiuta un gruppo come i Subsonica a curare tutti i particolari della propria musica, dal punto di vista del testo, del sound, della melodia ecc.

Dal punto di vista del musicista, di chi con gli strumenti deve farci i conti e ci suona tutto il giorno, il gruppo è lievemente limitativo, nel senso che ti chiude all'interno di una strada, frutto dell'interazione con gli altri.

Per me il progetto con i "Motel Connection" è stato uno sfogo in questo senso.

Lavorando con un *dj* e con un bassista mi sono trovato a programmare e quindi ad imparare ad utilizzare attrezzature che, fino ad allora, erano appannaggio di Boosta o di Max.

Suonare la chitarra non è stata un'esperienza nuova perché generalmente scrivo le canzoni con la chitarra, ma non per questo posso essere considerato un chitarrista.

Studente: Vorrei avere una risposta da voi a bruciapelo. Pensate di scrivere testi e di fare musica con la testa, con il cuore o con la pancia?

Samuel: Ultimamente scriviamo anche con la pancia.

Noi facciamo testi e musica con tutti e tre gli elementi, sarebbe anche stupido pensare di utilizzare una sola parte del nostro corpo.

Studente: Volevo sapere come siete riusciti a capire cosa prova veramente una ragazza con la canzone "Aurora sogna"?

Samuel: Una canzone come "Aurora sogna" parla soprattutto di emozioni, di cose provate sulla pelle, se poi le prova un uomo o una donna penso che la cosa sia irrilevante. Il soggetto femminile fornisce una sfumatura in più alla canzone, tinge di un rosa sporco questa storia che potrebbe essere tranquillamente di color azzurrino sporco.

Max: Ritorniamo sull'argomento che riguarda la tecnologia. All'interno dell'esperienza Subsonica, come diceva Samuel, c'è la ricerca di un rapporto particolare con la tecnologia. Dal punto di vista delle produzioni sonore, cerchiamo di saltare, senza soluzioni di continuità, da una parte all'altra, tra utilizzo degli strumenti e utilizzo dei campionatori, talvolta campionando i nostri stessi strumenti, talvolta cercando di far suonare gli strumenti sonori. Cerchiamo di provocarci il più possibile per trovare elementi nuovi e soluzioni, dal punto di vista timbrico, sempre più innovative. Alla base di tutto questo c'è un'attitudine abbastanza elet-

tronica anche nelle soluzioni suonate. Si parlava prima delle metropoli come elemento ispirativo. La metropoli è un organismo che suona, e il suo suonare fa parecchio rumore. Nella musica dei Subsonica, nelle nostre canzoni, ci sono molti elementi di disturbo che riportano moltissimo a questo ambiente sonoro.

La musica attuale è anche composta semplicemente da quello che ci suona intorno. Aprendo una finestra, in questo momento, a casa siamo sospesi in una sinfonia di sequenze ritmiche, seriali, elettro-meccaniche, di elettronica, di tecnologia che suona e che disturba. Questo fenomeno automaticamente ci entra dentro, entra a far parte del nostro immaginario sonoro. È una cosa che sicuramente non si può cancellare da un momento all'altro. Ci appartiene, che lo si voglia o no. Questo è il motivo per cui molto spesso, nei nostri pezzi, l'elettronica viene utilizzata come elemento di disturbo, fa parte del nostro quotidiano sonoro. Addirittura in un pezzo dell'ultimo album, la musica si ferma e lascia spazio ai rumori della città che sono stati ripresi nella via di fronte al nostro studio.

Anche nei nostri testi, comunque, si gioca moltissimo con elementi del nostro quotidiano disturbato, elementi di un immaginario anche surreale, legato al mondo della tecnologia. Contemporaneamente c'è una ricerca di equilibrio fra il fatto di ritrovarsi a raccontare delle storie e il giocare con questo tipo di distorsioni.

Allo stesso modo, c'è sempre una ricerca di equilibrio nelle esperienze di suonare in un gruppo in cui ci sono degli strumenti che devono andare insieme. Talvolta bisogna sbaragliare il campo, ritornare al grado zero, magari per ripartire semplicemente da una batteria elettronica o da un campionatore.

È vero che la tecnologia offre moltissimi vantaggi perché ci rende molto empirici e teoricamente molto più creativi, molto più svincolati da tutte le tecniche necessarie alla produzione musicale. Lo stimolo maggiore in tutti i campi della tecnologia, non solo nella musica, è il continuo aggiornarsi, in un'evoluzione che garantisce, sul lungo termine, comfort, riduzione di tempo e di spese. Se la riduzione di spese è un vantaggio enorme, dal punto di vista creativo, forse non lo è altrettanto la riduzione dei tempi. Attualmente esistono dei programmi che consentono di avere sottomano, contemporaneamente, le possibilità offerte da un registratore e da un *sequencer*.

In parole povere, si ha la possibilità di programmare le macchine per farle produrre determinate sequenze di suono elettronico e registrare un qualsiasi strumento.

Abbiamo sperimentato queste nuove tecnologie, in particolar modo nell'ultimo album.

Fino a poco tempo fa potevamo contare su di un'elettronica abbastanza arcaica, utilizzavamo il nostro Atari, a cui siamo tutt'oggi molto affezionati, *linkavamo* sempre un registratore con due sincronismi e questo era tutto.

Ora siamo passati ad un programma che si chiama "logic", e tutto questo fa sì che talvolta venga meno la necessità di passare più ore per seguire da vicino l'evoluzione di un singolo pezzo, di una linea di basso, di un brano, di una struttura. Si aveva l'illusione di avere il pezzo fatto e finito, composto semplicemente da una serie di appunti. Questa cosa ci ha spiazzato molto. Abbiamo passato molti mesi senza che questi pezzi prendessero forma, senza che se ne potesse definire un'anima. Poi ci siamo resi conto che nella tecnologia, in fondo, esistono questi rischi. Esistono anche una serie di brani che alla fine risultano senza né capo né coda, prodotti da produttori che utilizzano la musica elettronica.

Oggi, una semplice stanza attrezzata può fungere da studio di registrazione. E da casa propria si può avere l'illusione di essere un grande musicista.

L'esperienza è la condizione indispensabile per avere alcune cose da raccontare, attraverso le parole o attraverso la musica. Quindi il rischio della tecnologia, vissuta come comfort, vissuta come illusione di poter aver tutto quanto a disposizione, è quello di non farci più visitare dal demone della creatività. Questo è un grandissimo rischio.

Studente: La domanda è sul nuovo disco. Il brano "Dentro i miei vuoti", secondo me è l'antitesi di una canzone melodica normale perché cantata e suonata dal vivo, con voce più elettronica, sarebbe stata un po' più facile da ascoltare.

Max: Il pezzo "Dentro i miei vuoti", come atmosfera e come testo, focalizza una situazione di sentimenti un po' esitante. Si fa riferimento a uno scenario urbano abbastanza alienante. Mi riferisco a quella scansione continua di una singola nota che poi, alla fine, rende molto bene, in termini sonori, tutto ciò che accade a livello di parole. Samuel, ad un certo punto, si è ritrovato dentro un *vocoder* con la sua voce, si è sentito motivato e ha prodotto il pezzo.

Studente: Molti giovani ascoltano la musica tradizionale del loro paese con nuove sonorità contaminate e non conoscono più la forma originaria di queste melodie, conoscono soltanto questa musica alterata. Ebbene, quanto questo feno-

meno è uno sfruttamento delle tradizioni popolari a tutto vantaggio dell'industria culturale?

Max: La tua domanda riguarda la musica tradizionale che si è adeguata ai linguaggi elettronici. Probabilmente ti riferisci ad un rischio di spersonalizzazione rispetto alla cultura tradizionale. Questa domanda mi fa venire in mente il fenomeno di fine anni '80 del *pop* algerino. In quel caso, i vari musicisti, ragazzi e monelli hanno cominciato a cambiare la musica in Algeria, sotto fortissime pressioni religiose e di costume. È stato come se, utilizzando l'elettronica, si sottolineasse la volontà di cambiamento radicale di una musica che, trasformando la propria tinta sonora e i contenuti delle parole, diventava una cosa non meno dirompente della musica negli anni '60 in Occidente, a livello dei costumi. In qualche modo, forse le tecnologie riuscivano a connotare molto di più questo senso di rottura. Gli elementi di rottura nei primi dischi erano profondamente legati alle proprie architetture sonore, alla propria tradizione musicale ed erano interessantissimi. Secondo me dipende dal singolo artista. Dipende molto dalla qualità del musicista.

Studente: Quali sono le vostre radici? Avete parlato di gruppi stranieri, come quelli inglesi, da cui avete attinto per fare l'elettronica e l'*house*. In Italia c'è qualche gruppo a cui vi siete ispirati. Gli Almagegretta, ad esempio?

Max: In realtà, quando ci siamo costituiti come gruppo, ci siamo ispirati alla musica che stavano facendo i *dj*, in generale, perché avevamo un'attitudine da non musicisti, le mani non impegnate sulla tastiera, le teste più sgombre ed eravamo più liberi di abbinare diverse epoche con i campionatori, tagliando e cucendo sonorità diverse.

Il fatto che poi, casualmente, questi *dj* trovassero in Londra la fucina ideale per unire i loro stimoli e che sempre in Inghilterra esistevano le etichette per promuovere questa musica, è una cosa secondaria che ha influenzato sia noi che gli Almagegretta, come tutti i gruppi che hanno fatto musica in quegli anni.

Studente: Come si pongono i Subsonica davanti al problema delle droghe sintetiche che comunque, sono usate da chi ascolta questo tipo di musica?

Max: Rispondiamo subito alla domanda che ha fatto più scalpore: cosa pensano i Subsonica delle droghe sintetiche? È molto semplice. È vero che la cultura della musica è sempre stata legata, dalla notte dei tempi, a determinate forme di alterazione, anzi a tutte le forme di alterazione delle droghe e contemporanea-

mente è vero che molte musiche sono state prodotte sotto l'uso di determinate sostanze. Non è però assolutamente vero che, per assimilare a pieno l'esperienza dell'ascolto di queste musiche, si debba essere sotto l'effetto di qualsiasi sostanza. La musica, quando è vissuta come esperienza, e non come intrattenimento, ha una potenza tale da far passare in secondo piano qualsiasi forma di alterazione.

Studente: Vorrei sapere quale è stata la gestazione della canzone "Eva, Eva".

Max: Il pezzo è nato come una base prodotta da Boosta, il quale, in quel periodo, stava ascoltando molta elettronica tedesca.

Nei nostri pezzi succede sempre che le parole arrivino per ultime, quando già esiste una specie di architettura melodica impostata, di modo che riusciamo a dare spessore al testo, lasciando comunque intatto il flusso della musica. Tutto quello che era stato fatto fino ad allora su "Eva, Eva", sia in termini di base sia di suoni elettronici, invece che di stesura melodica, a me ha suggerito una situazione sensuale e femminile. Il pezzo è un episodio di amore al femminile visto in maniera meno voyeristica possibile. Utilizzando anche il supporto di alcune amiche che hanno fatto una scelta di omosessualità, abbiamo individuato i termini attorno ai quali si poteva focalizzare meglio tutto l'episodio. Come ripeto, abbiamo cercato di togliere lo sguardo maschile dal buco della serratura ed è comunque un episodio di amore tra due donne.

Studente: Secondo voi, le leggi di mercato che penalizzano la musica italiana sono il male della musica italiana? Il male è rappresentato dalle leggi di mercato oppure anche dai ministri che minacciano di chiudere i centri sociali, unici luoghi, almeno qui a Napoli, dove è possibile fare un certo tipo di musica?

Max: Vorrei soffermarmi sul problema della musica in Italia. In una situazione così disastrosa, il compito degli artisti è anche quello di trovare un percorso alternativo a questi vincoli. Per esempio, la generazione più recente di musicisti che hanno fatto musica ad altissimo livello, sceglie di cantare in inglese proprio per riuscire ad entrare in un'ottica internazionale, dove i piccoli circuiti di settore sono più vivi, dove si ha la possibilità di suonare in più di un Paese ed anche la possibilità di sostenersi suonando, facendo dei concerti e cercando successivamente contratti all'estero. Questo fenomeno chiaramente penalizza la musica italiana.

Il delirio dei discografici è quello di rendere un grossissimo favore al *marketing* della radio. Le radio, in questo momento, sono finalizzate ad essere una specie di elettrodomestico che propone suoni che siano gradevoli e non ostacolanti nei

contenuti. La gente sale in macchina, accende la radio distrattamente oppure lo fa mentre lavora, però si disabitua alla musica e soprattutto non ha più voglia di andare a vedere cosa c'è dietro un singolo pezzo, in una forma più completa di album. In Italia si vendono pochissimi album ed anche gli artisti commerciali hanno vendite disastrose. L'industria discografica è in crisi mentre i Subsonica sono primi in classifica con un album che presenta una struttura complessa. Questa è un'altra faccia dell'anomalia.

I Subsonica hanno fatto un percorso molto elaborato di rottura, un tentativo di ricerca di un percorso. I circuiti di distribuzione della musica italiana sono spietati soprattutto per coloro che sono alle prime armi. Per questo è importante mantenere vivo e supportare il circuito parallelo, il circuito alternativo in cui i centri sociali sono delle tappe fondamentali, ed è vero che, in una logica di consumo per il consumo, sono una presenza ostacolante perché rappresentano un'esperienza di chi cerca di fare comunicazione, cultura, musica fuori dalle logiche del mercato.

Boosta: I Subsonica nascono da un presupposto diverso da quello di tanti altri gruppi e in particolare delle rock band. Quando ci siamo formati e abbiamo iniziato ad occuparci di musica, lo facevamo pensando e ascoltando un tipo di musica che era molto differente dai gruppi contemporanei. Nel biennio '95-'96, invece di avere come punto di riferimento altre *rock band* precedenti e contemporanee, noi ascoltavamo la musica elettronica da *club* che proveniva dall'Inghilterra. Era il periodo nel quale il *break beate down beat* stavano venendo fuori.

Noi ci sentivamo assolutamente influenzati da quella tendenza. Lo stimolo e la sfida per noi più affascinante era quella di riprodurre, anche dal vivo, il suono che potevano fare i *dj* semplicemente con i vinili. Alla fine, anche l'ascolto di un concerto per noi doveva essere simile all'esperienza che prova una persona ascoltando la musica in un *club*, investito da una valanga di suoni. Ed è per quello che curiamo i nostri suoni e le nostre canzoni in base a questa attitudine, che per noi rimane fondamentale. Apprezziamo anche le *ballad*, ascoltiamo anche le canzoni, le facciamo, ma con un linguaggio differente, lo abbiamo metabolizzato e fa parte di un volo che è tutto nostro. Tutto qui.

All'inizio di quest'anno e soprattutto alla fine dell'anno scorso, quando è uscito "Nuvole rapide", siamo stati considerati dei pazzi per il solo fatto che proponevamo in radio, come primo singolo, dopo due anni di silenzio, un pezzo che non aveva la struttura tipica della canzone. Quest'incidente è come se negasse il

fatto che l'Italia è piena di locali dove la gente va a ballare un certo tipo di musica. Forse lo facciamo in modo anomalo, ma alla fine scriviamo canzoni. Magari i dischi dei Subsonica sono parte di un progetto che si dipana attraverso strade diverse, però i dischi sono sicuramente dischi di canzoni. Magari quest'ultimo *cd* è leggermente più particolare, per il semplice fatto che in coda esistono quattro pezzi che sono una de-strutturazione di tutto l'intero disco. Questa ripresa dei *files* audio mescolati, simula una zona di ri-compressione, una zona *chill out* di una discoteca. Questo esperimento è un po' un uscire da tutto il disco.

Infine volevo rispondere alla domanda: se c'è il rischio che l'elettronica possa personalizzare. C'è il rischio, come c'è sempre stato. Negli anni passati l'esasperato tecnicismo dei musicisti portava a diverse soluzioni. È vero che magari l'elettronica non era così di largo consumo, però c'era, appunto, lo studio esasperato della tecnica che portava tanta gente, magari solo per vivere, a fare il musicista tournista, anche se non voglio disprezzare la categoria. I tournisti sono coloro che accompagnano gli artisti affermati. Quando vedete un'artista che suona la sua canzone e poi dice: "Questa è la mia band", in genere si riferisce a dei tournisti. Il loro lavoro, alla fine, è svilente tanto quanto l'essere impersonali con un campionatore. C'è, e continua ad esserci, un pericolo da gestire, in base alla propria sensibilità, e magari in base alla propria attitudine nei confronti di ciò che si vuole dire.

Rispondo infine alla domanda su "Aurora sogna". Per noi uomini la figura femminile è sempre oggetto di particolare curiosità e attenzione. A volte risulta facile cercare di entrare in un personaggio femminile più di quanto si creda.

Convegno
"Microchip emozionale.
Musica e Nuove tecnologie"
FACOLTÀ DI GIURISPRUDENZA

14 marzo 2002
Università degli Studi di Napoli Federico II

Saluto inaugurale

Amato Lamberti (Presidente della Provincia di Napoli)

Giuseppe Cantillo (Presidente del Polo delle Scienze Umane e Sociali, Federico II)

Modera

Enrica Amatore (Preside della Facoltà di Sociologia, Federico II)

Relatori

Gianfranco Pecchinenda (Università di Salerno)

Lello Savonardo (Università di Napoli Federico II)

Massimo Canevacci (Università di Roma La Sapienza)

Interventi

Subsonica

Polina

Nel corso del Convegno è stato presentato il volume a cura di Lello Savonardo, *I suoni e le parole. Le scienze sociali e la musica d'autore*, Oxiana, Napoli 2002.

Convegno
“La creatività nell’era digitale”

FACOLTÀ DI SOCIOLOGIA

19 giugno 2002

Università degli Studi di Napoli Federico II

Saluto inaugurale:

Giuseppe Cantillo (Presidente del Polo delle Scienze Umane e Sociali, Federico II)

Modera:

Enrica Amatore (Preside della Facoltà di Sociologia, Federico II)

Relatori

Derrick de Kerckhove (Direttore del McLuhan Program, Università di Toronto)

Lello Mazzacane (Università di Napoli Federico II)

Gianfranco Pecchinenda (Università di Salerno)

Lello Savonardo (Università di Napoli Federico II)

Interventi

Planet Funk

Domiziana Giordano

Conclude

Guido Trombetti (Magnifico Rettore Università degli Studi di Napoli Federico II)

grauseditore

Indice

PRESENTAZIONE DI

<i>Antonella Barbato</i>	p.	5
<i>Giuseppe Cantillo</i>	”	7
<i>Guido Trombetti</i>	”	10

INTRODUZIONE

La creatività nell'era digitale di <i>Lello Savonardo</i>	”	11
--	---	----

PARTE PRIMA: Ritmi umani e suoni digitali

Ma i giovani sognano pecore elettriche? di <i>Amato Lamberti</i>	”	37
---	---	----

Grafismi sonici

di <i>Massimo Canevacci</i>	”	41
-----------------------------	---	----

Gestire l'intervallo

di <i>Derrick de Kerckhove</i>	”	55
--------------------------------	---	----

PARTE SECONDA: L'uomo_machina e la cultura interattiva

Vedere, toccare, sentire... la musica.

Nuove prassi espositive della musica e del suono nei musei di <i>Luigi Amodio</i>	”	67
--	---	----

Per una “idea” digitale dell’arte di <i>Lello Mazzacane</i>	p.	73
Homme-Machine. Note sulla genealogia dell’uomo-genoma di <i>Gianfranco Pecchinenda</i>	”	81
Il pensiero digitale e l’arte della connessione. Conversazione con Derrick de Kerckhove di <i>Annalisa Buffardi</i>	”	97
PARTE TERZA : L’esperienza creativa		
The transit is the message di <i>Domiziana Giordano</i>	”	123
Musica ex machina di <i>Polina</i>	”	127
La tecnologia come fonte creativa di <i>Planet Funk</i>	”	131
Microchip emozionale di <i>Subsonica</i>	”	141

Finito di stampare
nel mese di gennaio 2004