

Ricerca

MUSIC
VISION
IN
TOUCH

Spaziomusica

6-9 dicembre 2006
Cripta di San Domenico

Cagliari

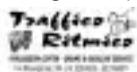
MUSIC tecnologie
VISION gestuali
IN audio
TOUCH video

Fabrizio Casti, direzione artistica
Roberto Musanti, direzione festival
Hannelore Le-Beau Cordier Brini, segreteria amministrativa
Susana Fernández López, segreteria esecutiva
Fabrizio Casti, redazione, cura del catalogo e grafica
Riccardo Sgualdini, ufficio stampa
Marco Angioni, Nicola Cogliolo, realizzazione dei Cd e DVD
Solter, stampa
Lidia Casti, riprese video



CORSO DI MUSICA E NUOVE TECNOLOGIE
Conservatorio di Musica di Cagliari

Si ringrazia per la collaborazione



Fabrizio Casti, presidente
Franco Oppo, vicepresidente
Marcello Pusceddu, Alessandra Seggi, soci

Via Liguria, 60, I-09127 Cagliari, Italy
tel fax 070400844

info@spaziomusicaricerca.com
www.spaziomusicaricerca.com

Seminari e Dimostrazioni

06 **MERCOLEDÌ** 07 **GIOVEDÌ** ORE 18.00 - 20.00 Cripta di San Domenico

Plug

JUKEBOX: Stefano Casta, Gianluca Erriu, Roberto Follesa, Massimo Gasole, Stefano Guzzetti, Andrea Laconi, Ivano Lobina, Andrea Murgia, Matteo Sedda, Alessio Sanna, Matteo Sanna, Roberto Sciola, Carlo Solinas, Marco Zuncheddu

VIDEOLIGHT: Elio Martusciello, Roberto Musanti

AUDIOVIDEO: Marco Meloni, Mauro Mulas, Antonello Mura, Alessandro Olla, Daniela Zedda

INTERACTIVEVIDEO: Marco Angioni, Lidia Casti

FILM: Gramma di Gregory Petitqueux e Tuia Cheric

ORE 20.00 - 23.00

AUDIOPERFORMANCE: Ivana Busu, Nicola Cogliolo, Alessandro Atzori, Gianni Delogu

ACUSMATICAREA: Ivana Busu, Roberto Follesa

VISUAL: Creme Brulee, Federico De Virgili VJ ics, OOOO, Signora Franca

LIVEACT: ArpXP, Bone Machine, Frichi, Moduli Moderni, Neeva, Pablo Sole, Plastik Kettle, Alessandro Pintus, Agostino onnis, Signora Franca, Simone Piras, Tommaso Casula

08 **VENERDÌ** ORE 11.30-13.00 Cripta di San Domenico

FROM THE OUTSKIRTS OF NOTHING TO THE SUBURBS OF THE VOID
seminario a cura di Thomas Köner

ORE 21.00

FROM THE OUTSKIRTS OF NOTHING TO THE SUBURBS OF THE VOID audiovisual
live performance, Thomas Köner

09 **SABATO** ORE 11.30-13.00 Cripta di San Domenico

ENAUBOCI - ESERCIZIO DI COMBINAZIONE INTORNO AL SISTEMA TRILITE
seminario a cura di Alessandro Carboni e Danilo Casti

ORE 21.00

ENAUBOCI 24 CICLI SULLA VERTIGINE DEL TEMPO E LA TENSIONE DEL CAMBIAMENTO
Progetto: OOFFOURO/N.P.A. Officina Ouroboros Coreografia e danza:
Alessandro Carboni Musica e paesaggi sonori: Danilo Casti

06 **MERCOLEDÌ** 07 **GIOVEDÌ** Cripta di San Domenico

ORE 18.00 - 23.00

Plug

JUKEBOX OPERE ELETTROACUSTICHE

Sara Aresu, *The Tourist*
 Stefano Casta, *Limbo*
 Gianluca Errù, *Piano Zone*
 Roberto Follesa, *Soft Play*
 Massimo Gasole, *Berlin*
 Stefano Guzzetti, *Stanza n° 1*
 Andrea Laconi, *opera elettroacustica*
 Ivano Lobina, *Zona sottile*
 Andrea Murgia, *LDM*
 Matteo Sedda, *The Pipeline suite*
 Alessio Sanna, *HE2*
 Matteo Sanna, *Gestuale Kitchen*
 Roberto Sciola, *Mecc(anima)*
 Carlo Solinas, *Sampling*
 Marco Zuncheddu, *Ambientazione di organismi sintetici*

VIDEOLIGHT

Elio Martusciello, *Aesthetics of the machine*
 Roberto Musanti, *Timeshift*

AudioVideo

Marco Meloni, *The Subworld*
 Mauro Mulas, *Vettore*
 Antonello Mura, *Stomatosound*
 Alessandro Olla, *Invisibile Lands*
 Daniela Zedda, *Fasce Sonore*

INTERACTIVEVIDEO

Marco Angioni, *La scatola tecnologica*
 Lidia Casti, *MusicInTouch05*

Film

Gregory Petitqueux, *Gamma*

ORE 20.00 - 23.00

Plug

AUDIOPERFORMANCE

Nicola Cogliolo, *Game Lan* per percussioni e suoni elettronici, Alessandro Atzori, percussioni
 Gianni Delogu, *Performance 1*, per dispositivi elettronici, a cura di Gianni Delogu e Ivana Busu

ACUSMATICAREA

Ivana Busu, *A proposito di Cooper*, opera acusmatica
 Roberto Follesa, *Resonancitymozart*, opera acusmatica

VISUAL

Creme Brulee, Federico De Virgilis, *O000*, Signora Franca

LIVEACT

ArpXP, Bone Machine, Frichi, Exagonal rooms, Moduli Moderni, Neeva, Pablo Sole, Plastik Kettle, Signora Franca, Agostino onnis, Alessandro Pintus, Simone Piras, Tommaso Casula

08 VENERDI Cripta di San Domenico

ORE 11.30 - 13.00

From the outskirts of nothing to the suburbs of the void
Seminario a cura di Thomas Köner

ORE 21.00

From The Outskirts Of Nothing To The Suburbs Of The Void
Audiovisual live performance, Thomas Köner

Education: 1965 born in Bochum, Germany 1985-1990 studying electronic music at CEM Studio, Arnhem 1987-1992 Conservatory of Music, Dortmund 1992-1994 Avid Operator, cutter- and soundassistant, Ruhr Sound Studios, Dortmund 1995 – working as independant artist with sound, installation, film, music, video, theater and radio art. **Awards** (selection): ARCO Award Best Young Artist at Arco, Feria Internacional de Arte Contemporaneo Madrid 2005 Transmediale.05 Award, International Media Art Festival, Berlin 2005 Tiger Cub Award, International Filmfestival Rotterdam 2005 Golden Nica, Prix Ars Electronica, Linz 2004 German Sound Art Award Deutscher Klangkunst-Preis / Produktionspreis WDR, Marl 2004 Laureate, BBI Creation Contest, Fribourg 2004 Norman Award, Filmwinter Stuttgart 2004 New Media Prize, Montreal 2000 **Permanent installations:** Musée Rimbaud / Maison Rimbaud, Charleville-Mézières **Commissioned works:** 1998 Musée National d'art moderne, Paris 2001 Centre d'art contemporain, Rennes 2004 Musée Rimbaud, Charleville-Mézières **Exhibitions** (selection): 2000 Sonic Boom Hayward Gallery London. 2004 Regarder, observer, surveiller Séquence Galerie Chicoutimi (Canada). Cyberarts Center for Contemporary Art, Linz. SoundART Art-Cologne, Cologne. German Sound Art Award Skulpturenmuseum Marl. 2005 Gallery 44 Centre for Contemporary Photography, Toronto. Climax National Taiwan Museum of Fine Arts, Taichung. disappear Kunstpavillion Innsbruck. The Pantagruel Syndrome, Museo d'Arte Contemporanea Castello di Rivoli. 2006 Thomas Köner: Intégrale vidéo Musée d'art contemporain, Montreal. EXCES Kunstencentrum Z33, Hasselt. Iconica Museo de Arte Contemporaneo Patio Herreriano, Valladolid. Video-Kunst-Preis Skulpturenmuseum, Marl. International Media Arts Exhibition China Mille-

nium Museum, Beijing. Nuevos Misticos/New Mystics Instituto Cabrera Pinto, Tenerife. FRAC Limousin, Limoges. LichtRouten, Lüdenscheid. **Work in public collections** (selection): Centre Pompidou Musée national d'art moderne Paris Fundacio La Caixa, Barcelona Musée d'art contemporain Montreal F.R.A.C., France Comunidad Madrid Collection **Live-Performance** (selection): 2000 Louvre, Auditorium Paris. 2001 New Zealand Film Festival. Musée d'art moderne Strasbourg. Filmfestival Rotterdam. 2002 Kunsthalle Schirn Frankfurt. La Biennale Filmfestival Venice. Walker Art Center Minneapolis. Stedelijk Museum Amsterdam. Liquid Architecture Festival Melbourne. Centre Pompidou Paris. 2003 Musée d'art contemporain Montreal. Spiral Hall Tokyo. Tmuna Theater Tel Aviv. NYFD Festival for New Music Tallinn. 2004 Musée d'Orsay Paris. Festival de Carthage Tunis. SONAR Festival Barcelona. Ars Electronica Linz. 2005 La Biennale di Venezia, Teatro La Fenice. Palais des Beaux-Arts Bruxelles. Serralves Museum Porto. Dissonanze Festival Rome. Electrograph Festival Athens. 2006 Tsuda Hall Tokyo. Museo Nacional Reina Sofia Madrid. Louvre, Auditorium Paris. Bienal de Performance de Chile Santiago. Atlantic Waves Festival London. Hamburger Bahnhof Berlin. **Guest lectures & workshops** (selection): 1998 Keio University Arts Center, Fujisawa. 2000 University of Traditional Music Theatre, Beijing 2003 Musashino Art University, Tokyo. 2004 Dutch Art Institute, Enschede. 2004 Musrara School of Photography, Jerusalem. 2005 Hyperwerk, Basel. 2006 CalArts, Los Angeles. **Artist residencies:** 2001 Cité Internationale des Arts, Paris. 2006 Villa Aurora, Los Angeles. **Radio art:** 2001 Radio France, 2004 & 2005 Deutsch-landradio Kultur 2006 Westdeutscher Rundfunk WDR, **Theatermusic:** 1997 Krieg, Rainald Goetz, Schauspielhaus Dortmund. **Discography:** since 1990 releases on more than 70 CD. **Remix** (selection): 1999 Nine Inch Nails Remix for Nothing Records / Interscope 2002 Claude Debussy Remix for Universal Music 2003 ISIS Remix for Hydrahead Records.

Louvre auditorium, paris



impakt festival, utrecht



Thomas Köner

09 SABATO Cripta di San Domenico

ORE 11.30 - 13.00

Enauboci - Esercizio di combinazione intorno al sistema trilitte
seminario a cura di Alessandro Carboni e Danilo Casti

ORE 21.00

Enauboci - 24 cicli sulla vertigine del tempo e la tensione del cambiamento

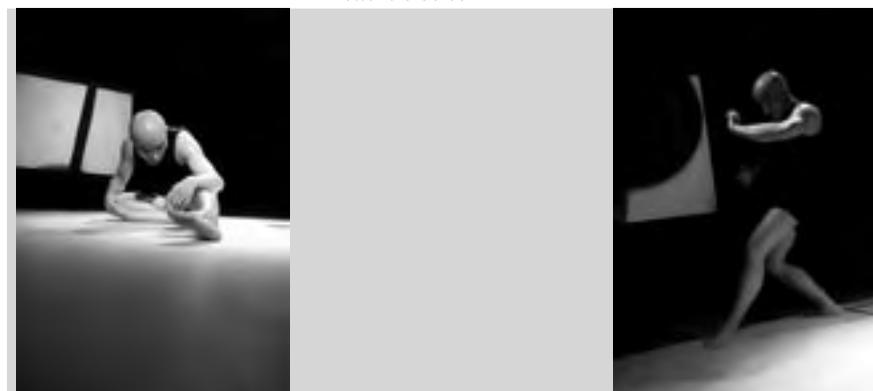
Progetto: OOFFOURO/N.P.A Officina Ouroboros
Coreografia e danza: Alessandro Carboni
Musica e paesaggi sonori: Danilo Casti
Assistenza e tecnico luci: Cinzia Nieddu
Produzione: N.P.A Officina Ouroboros 2006

ENAUBOCI - 24 cicli sulla vertigine del tempo e la tensione del cambiamento, è un esercizio di combinazione.

All'interno di uno spazio fisico combiniamo in real time "elementi" sonori e movimento contenuti all'interno del Sistema Trilitte, la tavola metodologica su concentriamo tutte le nostre pratiche. Durante l'esercizio, non ci dirigiamo verso la fine dell'azione come vorrebbe il nostro destino, ma ci concentriamo su ogni istante che ci attraversa, su ogni istante che nasce e subito muore. E' come trovarsi sopra una canoa e scendere giù per un fiume. Un approccio che è ben diverso da stare sulle sponde del fiume e osservare lo scorrere dell'acqua. Cavalcando il tempo, senza prevedere niente, persino l'istante, combiniamo elementi sotto forma di Stringhe. Le Stringhe sono delle lunghe catene di elementi combinati, come agglomerati simili ad atomi, Noi siamo come una calamita che attraversa un piano di metallo, con della polvere in ferro, in cui la scena è il piano e gli elementi sono le particelle che fluttuano e si poggiamo su questo piano. Gli elementi hanno una forte autonomia, una sorta di energia autonoma, che a volte vanno fuori del nostro controllo. Si respira una condizione di incertezza, di pericolo, in cui gli elementi ribaltano la nostra l'intoccabile sovranità com-

positiva, come dei demiurghi della scena. Durante lo scorrere dell'esercizio, siamo soltanto parte di un flusso caotico di combinazioni di elementi, in cui non cerchiamo una esaustiva struttura narrativa, ma, obbligati a competere con il caso, cerchiamo di esaurire le possibili combinazioni tra gli elementi. Siamo lo spazio, la casella mancante di una complessa struttura molecolare proiettata nel tempo. Il processo è alchemico-magnetico-necessario. Ogni prova risulta essere unica e irripetibile.

Alessandro Carboni



Alessandro Carboni e Danilo Casti

JOKEBOX

Sara Aresu, *The Tourist*, per suoni elettronici

Nata a Cagliari nel 1977, ha sempre nutrito una sfrenata passione per l'arte e per la musica. All'età di 19 anni inizia la sua attività musicale da autodidatta con il canto, facendo parte di alcune band dell'ambito pop-rock con le quali si esibisce in vari concerti e festival. Dal 2002, dopo l'acquisto della prima chitarra elettrica e alcuni effetti analogici, sviluppa un forte interesse per la ricerca sonora e la musica elettroacustica. L'esperienza come performer inizia nel 2004 nell'ensemble elettroacustico "Moex" e partecipa a numerosi eventi tra i quali "Aleph" (2005), sonorizzazione del Santuario nuragico di Serri organizzato e diretto da Victor Nubla e Alessandro Olla e, in collaborazione col Time in jazz, la performance "Suoni in transito" (2006), sonorizzazione di un treno in movimento. Nel 2005 partecipa col progetto in duo "Electrified Ether", insieme a Simone Balestrazzi, al Lem Festival di Barcellona. La collaborazione con Balestrazzi inizia però nel 2004, come chitarrista nel progetto T.A.C.

Stefano Casta, *Limbo*, per suoni elettronici

Nato a Oristano il 15.03.78. Ha studiato chitarra classica sotto la guida del M° Ivo Zoncu prima, e del M° Danilo Leggeri poi. Ha seguito corsi di perfezionamento del M° Luigi Mazzullo e del M° David Russell. Ha svolto un'intensa attività come concertista, autore e produttore discografico collaborando con svariati artisti locali e non, tra i quali Bob Destiny, Lika Star, Lostark, Malinda Mai, Antonio Salis, Benito Uргу, Filippo Martinez.

Gianluca Erriu

Nato ad Iglesias il 16 ottobre 1981 è iscritto all'ultimo anno del corso di laurea in "Musica e nuove tecnologie" presso il Conservatorio di Cagliari. Frequenta il decimo anno del corso di Pianoforte nello stesso conservatorio. È laureando nel corso di psicologia dell'università di Cagliari. È presidente e direttore artistico dell'associazione Ente Concerti "Giovani" di Iglesias. È socio fondatore dell'associazione culturale "Logos" di Iglesias, con cui collabora come musicista nelle manifestazioni e attività. Ha collaborato per l'evento live del maestro Alvin Curran partecipando come strumentista al Concerto "Nora sonora", presso il sito archeologico di Nora - Cagliari. Ha partecipato come Maestro Collaboratore al Corso di Perfezionamento "Incontri musicali di Carloforte" VI edizione esibendosi nei concerti con strumentisti di fama internazionale.

Piano Zone, per suoni elettronici

Il materiale sonoro del pianoforte è stato composto seguendo tre direttrici: 1. Pianoforte suonato in maniera tradizionale e registrando note singole e accordi, 2. Pianoforte percorso nella zona del legno e dell'arpa, tenendo il pedale di risonanza premuto, 3. Pianoforte suonato con le dita sulle corde (opportunitamente protette per evitare fenomeni di ossidazione). Per quanto riguarda il materiale di sintesi ci sono state le seguenti generazioni: 1. Sinusoidi sovrapposte secondo leggi armoniche; 2. Rumore bianco filtrato in determinate frequenze. "Piano Zone" è un brano basato sullo studio del materiale sonoro di pianoforte. La registrazione è stata effettuata con due microfoni pencil a condensatore posti in configurazione XY. Sono presenti alcuni suoni di sintesi, generati a partire da sinusoidi e rumore bianco. Il brano dura 1'40". Il tipo di musica di riferimento è la glitch music, in quanto c'è la volontà di far sentire i tipi di elaborazione effettuati, e l'andamento dei temi è sempre molto frammentario e procede per episodi distinti. Sono presenti oggetti sonori di diversa natura, in generale sono più evidenti quelli di fattura puntuale e di massa complessa per quelli in primo piano, e di fattura continua e di massa tonica per gli sfondi. I gruppi di click sono oggetti di accumulazione che però si interrompono abbastanza presto, mentre sono usati spesso i frammenti di altri oggetti esposti in precedenza. Anche entretien si differenzia tra figura e sfondo, in quanto le figure normalmente non hanno tenuta (impulsi) o hanno una tenuta iterativa. Mentre lo sfondo è quasi sempre a tenuta continua. Lo sviluppo del suono è composito, anche se a volte sono presenti ripetizioni. Nell'ultima parte sono stati inseriti

volontariamente "incidenti" che richiamano errori di elaborazione o difetti dei supporti. La grana del materiale pianistico è quasi sempre armonica e liscia, mentre i gruppi di click e gli shake hanno grana molto più frammentata e ruvida.

Roberto Follasa, *Soft Play*, per suoni elettronici

Nato il 04/03/1983 è un giovane musicista, compositore e pittore. Diplomato presso il liceo artistico di Cagliari continua i suoi studi presso il conservatorio di musica e attualmente frequenta il corso di laurea in "musica e nuove tecnologie". Egli compone sia musica elettroacustica, ispirandosi prevalentemente alla glitch music, che musica pop, soul e r&b. Inoltre, opera nell'ambito della registrazione e della progettazione sonora. Sue composizioni sono state diffuse in rassegne di musica elettroacustica come: "filosofia dell'ascolto" all'università di lettere e filosofia, "musica acusmatica sul tema Mozart" nel museo archeologico nazionale, "ime-e" alla chiesa di S. Maria Del Monte, ecc.

Massimo Gasole, *Berlin*, per suoni elettronici

Berlin non nasce da una logica descrittiva, non si tratta di un lavoro in cui i suoni esistono e interagiscono tra loro al fine di dar forma a una precisa o astratta immagine mentale, non vuole essere un percorso immaginario che conduca l'ascoltatore lungo le strade di Berlino. Berlin nasce durante un viaggio... è l'idea nata in un viaggio, e come un viaggio parte da un punto preciso e tutto ciò che accade in seguito dipende da ritardi, coincidenze, e dalla voglia di scoprire nuovi suoni, attraversare confini, vivere nuove coinvolgenti esperienze percettive.

Stefano Guzzetti

Nasce a Cagliari nel 1972. Inizia ad interessarsi al mondo dell'elettronica e della musica già dai primi anni '80, facendo interagire il suo fido computer MSX e l'organo elettronico del salotto di casa. Nel 1989 programma il suo primo sequencer e da allora non ha mai smesso di interessarsi alla sua più grande passione, ovvero la musica elettronica. È attualmente studente al secondo anno del corso di Musica e Nuove Tecnologie presso il Conservatorio di Cagliari.

Stanza n.1, per suoni elettronici

In un posto indefinito, al centro di un grande campo, c'è una stanza dentro le cui mura vive uno scrittore. Egli è affaccendato a creare uno scritto memorabile, ma qualcosa lo disturba; anche oggi il vento si sta impegnando per distrarre la sua vittima quotidiana. Il nostro artista apre la porta e si affaccia sul campo; davanti a lui si staglia un gruppo di voci che si librano per aria, cantando liberamente nel vento. Individuata la fonte dei propri problemi, egli rientra nel suo covo, chiudendosi la porta alle spalle e non rendendosi conto di essersi portato dietro un gruppetto di voci. La stanza è uno spazio troppo piccolo per delle creature abituate a volare liberamente; esse iniziano a vociare all'impazzata, sempre più forte... un caos assordante si impadronisce della stanza e tutto esplose. Un altro microcosmo è andato perduto... Con questo pezzo di natura elettroacustica ho voluto creare un quadro virtuale dove venissero esplicitati i concetti di gesto e tessitura, dando anche particolare importanza a elementi come lo spazio e lo spettro frequenziale. Il GESTO inteso come qualcosa che esprima una certa fisicità e irruenza, costituito da una fase di carica e di rilascio, è qui presente sotto forma di suoni che richiamano alla mente esplosioni, aperture e chiusure di porta, macchine da scrivere ecc. Ho preferito però non avvalermi di materiali sonori direttamente appartenenti ai fenomeni appena citati, bensì di ricercarli con altre fonti. Ho quindi optato per un uso alternativo delle fonti, decontestualizzandole, portandole via dal loro campo timbrico comunemente inteso e cercando di dare loro un nuovo significato. Per quanto concerne la TESSITURA ho voluto creare qualcosa che non si ripetesse in loop, in maniera meccanica e prevedibile, ma fosse quasi la riproduzione di un ambiente. Ho quindi usato fonti sonore della natura più disparata, stando attento a non dare vita a reiterazioni e cercando di definire un assetto "ambientale" da associare a una stanza, in questo caso quella dello scrittore. Nel creare questo pezzo ho anche voluto dare

importanza al concetto di SPAZIO; ho quindi usato del riverbero per dare all'ascoltatore la sensazione di trovarsi in un grande luogo aperto, come quello in cui si affaccia il protagonista del quadro da me descritto. Anche l'uso di oggetti sonori come voci dalla durata prolungata mi ha aiutato a creare questo senso di profondità. Nel volere ottenere questo mi sono anche avvalso dell'uso di oggetti che ciclicamente andassero da un canale all'altro nel campo stereo. Questi non sono intesi come elementi tessiturali ma come suoni che, nel loro girare e fluire, descrivono ulteriormente una certa spazialità, dando quindi al pezzo anche una sorta di 'respiro'. Ho infine cercato di avere la massima cura nell'ottenere uno SPETTRO FREQUENZIALE completo. Per questo ho usato oggetti sonori dotati sia di frequenze basse e cupe che alte e brillanti, senza trascurare quelle medie.

Ivano Lobina

Nasce in Sardegna nel 1964, inizia i suoi studi musicali al conservatorio di Cagliari dove si diploma in Viola nel 1989. Si avvicina al mondo della musica contemporanea frequentando per qualche periodo la classe di composizione di Franco Oppo, ma non andrà avanti in questa direzione e si dedicherà prevalentemente all'attività strumentale collaborando con diverse orchestre e gruppi cameristici. L'interesse e la passione per la composizione e la "nuova musica" sono tuttavia sempre vivi e trova stimoli importanti dalla frequentazione di personalità isolate che operano nel settore. Con alcune di esse ha modo di riprendere e approfondire il discorso compositivo nonché di avvicinarsi ai nuovi mezzi offerti dalla tecnologia e deciderà di iscriversi al corso di Musica e Nuove Tecnologie al Conservatorio di Cagliari dove avrà modo di cimentarsi e lavorare concretamente con questi mezzi.

Zona sottile, per suoni elettronici

Il brano è costituito da una tessitura sulla quale si articolano diverse gestualità combinate fra loro. Ho realizzato la tessitura utilizzando 4 tipi di frammenti di suono estrapolati da un canto gregoriano. Nel dettaglio: Frammenti di respiri che precedono l'attacco del suono, Frammenti in cui i cantori pronunciano la N, Frammenti in cui i cantori pronunciano la S, Frammenti in cui i cantori pronunciano la sillaba NO. Ho preso poi il gruppo dei frammenti di respiri, li ho disposti sul multitraccia secondo il seguente schema: Ho eseguito la stessa operazione con ognuno degli altri gruppi di frammenti ed ho trattato le tracce ottenute con diversi plug-in (pitch, filtri, reverse). I suoni utilizzati per le gestualità li ho registrati e poi manipolati. Nel dettaglio: il suono che provocano le cuffiette stereo lasciate cadere sulla tastiera del computer e poi trascinate, il suono ottenuto agitando un barattolo di latta contenente delle monete il suono di un accendino tenuto di taglio su un piano poi lasciato andare e oscillare. Ho trattato questi suoni con dei filtri in modo da renderli non direttamente riconducibili alla fonte che li ha generati, poi ho modificato le tracce ottenute applicando dei reverse, alcuni pitch e dei filtri. Per la costruzione del pezzo ho dapprima disposto il materiale del primo gruppo sul multitraccia ed ho operato delle variazioni portando gradualmente il livello del dB verso lo zero in una traccia e aumentandolo da zero in su quello di un'altra, e così di seguito. Ho ottenuto così una tessitura che sfrutta prevalentemente il registro grave con un carattere lento e trascinato della durata di 5 min. e 20 sec. Su questo sfondo ho inserito le parti gestuali scegliendo di farle coincidere con quei momenti nei quali si verificavano dei cambiamenti ed ho trattato le stesse con la tecnica adottata per la tessitura, ovvero trattandole a scomparsa e ricomparsa. Altri piccoli oggetti li ho ottenuti amplificando frammenti di suoni che non avrebbero risaltato senza questo trattamento, come per esempio quello che appare a 0,59 sec. e ricompare a 1,37 e a 3,12, o quello di 1,15 di 1,46 - 2,38 - 3,30 - 5,02. Una descrizione sommaria del brano potrebbe perciò essere la seguente: Nei primi 33 secondi viene introdotta la tessitura, subito dopo appare un altro elemento che introduce la prima gestualità evidente e la tessitura si arricchisce di un elemento nel registro medio-acuto. A circa 45 sec. appare un gesto molto frenetico, quasi elettrico, che dal canale sinistro passa gradualmente a quello destro per poi riapparire verso i 55 secondi a destra ma questa volta senza spostarsi. A 58 secondi

riappare la prima gestualità seguita da uno dei frammenti amplificati che ho descritto precedentemente a cui poi si sovrappongono i gesti frenetici. A 1,23 appare di nuovo la prima gestualità ma questa volta è dilatata e riappare ulteriormente modificata a 2,26 e a 3,13. L'intreccio e l'intensificazione degli elementi presentati non arriva però mai ad un culmine sonoro che viene forse preannunciato ma sempre disatteso, come qualcosa che cerca di farsi spazio ma rimane relegata in un ambito ridotto dal quale non riesce ad uscire. Si arriva fino a circa 3,40 dove appare evidente l'impossibilità di raggiungere il culmine e la tessitura prevale sulla gestualità. A 4,08 il gesto frenetico preannuncia la conclusione ed il brano termina ripresentando la prima gestualità a 5,11 (preceduta da un altro dei suoni amplificati di cui sopra) leggermente dilatata quasi fosse stanca di continuare a provare ad esprimersi.

Andrea Murgia LDM, per suoni elettronici

LDM è una composizione nata durante la primavera 2006 e l'estate 2006, ultimata ad Ottobre 2006. Sono stati utilizzati principalmente 5 oggetti sonori che sono: un suono sintetizzato di tipo tessiturale manipolato con filtri di equalizzazione, riverbero e processori di dinamica. Il suono è stato ottenuto attraverso la manipolazione di due oscillatori. Chiamerò questo oggetto come: synth. Un suono sintetizzato di tipo gestuale e puntillistico. E' stato ottenuto attraverso l'uso di una Keyboard che trasmetteva il segnale midi su un software di sintesi. Anche esso è stato manipolato attraverso filtri di equalizzazione compressione e riverbero su due oscillatori. E' un suono di tipo percussivo. Chiamerò come: gocce, il terzo oggetto sonoro è stato ottenuto attraverso la registrazione con un microfono di una busta di plastica. E' stato manipolato anche esso con dei filtri HPF enfatizzando alcune frequenze proprie dell'oggetto sonoro, frequenze che hanno un range di medio acute. Chiamerò questo suono: noise. Il quarto suono è stato prodotto tramite la registrazione con un microfono di una ventola posizionata su una scatola di metallo, è stato manipolato e riverberato enfatizzando alcune frequenze medio acute per risaltare delle componenti armoniche prodotte dall'acustica del materiale di metallo. Chiamerò questo oggetto : ventola. Il quinto oggetto sonoro è stato ottenuto anch'esso tramite la registrazione con un microfono di un battito di mani. Questo oggetto sonoro si ripete più volte durante la composizione ma con manipolazioni completamente diverse. Sono state utilizzati filtri di equalizzazioni come LPF, compressione, riverbero, pitch, stretch. Chiamerò questo oggetto: clap. La composizione inizia con un fade in del primo oggetto sonoro, appunto synth, che durerà fino a circa 45 secondi. Al nono secondo subentrano le gocce che in modo aleatorio si pongono su un piano diverso rispetto al synth. Le gocce proseguiranno in questa prima fase fino a circa 45 secondi. Al secondo 20 si introduce un nuovo oggetto sonoro non nominato in precedenza poiché questo oggetto sonoro apparentemente singolo e situato su un altro piano intermedio rispetto al synth e alle gocce, è stato ottenuto attraverso una automazione manipolando la gamma di frequenza del synth, enfatizzando una frequenza con una campanatura [Q] molto stretta e creando un movimento che parte dai 20 Hz fino ai 20000 Hz passando per tutte le frequenze. Al 31'' si introduce il terzo oggetto cioè il noise, con un fade in che proseguirà fino al 1,44 minuti, farà da tessitura alle fasi successive della composizione. La prima fase si chiude con l'introduzione del clap, che in questo punto è stato manipolato attraverso un filtro passabasso LPF e con un riverbero anch'esso manipolato con un filtro LPF, il riverbero ha un decadimento molto lungo che termina a circa 1 minuto della composizione. A circa 1,09 min ricompaiono le gocce che proseguiranno per circa un minuto. In questa fase vede ricomparire anche il synth in più punti, il primo tra il 1,14 e il 1,23 min , il secondo tra 1,32 e 1,38 min , il terzo tra 1,44 e 1,55 min. Al minuto 1,55 si introduce un nuovo clap questa volta ottenuto attraverso lo stretch dello stesso, filtrato con filtri HPF e LPF riverberato con un decadimento molto lungo e con l'aggiunta di un effetto feedback sul riverbero stesso ottenuto tramite l'aggiunta dello stesso in insert. Il synth ricompare tra 2,01 e 2,07 min . Chiude questa fase un clap manipolato con un filtro LPF senza riverbero per dare un effetto cosiddetto DRY (secco) che introduce nuovamente il noise con una dinamica più presente rispetto a prima in maniera tale che si crei un altro piano sonoro. Al minuto 2,11 si introduce la ventola che crea anche essa

assieme al noise una tessitura ma su un piano inferiore rispetto al noise. La ventola proseguirà fino alla fine della composizione mentre il noise terminerà al minuto 2,45. Fanno la ricomparsa le gocce al minuto 2,30 e proseguiranno fino alla fine della composizione. Anche il synth fa la sua ricomparsa in due punti: 2,39 fino al 2,41 e 2,51 fino alla fine.

Matteo Sedda The Pipeline suite, per suoni elettronici

Il lavoro presentato consiste in un estratto dalla "suite" di musica elettronica, intitolata "The Pipeline suite" la traccia scelta si chiama "E.N.I.A.C. can speak" citazione al colossale calcolatore americano del 1945. A partire dai anni 50 in poi si creò il mito della macchina pensante un essere che finisce col reagire al proprio creatore in maniera distruttiva e talvolta disumana: ricordate Hal 9000 il computer di 2001 Odissea nello spazio? Lo scenario in cui è ambientato in un immaginario e sinistro mondo sotterraneo nelle viscere della terra a cui ci si arriva attraversando realtà agghiaccianti e scoprendo infine l'esistenza di un'entità non tanto superiore quanto fuori controllo. E se questo mondo fosse solamente un percorso mentale e il tutto fosse confinato esclusivamente nella nostra testa?

Alessio Sanna HE 2, per suoni elettronici

HE 2 In questo lavoro della durata di 1.48" sono presenti sia suoni naturali che di sintesi. Mi sono avvalso di suoni prodotti da me quali, ad esempio, vocalizzi, sfregamenti rumori percussivi su un microfono (Shure SM 58 Beta), timbri generati da sintetizzatori analogici (Moog Prodigy, Korg MS 20) e digitali (Yamaha SY 85, Mellowtron software) e campionamenti di rumori particolari come ad esempio quello di uno smeriglio usato su un tubo di metallo. Più di rado ho utilizzato delle sinusoidi prodotte dal software e che ho sovrapposto a vari oggetti sonori per aumentarne la ricchezza frequenziale, la profondità, la qualità generale. Ho adoperato spesso e su quasi tutti gli oggetti sonori un equalizzatore grafico, associato talvolta ad un moderato uso di vari tipi di riverbero (hall, room, canyon, ecc.) per creare profondità e definizione di un oggetto sonoro rispetto ad uno o più oggetti sonori sovrapposti. Il mio obiettivo è stato quello di ottenere più "strati frequenziali" fatti di gesti dal timbro granulare ora in evidenza rispetto a tessiture più calde, ora modificati ed usati essi stessi a loro volta come tessiture in secondo piano rispetto ad altri gesti e tessiture più evidenti. Tutto questo nel tentativo di rappresentare gran parte dello spettro sonoro percepibile dall'orecchio umano senza trascurare la brillantezza e la nitidezza del suono generale. Moderata la presenza di algoritmi non "trasparenti" e troppo evidenti quali chorus, flanger, delay e overdrive. Utilizzato decisamente con maggior frequenza uno stereo - pan al fine di creare movimento e spazialità. Talvolta è presente un reverse.

Matteo Sanna

Nasce a Cagliari nel 1980. Musicista autodidatta ha sempre dimostrato particolare interesse nella sperimentazione e nella manipolazione del suono, dapprima in maniera totalmente analogica attraverso vari dispositivi audio e successivamente con l'utilizzo del computer. Attualmente iscritto al Conservatorio di Cagliari frequenta il secondo anno del corso di Musica e Nuove Tecnologie.

Gestuale Kitchen, per suoni elettronici, è una breve composizione realizzata con materiale sonoro esclusivamente catturato in cucina ed avente come carattere principale la gestualità in contrapposizione e in associazione alla tessitura. Piccole improvvisazioni con schiaccia-patate, coltello elettrico, confezioni di pasta e stoviglie varie vengono trattate elettronicamente per comporre un "pasto speciale". La rappresentazione grafica del gesto in apertura di composizione, mette in evidenza le componenti fondamentali nei vari momenti, le loro dinamiche e posizioni nel campo stereo.

Roberto Sciola

Inizia il suo percorso musicale come chitarrista e batterista, dopo la maturità in elettronica e telecomunicazioni si interessa sempre più a suoni non convenzionali e nuove

sperimentazioni multimediali e decide di iscriversi in Musica e Nuove Tecnologie presso il Conservatorio di Musica di Cagliari in cui attualmente frequenta il secondo anno.

Mecc(Anima), per suoni elettronici, Il brano preso in esame è costituito principalmente da suoni di natura meccanica, da qui il nome stesso del brano; Ho voluto rappresentare una specie di macchina che, in quanto tale è piuttosto ripetitiva ma pian piano sentiamo un crescendo, un qualcosa che si anima, un formicolio di suoni che si sviluppano diventando elettricità e movimento e alla fine sfociano in un "battito cardiaco" come se la macchina in qualche modo potesse illudersi di essere viva. Il brano è suddiviso principalmente in due parti: nella prima parte troviamo una struttura tessitura accompagnata da gestualità meccaniche ripetitive e facilmente riconoscibili, mentre la seconda parte è caratterizzata dalla presenza più continua di gesti la cui fonte è stata offuscata tramite vari algoritmi. Prendendo come esempio il capostipite della musica elettroacustica, Pierre Schaeffer possiamo classificare il brano come appartenente alla "musique concrète" poiché il metodo compositivo da me usato consiste nell'ascoltare i suoni preesistenti e inserirli nel contesto in base alle loro sonorità. I gesti presenti appartengono principalmente a due surrogazioni. Da una classificazione adottata da studiosi e compositori di musica elettroacustica i gesti possono infatti essere suddivisi in quattro surrogazioni: 1° suoni facilmente riconoscibili ma senza fini musicali; 2° suoni appartenenti a strumenti musicali; 3° suoni dai quali non si percepisce perfettamente la fonte da cui provengono ma è comunque intuibile; 4° suoni dai quali non è più possibile risalire alla fonte ma rimane l'energia interna del suono originario. Nella prima parte della composizione troviamo oggetti sonori che fanno parte della prima surrogazione e sono facilmente riconoscibili (suoni meccanici) mentre nella seconda ritroviamo gli stessi suoni iniziali che però vanno via via trasformandosi, attraverso vari algoritmi quali pitch band e pitch shift, stretch, reverse, EQ e altri come ad esempio riverberi e delay, in surrogati del 4° ordine.

Carlo Solinas, Sampler per suoni elettronici

Forse è un segno del destino, forse è solo una innata passione che trova il terreno ideale nel mondo dell'elettronica. "Se prima studiavo gli schemi elettrici ed elettronici ora studio il suono della musica elettroacustica". Mi sono diplomato al Professionale di Cagliari in qualità di Tecnico dell'Industria elettronica, sono attualmente iscritto al terzo anno del Corso di Musica e Nuove Tecnologie. Il mio approccio alle applicazioni dell'elettricità ed elettronica nel settore dello spettacolo cominciò nel vedere qualche evento live, e di lì cominciai l'attenta osservazione del funzionamento degli impianti audio e luci. Un giorno mi proposero di far parte dello staff tecnico di una Compagnia teatrale, per portare in scena il famoso musical Jesus Christ SuperStar, dal vivo. L'idea mi interessò, infatti nel 1997 presso teatro Alfieri di Cagliari iniziai l'avventura in qualità di assistente tecnico, replicando anche all'Anfiteatro Romano di Cagliari, poi al Forte Village di Pula, nonché nell'Aprile 1998 al Teatro Verdi di Sassari, e nel 1999 nuovamente a Cagliari al teatro Alfieri di Cagliari. Nel campo della fonica io mio interesse cresceva sempre più, chiesi a un tecnico Rai come si lavora su un banco di missaggio e nello specifico di uno studio di registrazione. Fui ospitato dalla regista Gabriella Rosaleva per la registrazione dell'ultima puntata "il nome della Rosa". In quella occasione osservai come bisognava lavorare davanti ad uno sceneggiato. Quello che appresi in quella sera mi servì successivamente per la messa in scena di diversi musical, in quanto mi fu affidato il controllo radio-microfonico delle scene de "Il sogno di Giuseppe" di Pietro Castellacci e Giampaolo Belardinelli, opera esordiente che desta un vivo interesse per un soggetto biblico ricco di problematiche sociali di grande attualità. Collaborai anche alla registrazione per la produzione di un prodotto audiovisivo a cura delle Edizioni Paoline, che si tenne presso l'Auditorium Comunale di Cagliari. La videocassetta venne poi commercializzata a partire dal mese di settembre 2001 dalla medesima casa editrice attraverso la propria rete di distribuzione nazionale. Lo spettacolo fu replicato successivamente nel mese di Dicembre 2002 nello stesso Auditorium Comunale di Cagliari. Nonostante tutta la mia buona volontà certamente non ero ben preparato



per lavorare sui banchi audio, ma lessi di un corso per tecnici audio, e con entusiasmo decisi di parteciparvi allo scopo di approfondire le mie nozioni teorico-pratiche, e che mi diede occasione di conoscere professionisti che lavorano anche in campo internazionale. Nel 2003, iniziò la preparazione del nuovo spettacolo "WEBBER HIGHLIGHTS", un tributo ad uno dei più grandi autori di musical, il maestro Andrew Lloyd Webber; la Compagnia propose perciò una fantasia di brani tratti dai più famosi musical di Webber quali CATS, THE PHANTOM OF THE OPERA, WHISTLE DOWN THE WIND, EVITA e JESUS CHRIST SUPERSTAR. Lo spettacolo, realizzato in forma semiscenica fu rappresentato interamente dal vivo, con l'orchestra, il coro, i cantanti e i ballerini, debuttando il 9 ottobre dello stesso anno al Forte Village di Pula in occasione del convegno internazionale "Sardinia 2003". Durante un concerto capii che avevo delle lacune nel sentire gli strumenti e così grazie a un passa parola venni a conoscenza dell'esistenza di un corso di Laurea breve in Musica e Nuove Tecnologie, presso il Conservatorio; Devo ammettere di aver trovato quello che cercavo. Il sogno di stare davanti al banco audio cominciò ad avverarsi. Fui contattato per la registrazione live di una banda musicale al completo, successivamente per un concorso provinciale e poi per un concerto estivo. In seguito nacque il "progetto HAIR", così iniziò la preparazione di un altro evergreen che ha segnato la storia del musical per la sua dirompente trasgressività e la forte carica innovativa. ("Hair" di James Rado, Gerome Ragni e Galt Mc Dermot). Lo spettacolo, realizzato anch'esso interamente dal vivo, debuttò il 6 ottobre 2005 al Forte Village di Pula in occasione del convegno internazionale "Sardinia 2005", con replica al Teatro Civico di Sinnai nel mese di maggio e di novembre 2006. Il mio compito fu sempre il controllo del sistema radio microfonicò.

Marco Zuncheddu *Ambientazione di organismi sintetici, per suoni elettronici*

Il brano vuol essere una rappresentazione elettronica del comportamento organico e vitale dei suoni. Si è cercato di lavorare con maggior ricercatezza pensando di immedesimarsi in una sorta di "ambiente virtuale" dove indeterminati accadimenti generassero dei suoni aventi un proprio impulso vitale, una sorta di ciclo dove il suono nasce, sviluppa/sfoga il suo comportamento dinamico e infine muore lasciando spazio al prossimo evento (o ciclo). Il susseguirsi è a volte frenetico altre volte più equilibrato, come se ciò che si sentisse altro non è che una sorta di rappresentazione di un ecosistema idealizzato formato da uno o più organismi sintetici che interagiscono tra loro e tra quell'ambiente virtuale in cui vengono fatti muovere e "vivere".

Videolight

Elio Martusciello

Nato a Napoli nel 1959 è musicista e compositore autodidatta. Egli insegna "musica elettronica" al conservatorio di Cagliari. Ha ottenuto premi, menzioni e selezioni in competizioni internazionali come: "Grands Prix Internationaux de Musique Electroacoustique" a Bourges con "Limite inferiore sinistro"-1994, "Movimento quietudine"-1997, "Proiezioni"-1997, "Cattura magica"-1997, "Wave"-1999, "A@Traverso.it"-2000, "Presenti successivi"-2003, "Proiezioni"-2004, "Aesthetics of the machine"-2005; "Luigi Russolo" a Varese con "Cthulhu"-1991, "Anamnesi"-1992, "Ambra"-1994; "Phonurgia nova" a Arles con "Peut-être"-1997; "CIMESP" a S. Paolo del Brasile con "HZ - Limits of the Technology"-2001. Ha partecipato a festival, concerti, presentazioni, conferenze, residenze e commissioni in università, associazioni e centri di ricerca come: GRM (Paris), Synthèse (Bourges), Henie Onstad Arts Centre (Oslo), PANaroma (São Paulo do Brasil), Connecticut College (New London-USA), Korean Electro-Acoustic Music Society (Seoul), "Inventionen 2000" Berliner Festival Neuer Musik (Berlin), Zeppelin (Barcelona), GMEM (Marseille), Festival for ny musikk "Music Factory" (Bergen), Institut für Neue Musik und Musikerziehung (Darmstadt), Rien à voir (Montréal), Césaré (Reims), Dal Niente Projects (London), EMS - Festival (Stockholm), L'espace du son (Bruxelles), Interzona (Verona), IMEB (Bourges), ecc... Oltre ad essere compositore elettroacustico, egli opera dal vivo con "live-electronics" ed ha collaborato con musicisti come: Eugene Chabourne, Mathieu Chamagne, Ellen Christie, Alvin Curran, Michel Doneda, Wolfgang

Fuchs, Pascal Gobin, Michel Godard, Fernando Grillo, Thomas Lehn, Jean-Marc Montera, Jerome Noetinger, Richard Nunns, Tony Oxley, Roberto Paci Dalò, Evan Parker, Walter Prati, Giancarlo Schiaffini, Frank Sculte, Michael Thieke, Olivier Toulemonde, Giovanni Trovalusci, Z'ev, ecc. Egli è membro fondatore di "IATO" (collettivo di musicisti), "IXEM" (Italian eXperimental Electronic Music) e "BOWINDO" (una nuova label italiana di musica sperimentale fondata con Giuseppe Ielasi, Domenico Sciajno, Alessandro Bosetti, Valerio Tricoli e Renato Rinaldi). E' membro del gruppo di musica elettroacustica OSSATURA (con Fabrizio Spera e Luca Venitucci), del duo interattivo di musica elettroacustica SCHISMOPHONIA (con Mike Cooper), del gruppo d'improvvisazione elettroacustica "TAXONOMY" (con Graziano Lella e Roberto Fega) e del nuovo gruppo elettroacustico "BINDOU ENSEMBLE" (con Ana-Maria Avram, Chris Cutler, Rhodri Davies, Iancu Dumitrescu e Tim Hodgkinson).

Aesthetics of the machine. Il campo di frequenze audio costitutive di questo lavoro è fuori delle possibilità percettive del nostro sistema uditivo; esse, infatti, sono sistemate nell'area degli ultrasuoni (sopra i 20kHz) e degli infrasuoni (sotto i 16Hz). Per l'intera durata del lavoro questi suoni sono generati al massimo volume disponibile per i sistemi digitali (0dB). Questa composizione risulta così essere totalmente piena, satura, senza dinamiche, con un livello di volume che coincide sempre con il «fortissimo», ma che appunto si sviluppa in un'area dove è esclusa proprio la percezione umana. Cosa rimane al nostro ascolto? Solo il silenzio? Tutto quello che invece noi percepiamo in questo lavoro, sono solo scarti audio, derive sonore, interamente frutto dei limiti della tecnologia, del nostro apparato uditivo; tutto ciò che casualmente nasce dalle interferenze, dalle collisioni (la collisione come logica della velocità e dell'incrocio), di queste iperfrequenze. Si ascoltano qui, unicamente, i risultati di questi «incidenti»; i rumori, le avarie, le turbolenze che generano gli stessi sistemi di riproduzione sonora sottoposti a queste sollecitazioni estreme (amplificatori, altoparlanti, filtri, ecc.), le vibrazioni che provengono dallo spazio esterno inondato di suoni inaudibili (oggetti che vibrano, scricchiolano), il nostro stesso apparato uditivo, il nostro corpo (spesso non è l'orecchio, ma il corpo nella sua interezza che sente e vibra). Questo lavoro può essere considerato come il «luogo dei paradossi», un territorio in cui i limiti del sonoro transitano e collidono. Inversione: il «vuoto» e il «silenzio» sono la conseguenza del totalmente «pieno», del «sonoro totale» (anche se fuori delle nostre possibilità d'ascolto); diversamente invece, il suono, il segno, la traccia, vengono fuori interamente dall'instabilità del «tutto-pieno», dal suo collasso, dalle risultanti, da effetti marginali di depressione, da scarti, da turbolenze. Alla fine noi possiamo affermare che quello che noi ascoltiamo qui, è il risultato di una «assenza», di un «vuoto del sonoro», di un suo «non-risultato», del suo fallimento. Interattività e invariabilità: questo lavoro che sembra appartenere all'estetica del «dispositivo di superficie», un'arte di supporto, dunque sempre uguale a se stessa, qui diviene «evento», «opera aperta», interattiva, aleatoria; essa, infatti, è totalmente variabile, dipende dalle scelte dell'ascoltatore (basta girare semplicemente la testa di qualche grado per sperimentare un cambiamento drastico nell'ascolto), dal luogo, dagli oggetti nello spazio, dalle caratteristiche dell'ambiente (l'urto, la riflessione di queste frequenze estreme creano effetti notevolmente diversi), dal sistema di riproduzione e dalla sua regolazione (modificando leggermente il tono si passa dal silenzio ad un suono violento, robusto, energico, vigoroso) e infine dalle stesse caratteristiche anatomico-fisiologiche dell'ascoltatore (il carattere limite di queste frequenze produce in un ascoltatore la sensazione di un suono particolarmente intenso, insopportabile e, magari contemporaneamente in un altro, la percezione del silenzio più totale, profondo). Concreto-elettronico: in questo lavoro è possibile ascoltare il suono concreto (scorie, residui, vibrazioni) di materiale audio di origine totalmente sintetica. Questo lavoro si posiziona su di un limite ambiguo, all'interno di una linea enigmatica, ai bordi di due paradigmi; infatti, esso allo stesso tempo risponde ad una logica radicalmente «concreta» e ad una forma di purismo «elettronico». Dunque...un puro suono oggettivo (semplici onde sinusoidali), pieno, inorganico, inesplicito, oltre-umano, tagliente, affilato, metallico, estraneo (un'esperienza limite che può anche essere

fossica, dannosa, nociva...ma non solo per l'uomo, anche per le macchine). Bene, quello che noi ascoltiamo in questo lavoro è il punto d'incontro (scontro, incidente) tra l'uomo e la sua estensione (amputazione) tecnologica. Esso ci mostra, ci consente di «sentire», intensifica, quella zona d'ombra, oscura, cieca, perturbante, situata tra l'uomo e la macchina, e che in fondo è al di là dalla nostra mente, fuori dal nostro pensiero. Il video in "aesthetics of the machine", naturalmente, non è il risultato di un romantico contrappunto al dato sonoro, una sua narrazione visiva, ma si tratta unicamente di sinestesia tecnologica. Specularità matematico-elettroniche, il transito simetrico di informazioni da un registro sensoriale (l'udito) all'altro (la vista). Si tratta di un algoritmo che ci mostra semplicemente la "fase" del suono, che ovviamente qui non può che essere anomala, fuori dalle rappresentazioni ordinarie...una eccentrica fisica, nel dominio della fase, che sembra qui essere dotata di una volontà o di un desiderio estetico totalmente autonomo, che si ostina a produrre forme, oggetti, che roteano, si rincorrono, saltano, s'incastano e si dileguano...quasi a raccontare una storia.

Roberto Musanti

Nato a Cagliari l'11 Dicembre 1964, docente e musicista elettronico, diplomato in Musica e Nuove Tecnologie al conservatorio di Cagliari, prevalentemente autodidatta, si occupa di computer music dai primi anni ottanta come studioso e compositore. Lavori: "Urto anelastico", "TecnoKaos", Teatro Akroama (Monserrato, 1986-87); "Il Sogno di Weimar", Teatro Comunale (Cagliari, 1987); "Kyklos", Cripta S. Restituta (Cagliari, 1988); "Assenza Ingiustificata", Galleria Intergrafica (Cagliari, 1990); "L'Ultimo nastro di Krapp", Teatro Palazzo D'Inverno (Cagliari, 1996); Selezione, al 18° concorso internazionale di musica elettroacustica "L. Russolo" (1996); "Pagan Muzak", Galleria Opera Nuda (Amsterdam, 1999); Concerto, progetto, coordinamento e docenza Festival "Microonde" - E.R.S.U. (Cagliari, 1999, 2000); Pubblicazione del disco "Deep Engine" - Small Voices Edition (2003); Partecipazione e consulenza artistica e organizzativa al Festival "Kontakte" - Exmà / Chiesa S. Chiara (Cagliari, 2001/2/3/4/5); Festival "Evenienze - Konsequenz" (Napoli, 2004); "Postales sonores d'Italia" Festival "Zeppelin", in collaborazione con CEMAT - Progetto SONORA, CCCB (Barcellona, 2004); Festival "Musica Viva" - concerto CIME - Teatro "Aberto" (Lisbona, 2004); Festival "Electronicità" (Marsiglia, 2005); "Digital Lutherie improvisation" e direzione Festival "Music in Touch" - ExMà (Cagliari, 2005); Concerto del decennale CEMAT - Goethe Institut (Roma, 2006).

Video: "Timeshift" - dvd pal - durata 18':30'' - B/N

"Timeshift" è il nome dato ad una funzione presente nei dvd/hdd recorder che consente di differire nel tempo la fruizione di una trasmissione televisiva in onda. Le tecnologie digitali cercano di dare, attraverso le loro potenzialità, l'idea di padroneggiare il tempo e lo spazio, ma è solo una illusione, la realtà è che tali mezzi, sempre più autoreferenziali, consentono semplicemente di giocare con una realtà virtuale, da essi stessi generata, che sempre meno ha che fare con la realtà reale e ancora meno può controllarne il tempo e lo spazio. Questo lavoro rappresenta una riflessione su tale fenomeno, in esso le immagini di stabilimenti industriali e minerari abbandonati, sono montate secondo una "logica" di "Timeshift", nel tentativo di far emergere, dalla contrapposizione tra la staticità immanente delle immagini e la loro articolazione temporale in continuo movimento, la contraddizione insita nell'inganno tecnologico e tecnocratico. La musica si trova in un rapporto di asincronia con l'immagine, tale scelta straniante è legata alla volontà di non trasformare il lavoro, che è in fondo "tragico" e di "denuncia" di meccanismi disumanizzanti e alienanti, in merce da intrattenimento ludico o peggio ancora in comfort consolatorio.

AudioVideo

Marco Meloni

Diplomato all'Università della Musica di Roma in Pianoforte Moderno e Tastiere Elettroniche. È diplomato, inoltre, in Musica e Nuove Tecnologie presso il Conservatorio "G.

Pierluigi da Palestrina" di Cagliari. Insegna Pianoforte Moderno presso la Scuola Civica di Musica di Cagliari, ha collaborato con altre Scuole Civiche della Sardegna ed è insegnante e socio fondatore dell'Associazione Culturale CDMI Music School di Cagliari. In qualità di pianista e tastierista si esibisce in diversi contesti: concerti, rassegne, saggi e seminari, con un repertorio che va dalla musica elettronica al blues, jazz, funk sino alla musica brasiliana e al pop. Ha all'attivo la partecipazione a diverse produzioni discografiche e multimediali. È titolare di uno studio di registrazione e frequenta il biennio di specializzazione in Musica e Nuove Tecnologie presso il Conservatorio di Cagliari.

"The Subworld" trae spunto dalla riflessione su alcune delle opere di Piet Mondrian, artista attratto dai rapporti ortogonali in pittura e nella musica. Il brano contiene i suoni delle macchine, che a volte si sentono non solo con l'udito ma anche con il resto del corpo, e i loop ritmici, scheletrici e perfetti, contrapposti a scure macchie di colore contenenti crepitii digitali, sinusoidi agli estremi dello spettro audio e poi ronzii, sub-frequenze ed "errori", ovvero "blips" non eliminati volutamente. Sono presenti nella composizione elementi individuabili nel pensiero musicale di Mondrian: la presenza del suono prodotto dal calcolatore, sebbene si tratti di una macchina diversa da quella a cui si riferiva l'artista più di sessant'anni fa, l'utilizzo di suoni puri ottenuti attraverso sinusoidi, il ritmo "dinamico", ovvero un ritmo che ripetendosi si rinnova, mantenendo inalterato il suo schema (la propria "ortogonalità") ma che allo stesso tempo presenta numerose macro/micro variazioni. Il testo utilizzato nel video è di David Toop, studioso inglese di fenomeni sonori, che ragiona sul fatto che, oltre alla sinestesia tecnologica audio-video, si possa creare un'esperienza multi sensoriale qualora le frequenze agli estremi della banda audio siano percepite non solo attraverso l'udito ma anche dal resto del nostro corpo, con la pelle, lo stomaco e le vibrazioni avvertibili nel petto. The subworld... is an environment which registers on our perception at the level of sensation, displaced effect, a suspicion of the other existence. In a similar way, sub-frequencies can register as tremors in the chest and stomach, rather than audible sound. Il submondo... è un ambiente che la nostra percezione registra a livello di sensazione, (producendo) un effetto di spaesamento, il sospetto di un'altra dimensione esistenziale. In modo analogo, le sub-frequenze si rivelano come tremori nel petto e vibrazioni nello stomaco, piuttosto che come suono distinto e percepibile con l'udito. (David Toop, Electric Dreams: Shamanism, Music Intoxication)

Mauro Mulas

Nasce a Nuoro il 31/05/1977. Inizia da bambino lo studio del pianoforte e frequenta per quattro anni i seminari jazz di Nuoro con vittoria di relative borse di studio. Ha approfondito lo studio sull'improvvisazione jazzistica con Paolo Fresu e l'analisi musicale del jazz con il musicologo Marcello Piras, oltre che gli studi sul piano jazz con i pianisti Roberto Cippelli e Peter Waters.

Studia presso il conservatorio di Cagliari, con conseguimento del compimento inferiore di composizione sotto la guida del Maestro Franco Oppo nel settembre del 1999, e il diploma di laurea in musica e nuove tecnologie con Elio Martusciello nel febbraio 2005. Ha collaborato con il Centro Sardo Studi e Ricerche in qualità di tecnico del suono e curatore del live electronics in numerosi concerti, tra i quali la Missa Eulaliae (con musiche di Marcello Puscaddu), prendendo inoltre parte a numerose esibizioni in qualità di esecutore. Ha tenuto vari concerti in ambito jazzistico, tra i quali l'esibizione nel 2004 nel corso della rassegna "Time in Jazz" a Berchidda, oltre alle esibizioni nella rassegna "Narcao Blues" nel 2003 e nel 2006, e la collaborazione come pianista e tastierista con numerose bands locali.

Vettore Questo video è nato dall'idea di una vita frenetica e monotona, tanto da arrivare a paragonare quest'ultima, nella sua totalità, ad un unico e contorto vettore. La monotonia e la mono-direzionalità diventano quindi i motivi principali di questo lavoro. Tale idea di base sarà infatti resa da frenetiche e accelerate immagini in bassa fedeltà da un lato, ed uno sfondo sonoro monocromatico scandito da una ostinata e monotona pulsazione ritmica costante dall'altro. Qui l'aspetto audio e quello video si amal-

gamano perfettamente con legami casuali e non casuali, che, comunque, rendono perfettamente l'idea di un fluire inconscio, dove il commento sonoro si pone come l'elemento unificante del flusso di immagini raffigurative, dando ad esse continuità.

Antonello Mura

Ha conseguito i Diplomi Accademici di Musica Elettronica e Pianoforte presso il Conservatorio "G. P. Da Palestrina" di Cagliari, dove ha studiato anche Composizione. Ha conseguito la Specializzazione post-lauream in Didattica Indirizzo Musica e Spettacolo presso l'Università degli Studi di Cagliari. Ha debuttato come compositore nel 1985, nell'ambito del Festival Internazionale di Musica Contemporanea "Spazio Musica", col brano per pianoforte "ALQUID AD BACH PERTINENS", pubblicato nel '90 dalla Casa Editrice EDIPAN di Roma. Nel 1986 ha frequentato, come allievo effettivo, il Corso di Alto Perfezionamento Pianistico tenuto a Cagliari dal M^o Sergio Perticaroli. Nel 1987, con la composizione "CHEZ MAURICE" per flauto e pianoforte, è stato premiato in occasione della Rassegna per Giovani Musicisti tenutasi presso il Palazzo Barberini di Roma.

Oltre ai due brani già citati, ha scritto numerose altre composizioni che sono state inserite nei programmi di altrettanti concerti eseguiti da interpreti rinomati. Fra queste composizioni si citano: "Chanson", "Preludio", "A Death blow", "Varcando i confini del sogno", "Café chantant", ecc.. Negli anni 1988/89 ha frequentato il Corso CEE organizzato dall'Istituzione dei Concerti e del Teatro Lirico "G. P. Da Palestrina" presso il quale nel 1993 ha fornito le sue prestazioni professionali in qualità di Maestro Collaboratore. Dal 1980 al 1994 ha prestato servizio in qualità di Docente di Educazione Musicale alle dipendenze del Ministero della Pubblica Istruzione. Dal 1996 al 1998, dietro nomina del Ministro dello Spettacolo, ha ricoperto la carica di Consigliere d'Amministrazione dell'Ente Lirico in rappresentanza del Comune di Cagliari. Nel 2002 ha svolto, in qualità di docente, un seminario di Informatica Musicale denominato "Sinfonie Cibernetiche" presso l'Istituto Comprensivo Statale "G. Manno/F. Alziator" di Cagliari, incentrato sull'apprendimento delle tecniche di video-scrittura musicale e di Sintesi ed elaborazione del suono elettroacustico. Nel 2004 è stato premiato al Concorso Nazionale "Onde Musicali" di Taranto con la composizione per Musica Elettronica "Immense Oniriche Distese". Nel 2004, per conto dell'Istituto di Formazione Nous, ha tenuto un Corso di aggiornamento (Laboratorio Musicale) rivolto agli Educatori di soggetti portatori della Sindrome di Williams, nell'ambito del progetto di Ricerca Scientifica finalizzata dal Ministero della Salute. Nell'estate del 2005 ha collaborato col compositore americano Alvin Curran nella realizzazione dell'evento musicale "Nora Sonora" presso il sito archeologico di Nora. Nel 2006 ha collaborato come compositore nell'ambito della "VIII settimana della cultura" organizzata presso la Cittadella dei Musei di Cagliari.

Stomatosound È la bocca la protagonista di questo lavoro multimediale. La bocca e i suoi suoni; quelli che essa può produrre al di fuori del contesto linguistico di una lingua parlata, (fonemi compresi), del canto, o di qualsiasi convenzione comunicativa codificata, con l'unica eccezione costituita da alcuni accenni di "gramelot", (simulazione del parlato di derivazione teatrale), al quale, però, ho cercato di non conferire connotazioni idiomatiche precise. Questa composizione risponde al bisogno di riappropriarsi, anche se in modo simulato, della propria espressività vocale, avvalendosi dell'ausilio della macchina, ma confrontandosi attivamente con essa, senza perdere il rapporto diretto con la propria fisicità. Macchina e corpo dialogano virtualmente fra loro, si confrontano, si affrontano nel tentativo di rubarsi reciprocamente la scena. Rapide sequenze di bocche umane virtuali si susseguono scomposte, sovrastando il cangiante, narrativo fluire di una bocca altrettanto virtuale, ma simbolica, rappresentata da un cerchio fluttuante dotato di ugola concentrica che si allarga, si restringe, e da cui sembra scaturire la voce sottoforma di improvvise implosioni ed esplosioni luminose, che spesso anticipano l'emissione vocale delle bocche reali, o si sovrappongono ad essa completandone il percorso temporale. Il virtuale nel virtuale: in cui si sviluppa un dialogo strettissimo fra un'immagine naturale, (seppur virtuale), ed una totalmente virtuale; "macchinica", fra le quali, col crescere della tensione, s'instaura un rapporto di

reciproca seduzione che si traduce in una sorta di propensione emulativa: l'immagine simbolica (macchinica) tende a sovrapporsi a quella reale, la quale, a sua volta, sembra volersi reincarnare nel linguaggio macchina, scomponendosi in pixel.

Alessandro Olla

Si interessa al suono e alla musica dall'età di 5 anni, studiando pianoforte e registrando sin d'allora panorami sonori con un vecchio radioregistratore Grundig. Dopo aver seguito gli studi classici in pianoforte, e musica elettronica, si distacca da una visione accademica della musica per iniziare un percorso artistico attraverso la sperimentazione, l'improvvisazione e l'elettronica, svolte non solo in campo musicale ma anche teatrale e nella videoart. Parallelamente porta avanti la passione per la didattica, soprattutto nell'ambito dei laboratori interdisciplinari di musica teatro, tramite la quale ha avuto modo di specializzarsi nel rapporto tra musica-linguaggio-poesia, interessandosi e lavorando a progetti di sperimentazione vocale. Particolarmente attento all'interazione della musica con altre forme artistiche, dagli esordi si dedica ad una costante attività in campo teatrale come compositore di musiche di scena e performer. Dall'incontro con il teatro deriva un vastissimo numero di rappresentazioni in cui suona dal vivo ora come esecutore, ora come improvvisatore. Cura inoltre anche la regia in diversi spettacoli. Ha collaborato con molti registi teatrali tra i quali Mario Martone, Dario Fo, Marco Carniti, Francesco Saponaro, Carla Tatò, Francesco Origo, Mario Faticoni. Ha suonato con musicisti di spicco nella scena contemporanea quali Tim Hodgkinson, Jean Marc Montero, Elio Martusciello, David Shea, Yo Casino, Llorenç Barber, Victor Nubla, David Toop. Fortemente affascinato dal rapporto suono-spazio, ha realizzato numerosi interventi di sonorizzazione di siti archeologici e luoghi di particolare interesse architettonico. Dal 1998 porta avanti alcune performances musicali e teatrali di cui è autore, nate fondamentalmente da un lavoro di ricerca sull'improvvisazione e frutto di tutta l'esperienza maturata finora. Ha realizzato musiche per film e documentari spettacoli di danza e teatro e suonato all'interno di rassegne come il Festival GRAM (Marsiglia 2003-2005), il Festival di musica contemporanea "SpazioMusica" (Cagliari 2003,) e il Festival d'improvvisazione di Poitiers (Francia 1999). Superfici Sonore (Firenze 2004), Festival LEM (Barcelona 2005). Tra gli altri: performances di improvvisazione tenute a Parigi (2003)- Dakar giugno 2004-San Francisco e San Diego (CA) ottobre 2004- Grenoble- Londra maggio 2006- Contatti contact@aleolla.it www.aleolla.it

Invisible Lands "Con le scarpe dell'infanzia, con gli occhi del dopo, attraverso campi di fiori recisi, a piccoli passi, in cerca di nuvole, in attesa del nulla."

Daniela Zedda

Diplomata in Pianoforte e in Musica Elettronica al Conservatorio G.P.da Palestrina di Cagliari attualmente frequenta il II anno del Biennio di specializzazione del corso di Laurea in Musica Elettronica - ind. Tecnologico al Conservatorio di Cagliari. Nel 2004 ha curato la realizzazione e la regia musicale dell'installazione sonora Il Suono Elettronico - Multimedialità trasversale Musica-Teatro Danza e la realizzazione dell'Installazione Multimediale Fasce Sonore presentata in diverse gallerie d'arte del circuito locale. Nel 2005 ha curato le installazioni sonore presentando inoltre il lavoro audio-video Libertà a parole in occasione della rassegna di Arti Visive Zone Parallele presso la galleria d'arte La bacheca a Cagliari. Nel 2006 ha composto il brano elettronico Wam-Materiale d'autore per la sonorizzazione dello spazio del Museo Archeologico Nazionale di Cagliari in occasione della Settimana della Cultura 2006 indetta dal Ministero dei Beni e delle Attività Culturali.

Il lavoro audio-video Fasce Sonore prende il nome dall'omonima installazione multimediale realizzata nel 2004 che prevedeva l'interazione tra musica elettronica, arti visive, teatro e danza contemporanea presentata in diverse gallerie d'arte del circuito locale. Il video segue un principio di smascheramento della danzatrice che si disvela nel corso del tempo, la presenza di oggetti e parti del corpo che non riconducono alla danzatrice ma vengono intuiti come oggetti estranei mettono in evidenza solo aspetti

astratti e non ricollegabili inizialmente ad un performance di danza. La sonorizzazione completamente rielaborata rispetto al lavoro originario è volta a creare nel rapporto suono-immagine nuove possibilità di interazione dei diversi piani espressivi. Il respiro, la sorpresa, la velocità, la lentezza e il disvelamento del soggetto e dell'oggetto giocano su un rapporto visivo oggetto-soggetto e uditivo rumore-suono che costruiscono una performance nella performance.

InteractiveVideo

Lidia Casti

Durante un periodo di studi trascorso in Cina (5 anni) presso l'Università di Pechino, avvia una collaborazione con Rai1 (1992/'94) nella produzione del Documentario LA LUNGA MARCIA, in sei puntate, curato da Enzo Biagi e prodotto da Franco Iseppi, sulla nuova Cina e la Lunga Marcia di Mao. Continua a lavorare nel campo televisivo collaborando alla produzione di altri documentari tra cui uno sui monaci buddisti di Shaolin per Canale5 (1995) e uno sulle città di Pechino e Shanghai per la serie di videocassette "Le città del mondo" della casa Editrice De Agostini (1994). Dal 1997 al 1999 fa parte della redazione della trasmissione di Rai Educational, in onda sul canale tematico satellitare RaiSat3, "Mosaico: una mediateca per la scuola" e negli anni successivi si occupa di video e multimedia didattica collaborando alla progettazione di dvd di formazione aziendale per Factorit e INAIL (Dida*E) e partecipa all'organizzazione multimediale del museo archeologico di Castellina in Chianti. Attualmente collabora con la Casa di produzione URH1 (www.urh1.org) nella realizzazione di documentari sui Paesi in via di sviluppo (Intrecci, magazine televisivo mensile sui problemi dello sviluppo e i rapporti tra nord e sud del mondo) e con Arcoiris TV (www.arcoiris.tv).

Film

GRAMMA

Un film di **Grégory Petitqueux**

2005, video colore, Stop motion film, circa 60mn.

Scritto da Gregory Petitqueux (Francia) e Tuia Cherici (Italia). Realizzazione, montaggio e sonoro: Gregory Petitqueux Collaborazione alla realizzazione: Tuia Cherici Effetti digitali video: Simone Lecca, Gregory Petitqueux Musiche: Danilo Casti (O.OFF.OURO) Autoprodotto.

Soggetto: Una riflessione sulla solitudine e la creatività. Un'allegoria della pulsione reificatrice che spinge l'uomo a sostituire alla natura indeterminata il prodotto del suo bisogno di rappresentazione. Il sistema chiuso, il mondo artefatto di un film girato con pupazzi come parabola della realtà.

Sinossi: Gramma è un pupazzo di ferro, legno e bulloni. Vive in mezzo alla fauna bizzarra di un mondo desertico, brullo e sterile, sovrastato da un cielo senza nuvole. In questa terra desolata, sopravvivono segni e tracce di civiltà oramai ritirate o addirittura scomparse. Anche la conformazione astronomica di quest'ambiente sembra essere stata sconvolta: la notte inizia quando la luna oscura il sole e finisce quando se ne allontana. Ogni sera, quando quest' eclisse getta il mondo in una tempesta di luce innaturale e letale, Gramma corre al suo rifugio-casa. Là, aspetta che si calmi il cataclisma ed arrivi la notte per poter finalmente proseguire, nel suo laboratorio, la realizzazione dei suoi progetti.

La musica: La realizzazione di Gramma si è svolta con l'intenzione di diventare un evento aperto ad una collaborazione musicale dal vivo. Il desiderio era quello di fare della proiezione un momento che fosse coerente con l'artigianalità con la quale è stato realizzato il film. E' così che una volta compiuto il film, abbiamo realizzato un tour in diversi paesi dell'est europa, proiettando Gramma con i rumori realizzati da Gregory Petitqueux sopra i quale Danilo Casti sperimentava per ogni replica nuove soluzioni musicali. Data dopo data abbiamo abbozzato quella che dopo un'ulteriore

fase in studio è diventata la colonna musicale definitiva del film (vedi pubblicazione sul netlabel Pitjamajusto).

La realizzazione Stop-motion film, realizzato con pupazzi e scenografie. Rumorizzato, senza dialoghi. Realizzato in S-Vhs, super8 e miniDV. Film totalmente autoprodotta e creato artigianalmente in 4 anni di lavoro con materiale di recupero, un microfono, una telecamera e una stazione di montaggio digitale 'consumer'.

AreaPerformance

Nicola Cogliolo

Laureando al triennio di "Musica e Nuove Tecnologie" presso il Conservatorio Giovanni Pierluigi da Palestrina di Cagliari. Ha partecipato a seminari tenuti da Ivan Fedele e Alvisse Vidolin, al concerto Nora Sonora diretto da Alvin Curran e Music in Touch 2005, nonché a varie esibizioni della classe di MNT. Dal 2005 tiene corsi di tecnica del suono e postproduzione audio-video.

Game Lan per percussioni e suoni elettronici

Alessandro Atzori

Batterista percussionista, diplomato presso The Planet Drum School di Londra. Ha partecipato come docente a The Rhythm Sticks Festival presso la Royal Festival Hall di Londra. Attualmente tiene corsi di batteria e percussioni presso la scuola civica di Tortolì.

Gianni Delogu

Diplomato in pianoforte a Cagliari con A. Tangianu e in musica elettronica a Parma con F. Giomi, partecipa come compositore a numerose manifestazioni in Sardegna e nella penisola nelle città di Cagliari, Nuoro, Sassari, L'Aquila e Parma. Ha al suo attivo musiche per prodotti multimediali, documentari e cortometraggi; ha composto le musiche originali per il CD multimediale Il regno di Torres e ha collaborato alla colonna sonora del documentario di Giovanni Columbu Storie brevi.

Note alla performance

PERFORMANCE 1

La performance si basa sul trattamento in tempo reale di materiali sonori prodotti da oggetti e strumenti e già sottoposti ad elaborazione. Le risonanze di una chitarra elettrica costituiscono l'ambiente-spazio acustico per un'improvvisazione condotta come esplorazione e sperimentazione delle sonorità ricavabili da sequenze, sovrapposizioni ed elaborazioni dei materiali ottenuti. La performance è a cura di Gianni Delogu e Ivana Busu.

AcusmaticArea

Ivana Busu

Nata a Dolianova (Cagliari-Sardegna) nel 1972. Ha conseguito il diploma di Pianoforte e Didattica della Musica presso il Conservatorio di Musica "G. P. da Palestrina" di Cagliari. Ha ottenuto il diploma di Musica Elettronica con il massimo dei voti sotto la guida del maestro Francesco Giomi, presso il Conservatorio di Parma "A.Boito". Frequenta il corso superiore di Musica Elettronica (indirizzo Nuove Tecnologie) con il maestro Elio Martusciello al Conservatorio di Musica "G. P. da Palestrina" di Cagliari. Con i suoi lavori ha partecipato a workshop come "Aria-Acqua-Terra-Fuoco" (Centro Tempo Reale-Firenze) e festival come "La Terra Fertile" a L'Aquila, al "Festival Futura 99" (Crest), al "Festival Ecùme" (Genova 1999), al "1° festival di musica acusmatica" (Cagliari 2004). I suoi lavori sono stati eseguiti in rassegne di musica contemporanea ed elettroacustica come "Fabbrica Europa 2005" (Firenze), "Le serate musicali" (Bologna), "Vedere i suoni" (Museo Man-Nuoro), concerti del Conservatorio di Musica di Bologna, Cagliari, Parma, Sassari, "Electroacoustic view from Italy" (Syracuse University), "Visionaria" (video festival internazionale-Siena), "Invideo 2000" (Mostra internazionale di video d'arte e ricerca- Milano), "Progetto musica 2000" (Roma).



Dal 2003, insieme con altri tre compositori (M. Dibeltulu, S. Ferrari e F. Giomi) compone le musiche per l'Opera-Videogioco Iconoclast Game di Lorenzo Pizzanelli. L'opera, presentata nello spazio espositivo BZF della casa editrice Vallecchi di Firenze, viene lanciata via Internet nel sito www.iconoclastgame.it. Successivamente presentata al Festival Fabbri- ca Europa - ex stazione Leopolda di Firenze; Biennale di Venezia on-line; Museo Guttuso - Villa Cattolica di Bagheria (PA); Accademia di Belle Arti di Palermo; Poggio Imperiale, Firenze; Daniele Ugolini Contemporary, Firenze; Stazione Centrale di Santa Maria Novella - FirenzEstate 2004, Firenze; Museo d'Arte Contemporanea, Mosca (Russia); Stazione Termini, Roma (2006); Museo Boncompagni Ludovisi, Roma (2006); Fiera Internazionale d'Arte Contemporanea Shanghai (Cina, 2006) Duolun Museum di Shanghai (novembre 2006). Ha ricevuto una menzione d'onore al XXII Concorso Internazionale "Luigi Russolo" 2000 (Varese). Finalista al 27° Concorso Internazionale di musica e arte sonora elettroacustica Bourges 2000 - (Francia).

A proposito di Cooper

Il brano A proposito di Cooper si ispira alla composizione Beach Crossing di Mike Cooper, utilizzando alcune frasi o parole del testo e descrivendo ambienti naturali che ricordano paesaggi dell'Oceania. Sono evocati luoghi lontani, dove avvennero in tempi passati incontri fra diverse etnie, alcune per imporsi alcune per difendersi ma con un elemento comune: la paura dell'ignoto, la paura del diverso. I suoni ambientali si intrecciano con i suoni umani, il rumore del mare si confonde con l'urlo della morte.

Visual LiveAct

ARPPX (aka Arp Experiment)

(Simone Deiana). Arppx è un dj/producer sardo con all'attivo numerose release con la sua ex crew, SMOKE (su Formation, Reformed, Signal ..) e da solista su Toughness e a breve, sulla sua nuova label Artivu Recordings. I suoi set hanno toccato numerose città, da Cagliari, sua base operativa, a Napoli, Roma, Berlino (De), Milano, Londra (Uk), Ancona, Pescara, Wevelgem (Be) Bologna, Verona, nonché nei migliori festival sardi come Sunandbass, Time in Jazz e Jazz in Sardegna. Ha suonato con i più famosi dj drumnbass quali Grooverider, Shy Fx, SS, John B, Bailey, Randall, Chris Su, Simon Bassline Smith, Keaton, Rascal & Klone e tanti altri .. Ha avviato un progetto chiamato Casteddu Skyline e collabora con Neeva, Sikitikis, Indy e Stalefish, Kanytze e tanti altri. <http://www.myspace.com/arpexperiment> - <http://www.arpexperiment.com>

Alessandro Pintus

Inizia la sua attività musicale come dj, più di 17 anni fa, nel contesto della scena rap isolana. Ex membro della storica formazione crossover Canidarapina, da qualche anno porta avanti il progetto di musica elettronica Plastik Kettle e si cimenta con produzioni per readings, documentari, programmi tv e radio, senza tralasciare il costante impegno con l'hip hop e la passione per lo scratch e la musica fatta col giradischi.

Federico Orrù\neeva

Federico Orrù\neeva inizia la sua esperienza in campo musicale nel 1994 come dj\producer di abstract hip hop, accostandosi poi alle sonorità techno\electro negli anni successivi. Prende come riferimento stilistico etichette come reflex, planet mu, cock rock disco, tiger beat six, ecc.; cercando di trovare un punto di contatto tra la sperimentazione più spinta e il contesto dance floor. Impegnato da anni in sonorizzazioni di eventi artistici e live set, suona nei più svariati locali del cagliaritano; collabora con etichette come pitjamajusto (net label) e la joint operation records di Berlino. Il suo piatto preferito è la crostata ai mirtilli.

Agostino Onnis (VJ Signor60)

Producer attivo sotto vari pseudonimi, occasionalmente videoclip-maker e DJ, presente come VJ in alcune serate nel cagliaritano e non solo, Agostino è uno che ci crede molto e che cerca instancabilmente di promuovere i lati meno convenzionali della club

culture; negli anni ha affiancato alle sue attività anche quella di organizzatore di piccoli eventi dedicati alla diffusione della musica elettronica, facendo affidamento su svariate collaborazioni con DJ, producer e VJ fra i più interessanti della scena underground cagliaritana.

Alessandro Pintus

Con Corrado Caocci inizia una collaborazione musicale particolarmente intensa, sempre più orientata alla sperimentazione di suoni e melodie in contesti prettamente elettronici, fino alla nascita del progetto PLAsTiK KeTTLe, ispirato all'universo dei robot e alla passione per i synth. Dentro questa "pentola di plastica" vengono miscelate ritmiche electro a textures ambient e glitch sonori che, scaldati dagli oscillatori dei synth, producono quelle immagini di paesaggi che esistono solo in un mondo armonico di musica e persone.

Nicola Locci - Exagonal Rooms

L'approccio con la musica di Nicola Locci avviene nei primi anni 90, attraverso l'ascolto di rock/metal e l'acquisto della prima chitarra elettrica. Suona in svariate band cagliaritane, affinando la sua tecnica che impronta sempre più verso la ricerca di sonorità sperimentali, allontanandosi dal sound aggressivo del primo periodo. La svolta avviene con l'ascolto di Aphex Twin, grazie al quale scopre nuovi orizzonti nella musica elettronica, che prima aveva sempre visto con diffidenza. Verso la metà degli anni 90 inizia a acquistare il primo sequencer e nel contempo entra a far parte della band ArgentoVivo (successivamente chiamati Ibrido), con i quali partecipa a rassegne importanti come Arezzo Wave. Nonostante il discreto successo ottenuto la formazione si scioglie, ma la passione di Nicola per la musica elettronica resta inalterata; nasce così un progetto che mira a fondere la chitarra e basso con la strumentazione tipicamente elettronica: i VIC20, una band in cui abbandona il ruolo di chitarrista per dedicarsi esclusivamente all'utilizzo on stage di sintetizzatori e sequencer. Come solista ha dato vita ai progetti Modular ed Exagonal Rooms, il primo destinato a un ambito prevalentemente da club, il secondo molto vicino invece alle sonorità electro-IDM che hanno influenzato profondamente il suo percorso; collabora inoltre con diversi musicisti, DJ e VJ partecipando ad eventi il cui obiettivo primario è generalmente costituito dalla sperimentazione nel campo audio/video.



Federico De Virgili (VJ ICS)

Presidente dell'Associazione Videogramma ONLUS, composta da registi indipendenti e dedicata alla produzione di cortometraggi, documentari e materiali per rassegne di vario tipo, ha realizzato, per note band del panorama isolano e non solo, diversi videoclip che hanno avuto un discreto successo e una buona circuitazione. Per darsi un tono si dedica anche al VJing, e sotto il nome di ICS ha partecipato a svariati eventi e rassegne; attualmente collabora con alcune delle più affermate organizzazioni del nightclubbing cagliaritano.

Signorafranca

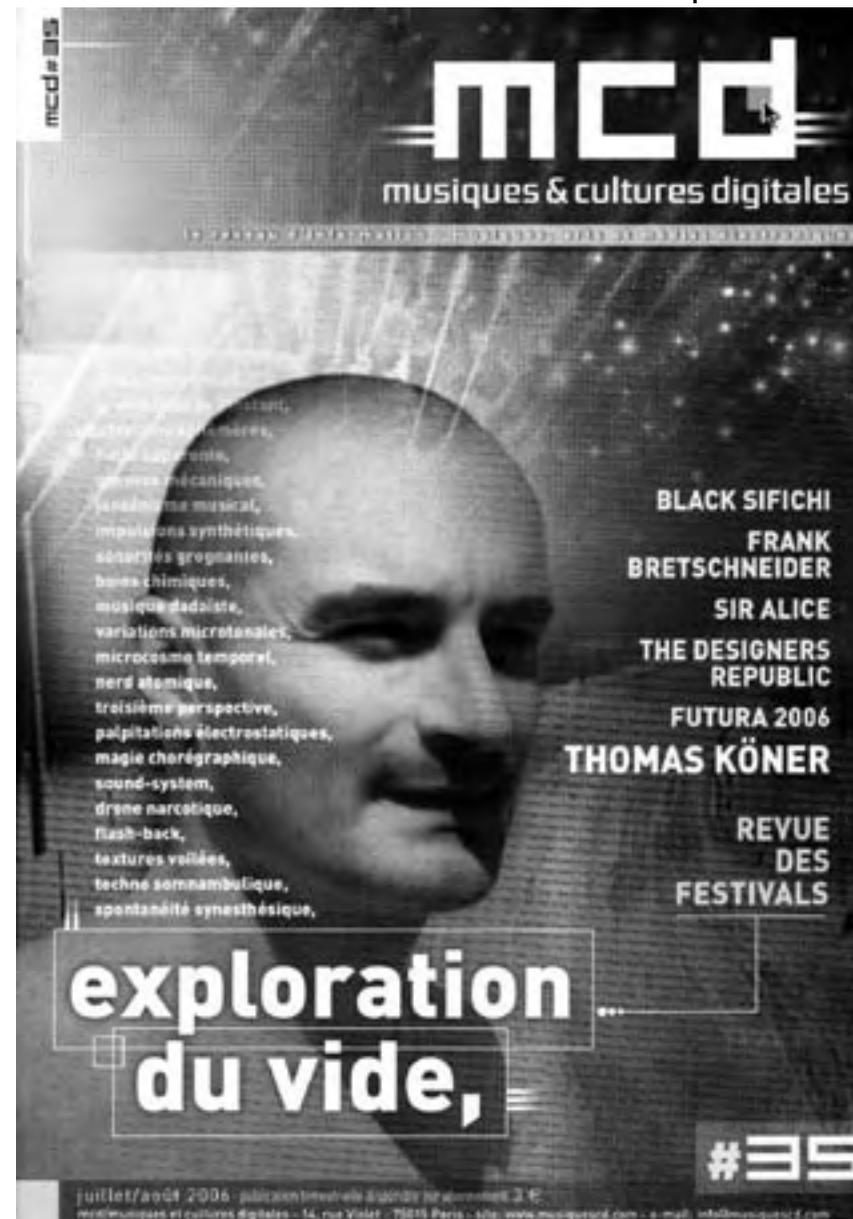
Signorafranca è il duo cagliaritano composto da dubmode (Michele Casanova) e mantaraffu (Marcello Cualbu) entrambi impegnati nella produzione audio e video, iniziano l'attività nel 2004 proponendo diversi liveset audio video in alcuni locali cittadini e aprendo la netlabel www.signorafranca.com. Sono stati pubblicati fino ad ora 29 releases di produttori di musica elettronica di diversi stili, alcuni video, e un DVD distribuito gratuitamente. È prevista la realizzazione di un nuovo DVD gratuito per l'inizio del 2007 e l'avvio della produzione musicale su vinile. Recentemente è stato presentato uno showcase dell'etichetta al Bastione saint Remy di Cagliari, presenti assieme a Carolina Melis nell'edizione del festival Enzimi svoltosi a Roma a settembre di quest'anno, sempre a Roma parteciperanno al L.P.M. (live performance meeting) al Linux Club il 24 Novembre. <http://www.signorafranca.com>; <http://www.signorafranca.com/dubmode.htm>; <http://www.signorafranca.com/mantaraffu.htm>; <http://www.signorafranca.com/signorafranca.htm>



Area appunti

Thomas Köner

Contributi *per*critici



La struttura dell'errore

Meccaniche, memoria e sistemi chiusi nella pratica di composizione in tempo-reale
Di Alessandro Carboni.

"If words are used, and they proceed from ideas about art they are not literature: numbers are not mathematics"

Sol Lewitt " Sentence on conceptual art" in SLCT, pag 89.

Introduzione.

Uno dei principali fenomeni durante la pratica della composizione in tempo reale è la totale concentrazione sull'attimo, sulla striscia del presente che scorre sul filo del tempo. In questo stato completamente caotico, in cui può avvenire il tutto, cerchiamo di organizzare i flussi di informazioni attraverso veloci processi di catalogazione mentale difficilmente chiarificabili.

Questa pratica è diventata per noi materia viva, struttura portante, su cui focalizzare i nodi principali del nostro lavoro. Infatti da circa 3 anni abbiamo sviluppato questa pratica di composizione attraverso la costituzione del Sistema Trilite, una piattaforma metodologica su cui abbiamo basato tutto il nostro lavoro. Il Sistema Trilite è in oggetto organico, mobile, che si pone tra noi e il mondo, come un filtro, come una griglia. Mettersi alla prova, verificando le nostre potenzialità attraverso la frizione mnemonica dell'attimo compositivo, crea uno stato estatico assolutamente unico. Esso diventa impossibile da ricreare durante la scrittura di una partitura coreografica o musicale su carta e penna che mira ad organizzare a priori una sequenza compositiva. In questi attimi, i dispositivi di lettura e razionalizzazione meccanica della memoria si aprono e si affidano soltanto al gesto del corpo, che vibrante, risponde al flusso di impulsi che scorrono nello spazio. Non esistono tentennamenti, ma fragili attimi in cui agiamo in modo deciso.

Morfogenesi e modalità di funzionamento.

Generalmente, la memoria è considerata come una delle più importanti capacità dell'uomo che permette ritenere e richiamare cognizioni acquisite. La memoria è un'entità fisica. È uno spazio in continua trasformazione, fatto di materiali volatili, incandescenti, che bruciano, che cambiano stato velocemente e che non permettono di focalizzare nulla in un contorno preciso. A volte la memoria rifiuta di accumulare, non riesce leggere le informazioni che si stratificano come in un dispositivo magnetico registra i dati di un calcolatore. La qualità della memoria è bassa. La memoria agisce come gli aghi di una vecchia stampante che non riesce a trascrivere i dati su un foglio.

Le più recenti ricerche hanno cercato razionalizzare questo fenomeno stabilendo che le informazioni vengono immagazzinate nella memoria in differenti "depositi" da cui vengono richiamate. La "memoria sensitiva" trattiene per pochi attimi le informazioni che provengono dagli organi di senso, scartandone il 75%. Del rimanente 25% solo meno dell'1% viene selezionato nell'area del linguaggio e immagazzinato nella "memoria primaria", (memoria a breve termine), il deposito più limitato dell'encefalo. L'encefalo è in grado di astrarre impressioni figurate, verbalizzare quanto appreso e associarlo con informazioni precedenti. Maggiori sono le possibili associazioni e più è facile che quanto appreso sia ricordato per tempi più lunghi. Le informazioni sono trattenute nella memoria primaria per un periodo variabile tra pochi secondi e alcuni minuti. Si è constatato che se parti dell'encefalo vengono distrutte per esempio da un ictus, non vengono cancellate informazioni specifiche memorizzate. Non esistono cioè delle zone dove vengono memorizzati singoli dati, come in un disco fisso di un computer.

Ogni informazione è ripartita attraverso un interno complesso castello di cellule. Se si richiama alla memoria un dato è sufficiente presentare una piccola parte del modello (una associazione) e l'intero modello viene ricostruito. Se diverse associazioni

vengono usate per modelli simili si possono creare confusioni. L'encefalo, in conclusione, non memorizza i dati come fossero una fotografia, ma attraverso associazioni, con un procedimento simile all'ologramma, ed è possibile, anche quando non tutti i dati vengono richiamati, ottenere comunque un'immagine intera, anche se sfocata. Questo ci aiuta a individuare le caratteristiche somatiche del processo mnemonico. Ma andiamo avanti. Ci sono due meccanismi di immagazzinamento delle informazioni, uno per la memoria a breve termine (MBT) e uno per la memoria a lungo termine (MLT). Nella memoria temporanea (a breve termine) si verifica un rapido deterioramento delle informazioni, mentre la memoria a lungo termine conserva le informazioni in modo sostanzialmente stabile.

L'informazione che arriva alla MBT, se non è oggetto di attenzione, comincia subito a cancellarsi anche se, mediante una ripetizione, può essere restaurata. La capacità della memoria a breve termine è quindi limitata: se un'informazione non viene ripetuta con sufficiente frequenza, scompare. Il complesso dei dati presenti in ogni istante nella memoria a breve termine viene detto "cuscinetto di ripetizione". L'informazione viene conservata nel "cuscinetto" finché non è trasferita nella memoria a lungo termine o finché non è rimpiazzata da una nuova. La memoria a lungo termine si considera essere virtualmente illimitata, ma la riattivazione di un'informazione può essere impedita dall'incompletezza delle associazioni necessarie alla sua identificazione. La rievocazione immediata di un'informazione può mancare perché non è stata trasmessa alla memoria a lungo termine. La rievocazione di un'informazione della memoria a lungo termine può mancare perché non ci sono sufficienti legami per metterli a fuoco. Questo è il fenomeno che normalmente assistiamo quando ci dimentichiamo di qualcuno o di qualcosa.

Deformazione e scarti di processo.

Durante la composizione in tempo reale ci troviamo sommersi da una densa onda di entità, dati, informazioni che, violentemente come chiodi, ci trapassano. Il corpo è magnetico, la memoria è magnetica. Tutto si appiccica, come la limatura di ferro si attacca ad una calamita. La lettura di questo terremoto sensoriale è affidato alla memoria che cataloga tutte le informazioni. Ma cosa significa la parola informazione? L'etimologia latina della parola "informazione" ci indica come l'atto di informare in realtà sia un atto fisico. Infatti "formare", dare forma a qualcosa, diventa l'atto del formare, la de-formazione e trasformazione del supporto in cui l'informazione stessa viene catalogata. Durante il processo di memorizzazione dell'informazione, si assiste ad un atto di deformazione interna, una deformazione celebrale. Una trasformazione dimensionale del cervello che, ogni qual volta viene riceve una informazione, come un sacco, si riempie. Se questa azzardata teoria, in altre sedi ci verrà confermata, possiamo supporre che, durante la fase dell'esercizio, la memoria e le sue meccaniche di elaborazione e restituzione dell'informazione attraverso il gesto, è un nodo centrale della pratica. Si assiste ad un doppio fenomeno, ad una doppia trasformazione. Una deformazione morfologia spaziale interna e contemporaneamente esterna, in due piani diversi. La prima è interna. L'atto di ricezione della informazione modifica, scolpisce, ingrossa la struttura celebrale, modifica la sua dimensione. Questo processo di deformazione è ovviamente invisibile, ma estremamente concreto e reale. La seconda è una deformazione esterna visibile. I corpi che agiscono durante l'esercizio, rispondono agli impulsi, ritrasmettendo i segnali attraverso il gesto, immediate azioni, visibili sullo spazio.

Cosa succede se a questo punto la nostra perfetta macchina di ricezione e trasmissione delle informazioni non risponde più in maniera fedele ai nostri ordini? Cosa succede se la de-formazione dell'informazione ricevuta fosse tale che la nostra memoria non può restituire quei minimi indizi per ricostruire l'informazione e restituire il gesto riconducibile analogicamente alla fonte originale? Cosa succede in questo momento di confusione? Possiamo considerare questa deformazione come un errore del sistema? Cosa è questa nuova immagine, il nuovo gesto che si crea dallo scarto tra informazione originale e la sua ricostruzione? Solitamente incominciamo a creare nuovi percorsi al buio per poter ritrovare le associazioni necessarie per ristrutturare il

ricordo. L'immagine che salta fuori ha qualcosa di strano, i suoi lati sono sfuocati. Il ricordo non è completamente chiaro, ci possiamo anche sbagliare. In questi attimi, non ci sentiamo in grado di considerare l'errore come un fenomeno di dimenticanza, ma piuttosto come negazione del ricordo. Lo scarto tra l'originale e l'immagine creata come gesto dalla memoria diventa l'oblio menemonico, la sorgente per creare nuovi pattern creativi. Non intendiamo esplorare quello che ci ricordiamo, ma considerare solo quello che non ci ricordiamo. Vogliamo concentrarci su quello che si crea durante il fenomeno della deformazione, quando una errata informazione può creare catastrofi di misure sproporzionate. Ci concentriamo sull'imprevisto, su quello che nasce dalla dimenticanza e da quello che si crea percorrendo vie errate. L'errore diveta un oggetto informe imprevedibile.

Il problema si spacca ancora in mille pezzi! Incominciamo a chiederci se l'errore sia dovuto semplicemente dalla materia labile e poco affidabile di bassa definizione che costituisce il cervello, oppure sia un problema di tecnica o di esercizio? Non potendo fare altro, cerchiamo di aumentare di un grado la complessità del problema. Alan Turing, nei suoi discorsi sull'intelligenza artificiale, sosteneva che anche le macchine, per quanto progettate per non sbagliare, hanno diritto di commettere degli errori. Nonostante tutto l'errore non si può calcolare se non con dei complessi sistemi di probabilità. Quindi se la dimenticanza è un errore del sistema, come osservare il fenomeno dell'errore se questo è soltanto il risultato di un imprevisto? Troviamo che metodo più preciso per calcolare l'errore sia tendere alla perfezione. Infatti la perfezione esclude qualsiasi errore. Escludendo ogni possibilità di errore, soltanto l'imprevisto può creare l'errore. Non intendiamo per questo provocare l'errore maneggiando complessità superiori alla nostra portata, ma assaporare il limite delle complessità per verificare le possibilità. Allora se l'errore è soltanto un atto di negazione del ricordo, che ci permette di generare nuovi patter creativi, perchè considerare ancora l'errore come una paralisi creativa? Perchè non incominciare a considerare l'errore come la vera essenza dell'atto creativo?

Forse abbiamo bisogno ancora di tempo, di esercizio, per poter costruire strutture solide che ci permettano di sorreggere tutto il discorso.

Ripartiamo di nuovo da zero, ma stavolta proviamo ad estendere il problema nel reale. (www.ooffouro.org)

Nel "ventre della bestia". L'arte nell'età della tecnica.

Breve itinerario teorico-filosofico

Di Filippo Lai

Ciò che è veramente inquietante non è che il mondo si trasformi in un completo dominio della tecnica.

Di gran lunga più inquietante è che l'uomo non è affatto preparato a questo radicale mutamento del mondo. (M. Heidegger)

La complessa questione dell'arte (e delle sue possibilità) nell'epoca del "dominio della tecnica" (il senso del termine si capirà lungo il corso del nostro itinerario) può essere qui rappresentata, per evidenti ragioni di spazio, limitandosi a brevi e cauti cenni, senza pretese di esaustività. Un "itinerario" parziale, necessariamente selettivo, anche perché i nessi tra l'esperienza estetica e la diffusione delle nuove tecnologie dischiudono un intero universo di possibili riconfigurazioni e interrogativi circa il destino e lo statuto dell'arte, tali da rendere problematica e provvisoria anche l'analisi più rigorosa, se non altro perché pensata a processo in corso, all'interno della radicale trasformazione del sapere e della cultura attualmente in divenire. E' pertanto ragionevole, definiti alcuni nuclei problematici, limitarsi a porre alcune domande e, al massimo, abbozzare alcune vie teoricamente percorribili.

E' del resto sufficiente sfogliare una qualunque sistemazione storica dell'estetica, ancorché aggiornata, per comprendere il disagio della riflessione filosofica sull'arte di fronte al presente culturale. I riferimenti all'idea benjaminiana delle modifiche decisive che l'esperienza estetica subisce "nell'epoca della riproducibilità tecnica" dell'opera sono ancora fondamentali, ma faticano a mantenere il loro carattere emblematico rispetto a uno scenario profondamente mutato, tant'è che per qualcuno sembrerebbe piuttosto arrivato il momento di riflettere sull'"opera d'arte nell'epoca della sua digitalizzazione" (Cfr. Tursi, 2004; e Taiuti, 2001). Ma si sa, la riflessione estetologica ama muoversi sul terreno rassicurante della tradizione, anche quando il vecchio bagaglio terminologico e concettuale non trova più referenti nella concreta esperienza (a tale proposito rimandiamo alle belle pagine di Schaeffer, 2002).

La questione centrale, a nostro avviso, riguarda il passo decisivo che l'estetica dovrebbe compiere nel misurarsi con gli esiti del pensiero filosofico contemporaneo intorno alla tecnica, interpretata ormai nel suo significato epocale.

Sembra infatti pressoché unanimemente condivisa l'idea che l'uomo abiti il mondo della tecnica e della scienza in modo irrimediabile e senza possibilità di scelta. In altre parole, per dirla con Galimberti, la tecnica è oggi l'essenza dell'uomo, e coloro che pensano di rintracciare tale essenza "al di là del condizionamento tecnico, come capita di sentire, sono semplicemente degli inconsapevoli che vivono la loro mitologia dell'uomo libero per tutte le scelte, che non esiste se non nei deliri di onnipotenza di quanti continuano a vedere l'uomo al di là delle condizioni reali e concrete della sua esistenza" (Galimberti, 1999).

Questa presa di coscienza arriva dopo una lunga fase in cui la razionalità scientifico-tecnologica si è sviluppata sotto il segno positivo di un umanesimo progressista, senza che l'uomo si preoccupasse di fornire alcuna particolare vigilanza. Un atteggiamento che sarebbe troppo semplice, oggi, liquidare come ingenuo. Prima Herder e poi Gehelen (ma alcuni accenni sono già in Platone e Tommaso d'Aquino, e dopo in Kant, Schopenhauer, Nietzsche, Bergson) hanno ampiamente documentato la tesi secondo cui lo sviluppo scientifico-tecnologico ha prodotto una crescente capacità di rimediare al carattere difettoso e incompleto dell'uomo, il quale è sprovvisto – al contrario degli animali – di un istinto sicuro che lo orienti. Possiamo dire, a questo proposito, che da sempre la tecnologia concorre a formare l'essenza dell'uomo. Il fatto di sopperire alle nostre debolezze naturali, aumentando in misura un tempo impensabile la nostra libertà, legittima il fervore dell'epoca d'oro intorno alla tecnica. Sennonché l'eccezionale accelerazione tecnologica che accompagna il Novecento ha cominciato ad aprire interrogativi sui pericoli congiunti alla sua colonizzazione del nostro modo di vivere. E, specie nel corso degli ultimi decenni, la posizione della scienza e della tecnica nel nostro mondo – e nella sua autorappresentazione filosofico-culturale – è profondamente mutata.

Ad entrare in crisi è da una parte la persuasione che la scienza sia legata all'emancipazio-

ne umana contro l'alienazione e l'oscurantismo; dall'altra l'idea che la tecnica (anima della scienza) sia strumento dal valore neutro, unicamente dipendente dall'uso che se ne fa, senza alcun effetto sui modi e le forme della conoscenza; privo, insomma, di alcuna pericolosità o perversità proprie. Tesi attualmente rimpiazzata dalla persuasione che la natura umana si modifica proprio in rapporto alla sua declinazione tecnica.

Questo radicale cambio di rotta trova in Heidegger l'artefice più riconoscibile, ma, a ben vedere, "l'assillo della tecnica" caratterizza gran parte del pensiero contemporaneo. Lo stesso Heidegger, ad esempio, muterà il suo interesse per la tecnica da una personalità originale come Ernst Jünger, in cui per la prima volta si fa spazio l'idea che contenuti adeguati non riescano a seguire il passo del dispiegamento come "mobilitazione totale" della tecnica, che plasma e trasforma la realtà senza che idee, persone e istituzioni si adeguino con la stessa velocità. Oggi Virilio, invitando alla necessità di una dromologia – una "teoria della velocità" – parlerebbe di un'accelerazione "inversamente proporzionale all'inerzia dell'orizzonte delle attività umane" (Cfr. Virilio, 2002).

L'attuale confronto, che anima il dibattito fra posizioni estreme e contrapposte (da una parte gli apologeti che alla fede metafisico-salvifica nelle religioni rivelate sembrano aver sostituito la fede nella civilizzazione tecnica, dall'altra gli apocalittici eredi di Adorno che "sulla terra totalmente illuminata" dalla tecnica continuano a veder brillare "un sole di trionfale sventura"), ha origine appunto dalla presa d'atto filosofica che lo spazio di libertà conquistato per mezzo della tecnica rischia di rovesciarsi e di rendere evidente una condizione pericolosa. Da strumento per dominare la natura, la tecnica diviene infatti soggetto dominante e fine a se stesso, sistema che ha in sé il proprio scopo, ambiente che ci circonda e costituisce "secondo le regole di quella razionalità che, misurandosi sui criteri della funzionalità e dell'efficienza, non esita a subordinare alle esigenze dell'apparato tecnico le stesse esigenze dell'uomo." (Galimberti, 1999).

Se il presupposto fondamentale era che il mondo della tecnica fosse esterno a noi, al nostro corpo e alla nostra mente, il percorso in atto – nella misura in cui la tecnica si trasforma in ambiente che condiziona e struttura l'immaginario, le scelte, le passioni e i desideri dell'uomo che lo abita – attua un rovesciamento di prospettiva, collocando la cultura all'interno della tecnica. Di qui l'erosione delle tradizionali risorse simboliche e l'abolizione di ogni precedente orizzonte di senso, fino alla collisione con l'immagine dell'uomo della tradizione umanistica. Rispetto al bisogno di istituire una finalità, un senso, un quadro simbolico, la tecnica si rivela infatti come un sapere sostanzialmente an-etico e a-simbolico: "La tecnica [...] non tende a uno scopo, non promuove un senso [...], non svela la verità: la tecnica funziona.", per dirla ancora con Galimberti (Ibid.).

Siamo presso ciò che Freud definiva "il disagio della civiltà": nel mondo della scienza e della tecnica dispiegata, dopo "la morte di Dio" e la dissoluzione di ogni fondamento ultimo, l'uomo perde punti di riferimento, sicurezze, valori stabili, e si trova, rispetto allo sviluppo afinalistico della tecnica, in una situazione di spaesamento e subordinazione simile a quella che, nel vocabolario del pensiero di derivazione hegeliana e marxista, è stata definita "alienazione". Il carattere di prevalenza e complessità della tecnica, le sue capacità di iniziativa autonoma (rispetto alla capacità di controllo responsabile che non sembriamo più in grado di esercitare su di essa) si sono ampliate a tal punto da configurare un orizzonte in cui l'uomo, anziché agire sulla tecnica, è agito dalla tecnica. A tal punto che, rispetto alla categoria hegel-marxista di alienazione, qualcuno si spinge ancora più in là, perché di alienazione si poteva parlare come processo storico (superabile ed eliminabile) in uno scenario umanistico e pre-tecnologico che ancora vedeva l'uomo come soggetto dell'agire; mentre in uno scenario tecnologico si deve parlare piuttosto di "identificazione dell'uomo con la tecnica che, assurda a Soggetto, traduce i presunti soggetti umani in suoi predicati" (Ibid.).

Ora la situazione che va delineandosi, insieme a una epistemologia, ovvero un'ipotesi sulla natura e sui caratteri della conoscenza umana nel nuovo scenario, implicherebbe per l'appunto un'estetica.

Va detto, ed è quasi banale ricordarlo, che gli artisti hanno sempre avuto a che fare con le tecnologie del proprio tempo. Lo stretto legame tra arte e tecnologia si dà già a partire dal piano linguistico. Per i greci, come è noto, l'arte è *techne* (poi *ars* per i romani), e vi è un solo

nome per tutte le *technai* (Cfr. De Mauro 1971). Dall'inizio dei tempi (Pareyson insegna) ogni forma d'arte si esercita su una materia fisica mettendo in opera una "tecnica"; e l'apparizione di nuove materie ha sempre rivoluzionato i generi esistenti portando all'avvento di nuove tecniche. Potremmo dire, con Mario Costa, che la tecnica è il fondamento dell'arte, tanto che una storia dell'arte dovrebbe costituirsi anzitutto come storia delle tecniche o della "estetizzazione delle tecniche" (Cfr. Costa, 2006).

Epperò, parlare di arte e tecnica oggi significa affrontare necessariamente la questione della discontinuità. Fino a buona parte del Novecento, infatti, le novità tecniche venivano percepite dagli artisti secondo parametri sostanzialmente tradizionali, secondo un generico atteggiamento "moderno" sostanzialmente legato alla tradizione pre-tecnologica, quando l'orizzonte della tecnica rappresentava per l'arte un innocente referente operativo. Oggi, al contrario, per le stesse ragioni che abbiamo fin qui tentato di delineare, quando sembriamo poterci muovere soltanto dentro l'apparato della "tecnosfera", la questione fondamentale è un'altra, ed è ben formulata da Massimo Carboni (Cfr., Carboni, Montani, 2006) allorché si domanda: "se la tecnica è diventata l'orizzonte autocentrato e insuperabile del sistema, cioè un fine in sé, come potrà mai la dimensione ipertecnologica attuale limitarsi a rappresentare per la pratica artistica un semplice mezzo per esprimersi, quando per compiuta e irreversibile definizione il mezzo è divenuto scopo a se stesso?"

Ragionare dei problemi dell'arte e dell'estetica nell'attuale orizzonte culturale significa muovere, crediamo, da questa domanda fondamentale; la cui portata è intuibile se si pensa a come tutta la nostra sensibilità verso la "realtà" che ci circonda sia ormai filtrata attraverso lo schermo della meccanicità, della medialità, della virtualità. Lo schermo della Tecnica.

Non è un caso che venga avanzata oggi l'ennesima versione aggiornata della hegeliana "morte dell'arte", annullata anch'essa nell'omogeneizzazione multimediale e tecnologica prodotta nella tecnosfera. Un dibattito di moda ad ogni svolta storica, parteciparvi sarebbe un'operazione sterile, come ben sanno anche coloro che parlano di dimenticare l'arte (Cfr. Costa, 2006), da intendersi evidentemente nel senso di "dimenticare" molte delle categorie estetiche tradizionali per fare i conti con i nuovi paradigmi emergenti nella fase di incoercibile trasformazione del mondo sensibile operata dal divenire della scienza e della tecnologia. Di fine dell'arte si era cominciato a parlare, almeno in questi termini, in un'epoca che in fondo non si è ancora conclusa, davanti al pervasivo fenomeno di estetizzazione della vita quotidiana seguito all'impatto delle novità tecniche e all'avvento del mercato, del mondo della merce, come luogo dell'esperienza estetica. Fenomeno noto, dopo Benjamin, come "estetismo diffuso". È vero che, anziché preparare le condizioni per una nuova vita dell'arte in senso emancipatorio (come Benjamin sperava), il fenomeno dell'estetizzazione della cultura di massa ha dato luogo a un ideale di bellezza come simulacro svuotato di senso, a una parodia del bello come "cosmesi" (Cfr. Givone, 2003). Ma è anche vero che l'arte ha ben presto preso le distanze da questa bellezza degradata, violando i canoni estetici tradizionali, inducendo i visitatori di una galleria a chiedersi – davanti a un quadro astratto – "che cosa rappresenta?", inducendoli finanche alla protesta con l'immane "ma è arte, questa?". Ovvero, l'arte è "sopravvissuta" nel modo in cui è destinata a sopravvivere anche nella fase attuale: rifiutandosi, assumendo i caratteri dell'ombra, del rimosso, della "differenza da sentire" (Tursi, 2004).

Beninteso, anche nei casi in cui la pratica artistica si è raccolta nell'inetico o nelle estetiche del brutto, spostandosi radicalmente, rispetto alla nozione classica di bellezza, in direzioni concettuali e verso una complessiva perdita di forma, ciò, nei casi migliori, non è avvenuto per puro spirito provocatorio fine a se stesso, ma come presa di posizione "etica" e conoscitiva. Negare il pacificato piacere della contemplazione di forme armoniche significava anzitutto rifiutare un sistema di rapporti umani, una morale, un'etica sociale che in quelle regole di bellezza si riflettevano. Il musicista e il poeta rifiutavano il sistema tonale e le regole della rima perché esse, ormai, esprimevano "sul piano dei rapporti strutturali tutto un modo di vedere il mondo e un modo di essere nel mondo" (Eco, 1962). Tutto ciò se si crede, ovviamente, alle possibilità dell'arte di costruire, per mezzo di strutture formali, modelli del mondo che sono anche modelli di conoscenza del mondo.

Un'impostazione di lontana derivazione aristotelica che Pietro Montani (Cfr. 2002 e 2004) suggerisce oggi di recuperare dinanzi al pericolo di uniformità generato dalla tecnica, specie

dal flusso omogeneizzante delle nuove tecnologie dell'informazione tendenti alla traduzione numerica universale, in un unico flusso unificato, di tutti i flussi conosciuti. Pericolo da ponderare, sia per le ragioni imposte dallo scenario di cui si è detto, sia quando pensiamo che lo stesso profeta dell'intelligenza collettiva, Pierre Lévy – insieme alle inaudite possibilità del "sentire" derivanti dall'espansione della nuova "galassia" digitale – ammette anche l'eventualità di un avvenire "terrificante e inumano" (Cfr. Lévy, 1994).

A tale proposito Montani (2002) si richiama a una funzione "resistenziale" dell'arte rispetto al flusso delle forze tendenti alla "standardizzazione universale". Un "contromovimento" che consiste nel frantumare il "flusso del numerico" e "pluralizzarlo", trasformando l'omogeneo in eterogeneo, "un'azione a bassa intensità, ma multiforme e composita, che contrasta il progetto della tecnica in nome di un'alterità che, non potendosi più costituire nell'impennata di una nuova mitologia, può solo costituirsi nel carattere plurale di una praxis, e dunque deve mirare a dimostrarsi il più possibile dispersa, disseminata, pervasiva, come se dovunque (anche nel virtuale, ma non solo) ci fosse ancora, e largamente, in riserva l'inquietudine e la non conformità di 'qualcos'altro'". Non un "contromovimento dalle connotazioni politiche, si badi bene, non una esplicita strategia engagée cui sortirebbe a sua volta un'egemonizzazione dell'arte in progetto politico (e del resto lo sviluppo planetario della tecnica rende sempre più complessa la restaurazione di una qualche forma di "dialettica" politico-sociale). Bensì delle pratiche eterogenee anonime, sfuggenti, occasionali, non trasformabili in "teoria": "è il mantenimento della loro natura parziale, locale, tattica che garantisce la sopravvivenza della differenza" (Carmagnola, 2006).

Siamo vicini alle posizioni dei pensatori della differenza, e soprattutto all'idea di Michel de Certeau, secondo cui "sotto la scrittura artificiale e universale della tecnologia rimangono luoghi opachi e festardi", sedimentazioni e "strati eterogenei" in cui può insinuarsi "una differenza non codificabile" che "turba il felice rapporto che il sistema vorrebbe avere con le operazioni che pretende di gestire" (de Certeau, 2001). E "Differenza non codificabile", l'arte, lo è per sua intrinseca natura, con la pluralità dei suoi linguaggi e la complessità delle sue trame irriducibili alle forze tendenti a spianare le differenze, a ridurre il pensiero ad un unico pensiero dominante un'unica realtà. Irriducibilità nel senso che Mario Perniola attribuisce all'arte come resto, ovvero come "ciò che nell'esperienza artistica si oppone e resiste all'omogeneizzazione, al conformismo, ai processi di produzione di consenso massificato in atto nella società contemporanea" (Perniola, 2000).

Resto, differenza, metafore 'matematiche' non casuali, sintomatiche in un ambiente la cui essenza si struttura "nelle tecnologie di elaborazione, trasmissione e memorizzazione di informazioni sotto forma di stringhe binarie composta da 0 e 1" (Tursi, 2004); ossia quando l'idea di cyberspazio, nata a metà anni '80 dalla penna di William Gibson, sembra prossima a realizzarsi ed è "chiaramente individuabile come meta di un percorso già in atto la collocazione dell'uomo all'interno dell'informazione", la sua trasformazione in "contenuti informativi". (Tagliagambe, 1997).

Nell'età della tecnica dispiegata, dunque, l'arte sembra rappresentare l'estrema possibilità di resistenza e conoscenza, l'unico luogo autonomo in grado di sottrarsi all'abbraccio totale della tecnica e dirci qualcosa di essenziale su di noi e sul mondo. Quando la comunicazione – processo deputato alla funzione critica nel nostro ambiente computatizzato – risulta compromessa, legata a doppio filo con la tendenza globale all'omologazione di ogni differenza, all'indeterminazione complessiva di tutti i messaggi e al dissolvimento e alla banalizzazione di tutti i contenuti (Cfr. Perniola, 2004), è possibile allora che l'arte, comunicazione sui generis, costituisca l'alternativa capace di intercettare quella "dominante conoscitiva" svanita dalla tonalità di base della cultura tardomoderna. L'allusione adorniana al "contromovimento" rievoca appunto l'idea, a suo tempo formulata da McLuhan, dell'arte come controambiente che consente di cogliere meglio l'ambiente in cui già siamo, interrogandolo nel profondo (Cfr. McLuhan, 1998). Una specifica esperienza extra-metodica di verità collocata al di fuori del dominio della razionalità calcolante, nel solco di una tradizione estetico-filosofica che, con Vico, Schelling, Cassirer, ha cercato di restituire un valore conoscitivo al pensiero mitico e al linguaggio dell'arte. Fino a Gadamer e al suo tentativo di attuare una decisiva unificazione della sfera estetica con quella conoscitiva. L'arte come sapere che non può essere raggiunto che

attraverso di essa.

Non vogliamo, sia ben chiaro, richiamarci a un atteggiamento nostalgico verso la funzione auratica dell'arte come valore supremo della civiltà, né unirci al patetico rimpianto di quanti vivono con sofferenza il tramonto di un ideale "alto" dell'arte. Al contrario, la via indicata dallo stesso Gadamer ci rende partecipi di conoscenza grazie all'esperienza estetica, ma a condizione che tale esperienza sia aperta al proprio orizzonte storico, disponibile all'integrazione e alla relazione vitale con il proprio contesto (Cfr. Gadamer, 1986). Occorre pertanto assumere entro il nostro orizzonte di pensiero le dimensioni reali dell'ecosistema tecnico-mediativo in cui anche l'arte d'oggi è inserita, e con esso "comprometterci". La sua stessa vocazione "resistenziale", di cui si è detto, definisce l'arte in senso quantomai antimemoriale, poiché la induce a uscire dal campo protetto dell'estetica classica, oltre il dominio rarefatto dell'opera d'arte tradizionale, per partecipare all'allargamento del sistema delle arti che ha coinciso con l'età della tecnica. Fare pratica estetica, oggi, implica l'accettazione di queste nuove dimensioni più estese dell'estetico; implica il rifiuto del rifiuto, ossia la consapevolezza che comunque siamo chiamati a scegliere nell'universo della bellezza esteso alla merce e alla crescente mediatizzazione, e che non possiamo chiamarci fuori per il semplice fatto che questo mondo, e non un altro, è ciò che ci circonda e ci assedia. Consci che proprio l'affezione per il passato e la nostalgia per i valori atemporali di un Bello confinato ai canoni dell'estetica tradizionale rischiano di diventare il vero kitsch del nostro tempo (Cfr. Carmagnola, Senaldi, 2005; Vattimo, 1985).

Tutto ciò non coincide con l'adesione indiscriminata all'apologetica del consumo o del virtuale. Si tratta semmai della consapevolezza che le estetiche critiche non potranno più ostinarsi a cercare la "verità dell'arte" solo nelle sedi "alte" e tradizionalmente riconosciute, bensì dovranno guardare anche e soprattutto alla dimensione delle merci e della multimedialità, che quindi non sono il terreno da escludere ma, al contrario, "terreno di lotta", un contested terrain, per dirla con i critici dei Cultural Studies (Cfr. Carmagnola, 2006). E anzi, proprio su questo terreno l'arte potrebbe rivelare nuovi potenziali di senso. I modi in cui potrà manifestarsi (e in cui potremo riconoscere) un'arte che, come un lottatore orientale, "introietta" la tecnica per mettersi al servizio del suo opposto, ossia della coscienza del dominio della tecnica, dovranno essere argomento di ricerca estetica (e in alcuni casi già lo sono).

Detto questo, probabilmente esagera chi sostiene che ormai sia andata perduta ogni possibilità creativa per l'uomo fuori dal regno della tecnologia e della multimedialità. Dovrebbe risultare pacifico che accanto al net-artista, che si serve dei mezzi che la tecnologia gli mette a disposizione, può convivere chi si serve di mezzi espressivi tradizionali, come lo scultore o il pittore. Così come non è detto che lo stesso net-artista non possa servirsi contemporaneamente della pittura e della scultura e proporre, nella medesima esposizione, artefatti apparentemente diversissimi come un testo, un quadro, un video e un sito Web. Nondimeno crediamo che le prove più originali dovrebbero passare per un'operazione di reinterpretazione o virgolettatura del medium tradizionale: non un quadro, ma un 'quadro', nel senso che questo può assumere nell'età della tecnica. Ovvero un'opera che, pure nel suo valersi di moduli tradizionali, pennello e tela, non può fare a meno di interrogare e mettere in questione il rapporto tra arte e tecnica. Anche presso le correnti artistico-culturali che si ribellano all'indirizzo tecnologico e cercano di affrancarsene (come spesso è accaduto nel recente passato, si pensi ai molti casi di body art o a certe forme d'arte spontanea che sfruttano il corpo come strumento di lavoro; oppure che utilizzano materiali elementari – terra, paglia, sabbia, erba...), il referente principale resta comunque la tecnica e il suo mondo, dalla cui schiavitù si vorrebbe uscire. Si tratta in ogni caso di un modo per lavorare e interrogarsi sul mondo in cui viviamo, e sull'arte come "coscienza della sua inevitabile subordinazione al senso autentico della tecnica" (Severino, 2005).

Andrebbe invece decisamente respinto l'ideale estetico che, nel suo giudizio sull'arte d'oggi, vorrebbe rifarsi al gusto di ieri, pretendendo che fosse l'arte di ieri a condizionare il gusto di oggi. Una fuga senza ritorno in dati di conoscenza. Una forma di "assenteismo estetico" (Cfr. Dorflès, 2005) rispetto al presente culturale, un ritiro il cui carattere vagamente aristocratico ripropone l'impressione dell'anima bella di hegeliana memoria. Anche ammettendo di vivere una condizione alienante, non si sfugge rifiutando di comprometterci nella situazione oggettiva che si è configurata, si badi bene, con la nostra azione. Comprometterci è il primo passo per capire

la situazione che porta il nostro segno, le nostre tracce; e dunque, in fondo, è il primo passo per comprendere l'uomo che noi siamo e recuperare la consapevolezza perduta rispetto al significato e agli effetti ultimi del nostro "agire". L'arte che rifiuta di attraversare "il ventre della bestia" (Cfr. Carmagnola, 2006) è un'arte dell'in-differenza, che non si assume la responsabilità di parlare al mondo, di rappresentare mondi possibili, di evocare il cambiamento del mondo.

RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI **Benjamin W.** (1966), L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica, Einaudi, Torino. **Carboni M., Montani P.** (2005), Lo stato dell'arte. L'esperienza estetica nell'era della tecnica, Laterza, Roma-Laterza. **Carmagnola F.** (2006), Il consumo delle immagini. Estetica e beni simbolici nella fiction economy, Milano, Bruno Mondadori. **Carmagnola F., Senaldi M., Synopsis.** Introduzione all'educazione estetica, Guerini e Associati, Milano. **Certeau M. de** (2001), L'invenzione del quotidiano, Edizioni Lavoro, Roma. **Costa M.** (2006), Dimenticare l'arte. Nuovi orientamenti nella teoria e nella sperimentazione estetica, Franco Angeli, Milano. **De Mauro T.** (1971), "Arte" e il linguaggio della critica d'arte, in Senso e significato, Adriatica Editrice, Bari. **Dorfles G.** (2005), Le oscillazioni del gusto. L'arte d'oggi tra tecnocrazia e consumismo, Milano, Skira. **Eco U.,** (1967), Del modo di formare come impegno sulla realtà, oggi in Opera aperta, Bompiani, Milano. **Gadamer H.G.** (1986), Attualità del bello, Genova, Il Melangolo. **Galimberti U.** (1999), Psiche e techné. L'uomo nell'età della tecnica, Feltrinelli, Milano. **Givone S.** (2003), Prima lezione di estetica, Laterza, Roma-Bari. **Lévy P.** (1996), Dinamica delle città intelligenti, l'arte e l'architettura del cyberspazio, in L'intelligenza collettiva. Per un'antropologia del cyberspazio, Feltrinelli, Milano. **McLuhan M.** (1998), I vestiti nuovi dell'imperatore, in Le radici del cambiamento, Armando Editore, Roma. **Montani P.** (2002), Arte e verità dall'antichità alla filosofia contemporanea. Un'introduzione all'estetica, Laterza, Roma-Bari. (a c. di) (2004), L'estetica contemporanea, Carocci, Roma. **Perniola M.** (2000), L'arte e la sua ombra, Torino, Einaudi. (2004), Contro la comunicazione, Torino, Einaudi. **Schaeffer J.-M.** (2002), Addio all'estetica, Sellerio, Palermo. **Severino E.** (2005), Il nulla e la poesia. Alla fine dell'età della tecnica: Leopardi, Milano, Rizzoli. **Tagliagambe S.** (1997), Epistemologia del cyberspazio, Cagliari, Demos. **Taiuti L.** (2001), Corpi sognanti. L'arte nell'epoca delle tecnologie digitali, Feltrinelli, Milano. **Tursi A.** (2004), Internet e il barocco. L'opera d'arte nell'epoca della sua digitalizzazione, Cooper, Roma. **Vallimo G.** (1985), La verità dell'arte, in La fine della modernità, Garzanti, Milano. **Virilio P.** (2002), L'incidente del futuro, Raffaello Cortina, Milano.

Suono, teoresi, sensorialità, tecnicizzazione, forma, produzione e consenso*, di Salvatore Borrelli e Elio Martusciello

Salvatore Borrelli

C'è una frase di Stephen Prina: "Il significato di un'opera d'arte non può essere ridotto alle idee che lo generano". Nel circuito dell'elettroacustica questo pensiero ha un senso caustico perché una buona parte delle opere tendenti al riduzionismo acustico si nutrono di un particolare modo di verticalizzare il senso per applicarlo come idea ad un'espressione vuota. Su tutti mi sembra emblematica la ricerca di Bernard Gunther: partito dalla massima esponenzialità della teoresi applicata al suono, ha via via rimaneggiato queste forme per un effetto di circolo vizioso. Eppure buona parte della musica che non spinge nelle direttive teoretiche in qualche modo rischia la stessa genesi: ovvero invalidarsi da sola. Cosa ne pensate del rapporto che intercorre tra contesto musicale e contesto teorico? La teoresi deve intervenire in qualche modo esternamente per validare significazioni di senso? Oppure certe forme artistiche non possono fare a meno dell'oggetto teorico e vanno associate, lette insieme, come quando si creano situazioni audio-video, per cui nessuna forma può prescindere dalle altre?

Elio Martusciello

Evidentemente nella costituzione del senso (in generale, così come nell'opera d'arte) appare chiaro l'attrito tra la logica del pensiero utilizzabile linguisticamente, proceduralmente e l'inutilizzabile pensiero del pathos. Si tratta, a mio modo di vedere, di non trasformare l'attrito o talora lo scontro, in "distanza"...scivolamento ipointerferenziale. Un teorema di incompletezza investe l'intera struttura del pensiero e del senso, ma non c'è verso di sottrarsi...è costitutivo...ogni separazione è destinata a fallire miseramente. Si intende una separazione che riguarda tanto le forze centrifughe che quelle centripete (secondo le due direzioni di marcia in riferimento al senso). Centrifughe, cioè quelle dei detrattori, che vorrebbero eliminare la forza della teoresi nel produrre senso (tutto istinto, forze interiori e forze del corpo). Centripete, cioè quelle degli elogiatori (premesse e pensieri poetanti intorno all'opera), i quali a forza di eccedere in teorie, annullano quella esigua e vitale distanza (che equivale ad aumentarla nella produzione del senso) che consente l'attrito e che diversamente inceppa il sistema. Si tratta, da una parte di una forma d'infantilismo che si concentra sul corpo e sui sensi e rifugge il pensiero, dall'altro di una delle tante forme dell'ottimizzazione, che raccoglie tutto l'utilizzabile e abbandona sordamente l'apparente inutilizzabile. Come lascia intendere Warburton, non è possibile delimitare teoricamente, una volta per tutte, in maniera definitiva il campo e le rispettive aree di azione nelle quali avviene perennemente questo scambio, generatore di senso, tra forma e teoria.

Salvatore Borrelli

Alcuni di voi, penso a Mass, a Pirandé, ai Retina, hanno spesso lavorato in ambito audio-video con esiti davvero considerevoli. C'è una crescente operazione in atto che consiste nel lavorare con questa doppia sorgente. Spesso gli esiti sono discutibili, perché non sempre chi ha un addestramento sonoro riesce ad improvvisarsi regista ma è in qualche modo una richiesta emergente anche in molte pubblicazioni discografiche ed in molti festival specializzati, al punto che sta cominciando ad apparire squalificante fare "solo" musica. Che ne pensate?

Elio Martusciello

Già in varie occasioni ho avuto modo di esprimere il mio scetticismo nell'adeguarsi a questa evidente pressione della modernità in direzione delle sinestesie tecnologiche in tutti i settori. Una dimensione dello spettacolare che rifugge ogni forma di intimità e ogni processo di riduzione e sintesi delle forme. Al di là, in generale, di un pensiero critico rivolto nei confronti di un sistema di senso che espelle ogni minoran-

za, che include tutte le dimensioni del piacere, compresa quella dell'eccitazione di tutti i sensi e che promuove il "totale tecnologico e tecnocratico" (la sua forma per eccellenza è quella della multimedialità e dell'interattività...la tecnicizzazione della vita) ho, in particolare, una grande stima per quei pochi che operano con queste modalità e che contemporaneamente si sottraggono alla deriva del trend. Come sostiene Costa è spesso la forma del collettivo ad evitare i rischi di un diverso livello di competenze e consapevolezza che il singolo dovrebbe avere nei confronti dei diversi linguaggi messi a confronto dalla multimedialità. Come ho sostenuto più volte, il malinteso della multimedialità è la facilità con la quale le tecnologie consentono la coesistenza di più linguaggi, che molto spesso sono accostati in maniera forzata o inconsistente. Senza scomodare le patologie della fagocità, del consumo e della velocità, che caratterizzano così tanto la contemporaneità, vorrei solamente segnalare come alcune specificità espressive o di senso, intercettabili unicamente all'interno di processi o forme dell'arte lontanissime da qualsiasi forma di contaminazione multisensoriale (l'acusmatica su tutte) hanno, mai come oggi, il privilegio di porsi come strategia primaria. Una strategia capace di resistere ad un flusso informativo già ordinato, che rischia di apparire già fissato o predestinato, come un sorta di corredo genetico innato. Una strategia che ci espone all'onere di dover ogni volta ricominciare da zero (order from noise), che è a mio avviso un modo per garantirci la faticosa costruzione del senso e sfuggire al rischio di ridurre la vita in programma. Come dire...se "qualificante" rischia di significare il seguire il flusso del programma tecnoscientifico della vita e dell'arte, allora "squalificante", come sempre, è il destino di chi diversamente segue o si contrappone a questo flusso.

Salvatore Borrelli

In qualche postulazione pre-novecentesca, mi riferisco particolarmente a Schopenhauer, il problema del "finalismo" viene visto come connesso al sistema fenomenico, cioè al mondo visto come rappresentazione irrazionale, come volontà cieca. L'arte, per dualità irrecuperabile viene attraversata come "recupero" di senso noumenico", e quindi contrapposta alla vita ma intravista come aspirazione necessaria del suo senso. Sappiamo che il contesto schopenhueriano poggiandosi sulla differenza tra contemplazione della forma per le arti figurative, e manifestazione diretta della volontà per la musica, puntava sulla separazione netta tra la sostanza e l'immateriale. Buona parte del circuito elettronico, specialmente in campo astrattista, tenderebbe a radicalizzare ulteriormente questo paratesto. Perché da una parte la musica è l'informale per eccellenza e non poggia su alcuna "visione della forma", dall'altra essa stessa tende a manifestarsi come un linguaggio privo di basi consolidate, come una diffrazione nei confronti della parola. Lungo questo asse Simmel in "Il conflitto del mondo moderno" ha iniziato una riflessione piuttosto secca sulla scissione compiuta da quel tipo di estetiche irrazionali, cercando di congiungere, con una critica feroce, il legame tra le forme (che s'incalano come correnti ideologiche del pensiero) e la vita stessa che le genera e che non dovrebbe rimanere lontana da esse come fosse il suo prodotto. Sappiamo che l'esistenza per vivere si sottrae da ogni determinazione concettuale poiché lo scontro appare connesso alla fantasmaticità della forma. L'artista Absalon in una sua dichiarazione disse "Aspiro ad un mondo perfetto", intravedendo nell'arte un'ulteriore estensione della vita stessa attraverso la costruzione di forme, ed il problema tra costruzione immateriale di pensiero ed effettiva realizzazione pratica della materia resta tuttora irrisolto. Da un lato le arti devono intercorrere con il problema della fruizione della forma, dall'altra nella loro costitutività sono costrette ad eccedere la comprensione e dichiararsi definitivamente forme concrete, ma nello stesso tempo impossibili da pensare. Pae White dice: "L'arte che preferisco è quella che non comprendo", e forse un'affermazione del genere dovrebbe permetterci di mettere in luce il problema che si determina tra ideazione e vita concreta. Spesso il legame che si mantiene tra pensiero di come un'opera dovrebbe suonare ed opera finita appare come un limite della stessa produzione. Come vi rapportate a questo limite? Qual'è il problema della forma? Esiste una forma che possa definirsi formata?

Elio Martusciello

Si conosce il vero, ma in una relazione che rimane sconosciuta. Se il vero è totalità, è contenuto nel niente. La poiesis, considerata in se stessa, risulterà sempre incompleta e imperfetta, perché è interamente subordinata al risultato e sparisce nel momento preciso in cui il prodotto è realizzato. Tra ideazione e vita concreta pesa il mutamento di senso imposto dalla prassi e dalla tecnica. Modulazioni, interazioni e distorsioni esibite al livello della superficie dei fenomeni. Non esistono gerarchie tra i diversi stadi dell'essere e meno che mai isomorfismi, ma una "differenza", una discontinuità incalcolabile s'insinua tra le diverse sostanze (tra il numero e il flusso). L'appello alla forma manifesta la pulsione a superare il carattere effimero del vivente, lì dove un mondo perfetto apparirebbe necessariamente imperfetto. Personalmente non percepisco questo scarto/aggiunta come un limite. Come il linguaggio, che serve tanto a nascondere quanto a dire, può anche portare fuori strada al fine di esprimere meglio. Si tratta di un'articolazione generativa, l'unica possibile, diversamente avremmo solo un mostro di ghiaccio...un drago senza il calore delle sue lingue di fuoco, una sterile forma che invece di apparirci generosamente incompiuta si presenterebbe a noi minacciosamente e perfettamente formata. Questa incompiutezza è l'esaltazione della nostra apertura al mondo, la sola capace di dare senso alla nostra vita.

Salvatore Borrelli

Una radicale trasformazione di senso nel concepire l'estetica dalla linguistica strutturale di Ferdinand de Saussure in avanti, ha permesso al pensiero collettivo di richiamarsi al gioco della "catena significante", al fatto che questa per via del predominio del significante sul significato, non possa essere strutturata essendo la base di qualunque strutturazione possibile. Poiché ogni definizione del dasein avviene attraverso il linguaggio, si pensa che alcuna scientificità possa essere elettiva per spiegare ciò che si definisce come significato, e che il significato sia più un "restare all'ascolto" della voce fenomenica, che un'operazione di decriptamento del senso stesso. Questa via ha portato all'antistrutturalismo per eccellenza, che consiste in una forma ancora più passiva dell'Ur-System che tende a produrre decostruzione in ogni dove, ad una vera e propria decostruzione dell'intreccio. Che questa disciplina si sia formata nel corso di questi anni lo dobbiamo innanzitutto all'attenzione sempre più ambigua accordata alle strutture semplici ed a quelle complesse: si ritiene che anche alla base di ogni struttura semplice emergano difficoltà logiche notevoli, soprattutto se ogni cosa emerge dal codice del significante. In questa dinamica appare chiarissima l'esigenza di Lacan di dire che: "L'inconscio è il discorso dell'altro" e che qualunque tentativo di sviluppare un accordo sia un tentativo solipsistico tendente all'emersione dell'altro. Questo comporta che anche la fruizione stia nel gioco di modalità evidentemente incomprensibili, irriducibili. Nel campo delle arti da questa premessa sono fuoriuscite una serie di defonazioni di senso (mi vengono in mente i lavori di Joseph Kosuth, Jason Rhoades, Thomas Hirshhorn, etc.) ma anche nel circuito sonoro queste interpolazioni di significante e significato hanno prodotto un'opera notevole come quella di Stock, Hausen & Walkman. Questa polarità, ovvero l'intersecarsi tra significante e significato, tra cosa data e cosa pensata, tra estetica del riciclo ed estetica dell'invenzione, insieme alla diffusione massiccia di software di randomizzazione sonora, anche facili da usare come il Reaktor, hanno prodotto delle possibilità di manipolazioni in cui la stessa fonte viene perduta e da lì se ne ricreano altre mille. Come interpretare la questione della decostruzione di un suono? Come farla ritornare nella questione del diritto dell'opera? Quanto ci si può sentire al giorno d'oggi ancora "padroni della propria opera" e come agire nel momento in cui viene usata come codice scaricabile, rimanipolabile da altri?

Elio Martusciello

In realtà non siamo mai stati padroni della nostra opera, ho la tendenza a sminuire questo pensiero autoritario ed autorale che tende ad amplificare il potere del soggetto, che rischia di trascinare la potente forza autoreferenziale dell'essere nelle siderali regioni del solipsismo. La costituzione del senso implica che ogni operazione elementare sia accompagnata da un qualche riferimento all'unità sistemica in cui è inscritta. Ogni atto di parola, per esempio, rinvia all'unità della lingua; ogni atto giuridico all'unità del sistema giuridico. E' necessario, che il tutto si rifletta in ogni sua parte e che dunque, anche il sistema dell'arte si rifletta in ogni singola opera d'arte, come l'umanità in ogni uomo. La decostruzione è lo strumento che da sempre mostra le componenti di questo fraseggio fra il tutto e le sue parti. Il nostro potere è solo quello di dissotterrare di volta in volta qualcuno di questi frammenti e consentire alla luce di attraversarli. Solo questi riflessi hanno per noi senso. In una rappresentazione di questo tipo, si comprende facilmente la fragilità della condizione dell'uomo e in particolare dell'artista, che maneggia corpi traslucidi dove la riverberazione della luce può facilmente essere fraintesa come oggetto o come cosa.

Salvatore Borelli

Passando dal piano immateriale della forma a quello effettuale della fruizione, stiamo assistendo ad una moratoria finisecolare, ad una sorta di continua storizzazione della musica elettronica in particolare, vissuta quasi come un'irreversibilità da parte della critica. Baudrillard questa sintesi l'ha espressa con acuta attenzione: "Questo sciopero degli eventi implica il lock-out della storia. Il fatto che non sia più l'evento a generare l'informazione, bensì il contrario, ha conseguenza incalcolabili". In quasi il 90% dei settori della critica, e mi riferisco anche alla critica musicale (ma sappiamo che non esiste una critica musicale, e forse è meglio così!), il tentativo di storizzazione di un genere appare evidente. Questo tentativo si basa su un banale errore di sostituzione di effetto per causa, e consiste nell'orrore storico di considerare l'elettronica tutta come una conseguenza della tecnologizzazione, ma sulla linea di un percorso dominante che resta quello rock. Individuando il rock come matrice, come origine, e l'elettronica come un'evoluzione della tecnica, quindi come un'evoluzione continua, ma più della tecnologia softweristica che della pratica umana, si è cominciati a bocciare tutta una serie di opere che restavano interne a quei tessuti da cui nascevano (Francisco Lopez, Kid606, Snd, Alva Noto, Roji Ikeda, ma la lista sarebbe infinita). Si è intravista in loro la base di un principio tecnico e conseguentemente all'uscita di un loro lavoro, si è richiesta su quella base, una variazione impossibile e che non si sarebbe mai richiesta ad un disco rock. La cosa che più mi ha fatto rabbrivire di questo discorso consiste nell'appellare ad un genere la parola fine e tagliare dunque le stesse possibilità basilari ad un linguaggio di esistere. Ciò che era una novità (e che a mio avviso non doveva essere nemmeno tacciata come novità) ora appare in dirittura d'arrivo se non addirittura superata. Cosa ne pensate?

Elio Martusciello

Agire in vista di scopi iscritti in un orizzonte di senso, tipico dell'uomo pre-tecnologico, apriva lo spazio sufficiente a far emergere un evento. La fondazione stessa di una ontologia del presente mostra con chiarezza la transustanziazione del non-scopo con l'informazione. Un'inversione che però conserva la sostanza originaria e che rende plausibile la storia ed il senso. E' evidente che il tema supera l'agire senza scopo che caratterizza molte forme dell'arte contemporanea (in realtà si tratta della sua lettura). L'arte dovrebbe istituire, in tutto o in parte, il proprio orizzonte di riferimento, creandolo da sé e imponendolo contro il modello di autocompressione vigente fino a quel momento...essere cioè evento. L'indifferenziazione della pura informazione sembra poter riconfigurare totalmente l'universo in una costellazione di dati senza indici. Si tratta della problematicità di una situazione in cui una lingua non ha più una voce che la parla e un orecchio che l'ascolta. Non è ancora la morte o il superamento di una lingua, ma di un suo oscuramento o nascondimento. Credo che alcuni

archeologi o astronomi del pensiero e dell'arte debbano raccogliere su di sé questa potente sfida e riconsegnare ai diversi linguaggi, pur nella irreversibilità del totale tecnologico, la possibilità di esistere.

Salvatore Borelli

Malachi Farrell dice: "Malgrado una chiara organizzazione, non tutto può essere controllato". L'estetica post-digital, nell'immaginario collettivo, viene associata ad una pratica dell'errore, del glitch, del "negativo". Molte opere della 8-bit generation nascono da circuiti passivi, da masse in disfunzione, da circuiti alterati. Tutta l'estetica della Mego, gli stessi lavori di Pita, appaiono come generati da una volontà processuale della macchina in cui il ricorso della mente e dell'ingegno della volontà sembrano bassissimi. L'immaginario che si è costruito intorno a questa visione è che l'artista da laptop sia alla ricerca di un evento sonoro, di qualcosa che sfugga alle maglie del suo controllo. Tra di voi, in un articolo su Cyberzone citai l'esempio di Elio che, a mio parere, anche durante i suoi set, cercava quasi un'estetica zen dell'abbandono, nemmeno operata sulle corde della chitarra ma suoi vuoti generati da aree nemmeno più calcolabili. Il bisogno di adoperarsi attorno all'esperimento della macchina, ha prodotto un disco che a mio avviso resterà epocale come "Aesthetics of the machine" che si accompagna a tutta una riflessione sul sentire e sul movimento conico delle casse e somiglia ad una ricerca sull'udito degli insetti e so che Elio prima di diffonderla ha meditato a lungo sulla sua diffusione. In sostanza il ricorso all'errore, ancora di più che nella musica punk, qui appare come una nuova modalità della sfera macchinica coi suoi concatenamenti, le sue connessioni aleatorie, le sue prigioni di bit. Potete parlarvi di quanto nella vostra ricerca questo uso è volontario? Quanto è volontaria la necessità di fare ricorso all'assenza nella composizione elettroacustica?

Elio Martusciello

Considerato che hai già perfettamente esposto e sintetizzato parte del mio lavoro, aggiungerei solo che anche il desiderio non è incompatibile con la macchina. La distanza è incolmabile e la prossimità è estrema. Come scrive Pier Aldo Rovatti si tratta di abitare la distanza, evitare alle soglie di un medesimo luogo. Esercizio che necessita di un tempo ancora più lento, un tempo esitante, quasi un contromovimento rispetto alla fretta del comprendere. Necessita di un addestramento. Si tratta di sopportare l'instabilità e l'oscillazione, di osservare con un certo strabismo, vedere in modo indiretto e obliquo, insomma, non dobbiamo consentire alla vista di degenerare in ottica. Indubbiamente si deve riconoscere che vediamo anche quello che non vediamo, è dunque necessario attivare un'arte della cecità. Non dimentichiamo che la cecità comporta uno spostamento paradigmatico in direzione dell'udito. La differenza non è irrilevante...si passa dal mondo classico greco-latino (centralità della visione) all'ebraismo (centralità dell'udito). Si passa dall'attività che il transito alétheia/orthotes presuppone alla passività dello svuotamento di se stessi necessario per far posto all'arrivo del suono.

Salvatore Borelli

Manuele Giannini prima metteva in rilievo il problema dell'incompatibilità fruitiva tra le immagini ed il suono. Alcuni festival, se non la maggior parte, durante la diffusione della cultura digitale, e conseguentemente della arti digitali, a mio avviso, producono una netta contraddizione dei nostri tempi: questa condizione consiste nel considerare la vista e l'orecchio come una medesima espressione del sentire, come una medesima acquisizione. Lo spettatore si trova completamente assediato sinesteticamente da un flusso d'abbondanza che, spinto in dosi massicce, genera intellorabilità più che curiosità. Alcuni artisti come Francisco Lopez, in modo più o meno banale (a mio avviso) hanno lavorato sul concetto di deprivazione sensoriale, intravedendo nell'occhio, dunque nella vista, il problema dell'esperienza del sentire. Altri artisti invece hanno deciso di concorrere attorno all'accoppiata video-musica, per ritrovare

forse in una forma banalmente totalitaria (poiché restano esclusi odorato, tatto, sapore) un'ulteriore forma d'accesso alla loro visione dell'arte. Generalmente uno dei problemi maggiori di questo settore consiste anche nell'ignoranza dei curatori di rassegne, non soltanto rispetto al problema della conoscenza artistica, ma in particolare rispetto al problema del sabotaggio, dell'eccesso informativo. Mi tracciate il vostro festival ideale? Come dovrebbe essere? Cosa dovrebbe contenere?

Elio Martusciello

Concordo perfettamente con il percepire l'eccesso, e non solo quello informativo o multimediale, come la cifra del presente. Mi piacerebbe che i luoghi della fruizione fossero luoghi del sentire e del pensare (luoghi del rallentamento e dell'esitazione). E' evidente però, che i curatori, come i sacerdoti del tempio, dovrebbero possedere uno speciale recettore extramondano, che consentisse loro un contatto sciamanico con gli uomini e le cose. Non esiste una cesura tra il comprendere e il creare. La totalità è data dai raggi riflessi del giorno ed ogni sua tonalità è fatta della stessa materia del mondo. La creazione artistica nella sua globalità è fatta di chi ascolta/vede, di chi suona/dipinge, di chi cura/scrive...tutti partecipi dello stesso straordinario rito. Una geografia complessa e misteriosa dove...una pur lieve deviazione o infrazione ne compromette la configurazione generale. Alcune intersezioni sono interscambiabili...altre no! Non tutte le direzioni sono possibili...così come non lo sono tutte le interazioni o le permutazioni. Chi cura non può creare e chi crea non può curare. Diversamente si produce una metastasi. Questa è la condizione dell'attuale sistema dell'arte. Un sistema malato che non si cura di evitare le connessioni in conflitto. E' questa mancanza di etica a minare la base del sistema, una collusione che investe (connette) ruoli che dovrebbero essere separati, il musicista con il critico, il pittore con il curatore, lo scrittore con l'assessore, il politico con il direttore artistico, il compositore con il produttore e tutte le possibili varianti e combinazioni sul tema del conflitto d'interessi. Non mi riferisco e non mi spaventa il destino del singolo, ma dell'intero organismo. Credo, anche, che tutto ciò sia irreversibile (inguaribilità globale) e dunque non ci resta che curare piccole ed autonome zone di autenticità. Mi immagino modesti luoghi di intimità, incanto e desiderio...all'insegna dello slancio e del recupero. Non riesco ad immaginare cosa possa esserci dentro, cosa debba contenere un simile luogo fatto di uomini e di pensieri, perché vorrei di volta in volta essere sorpreso...

esposto
così
senza difese...
a pochi, piccoli segni
di luce
e di suono

*Sono stati qui riportati solo gli interventi di Salvatore Borrelli (cyberzone, sands-zine, curatore della tavola rotonda) e di Elio Martusciello (il suo video "aesthetics of the machine" è presente in "MusicInTouch - 2006")

Tavola rotonda a cura di Salvatore Borrelli (20 febbraio 2006) Ent, Kinexif, Fabio Orsi, Urkuma, Elio Martusciello, Sinistri, Mario Masullo, Gianluca Becuzzi, Claudio Sinatti, Graziano Lella, Roberto Fega, Andrea Belfi, Pirandèlo, Mylicom/En, Tu'm, Luca Sigurtà, Punk, dr. who, Giuseppe Ielasi, Renato Rinaldi, Stalker Inc., Massimo, Retina, Plastic Violence.

Elio Martusciello, compositore e docente di Musica Elettronica presso il Conservatorio di Musica di Cagliari

Frammenti e rifrazioni intorno all'arte, alla mente, alla musica e alla neuroestetica.

Di Alessandra Seggi

Aprire una riflessione sulle diverse forme espressive, quali la musica, significa indagare nell'intimo dell'uomo che attraverso queste forme si è da sempre espresso nel corso della propria evoluzione.

Tutte le forme artistiche sono il frutto della fantasia dell'uomo che dalla preistoria ai giorni nostri ha da sempre sentito il bisogno di esprimersi attraverso forme di comunicazione i cui codici simbolici sono realmente al di là del tempo e dello spazio fisico in cui sono stati generati.

Del resto la musica e l'arte in genere hanno da sempre prodotto un'affascinazione ed un'emozionalità collettiva pur non necessitando di una comprensione mediata dal linguaggio.

In effetti ogni modello d'arte si basa su processi fisiologici comuni e presenti in tutti gli esseri umani e coinvolgono aspetti relativi alla nostra mente ed alla nostra sfera emotiva personale e collettiva.

Questi temi sono sempre oggetto di studio e ricerca scientifica tanto che oggi con le recenti tecniche d'indagine è possibile avere una rappresentazione "dal vivo" dell'attività fisiologica del nostro cervello che esegue azioni musicali o di altra natura "artistica"

Alla luce di questi contributi si possono evidenziare gli elementi comuni tra l'individualità soggettiva ed una sorta d'universalità dell'espressione artistica. Tali convergenze si ritrovano all'interno della nostra mente, e quindi nel nostro cervello ed è studiando le relazioni tra arte e neuroscienze, pur mantenendo l'indagine centrata sull'uomo e sulla sua complessità, che si può pensare di superare di fatto la separazione cartesiana fra emozione e intelletto.

Se consideriamo la complessità del processo di conoscenza, esso infatti procede attraverso un continuo modellamento degli stimoli interni ed esterni al soggetto tanto da modificare le mappe neurali attraverso una riorganizzazione delle rappresentazioni mentali, è possibile stabilire una relazione tempo/spazio all'interno della quale le informazioni si ristrutturano modificando le precedenti acquisizioni in modo costante e continuo.

Nel processo di apprendimento cognitivo, ad esempio, ogni input che riceviamo dall'esterno viene inserito e relazionato allo scenario mentale esistente ed ai dati in possesso del soggetto. L'input viene conseguentemente elaborato producendo un costante rimodellamento delle reti concettuali che è poi alla base della nostra capacità di apprendere sempre nel corso della nostra vita.

Anche il fare musica, intesa in termini di processo mentale, si muove come un pensiero esplorativo capace di abbandonare i modi consueti di rapportare gli elementi fra loro, come accade nella musica tonale, e diventa in grado di esplorare nuove possibilità e ricomposizioni originali adattandosi progressivamente alle strutture musicali, anche quelle più inconsuete e inesplorate.

Se nella musica classica le nostre abitudini percettive sono guidate da un'acculturazione tonale che indirizza le nostre risposte emotive e guida la capacità di strutturare e memorizzare le componenti di un brano, così non accade per tutta la musica che tonale non è. Nel momento in cui la familiarità con un certo repertorio è inesistente, il soggetto percepirà nell'ascolto una sorta di disagio e tensione emotiva dato dall'impossibilità di riferire il materiale sonoro a strutture conosciute e precedentemente immagazzinate da un lato, e dall'altro dalla difficoltà di formulare anticipazioni percettive effettivamente congrue rispetto all'evento sonoro percepito.

Naturalmente si può ragionevolmente pensare che la frequentazione di nuovi linguaggi musicali conduca il nostro cervello verso forme di pensiero e di rappresentazioni sonore che non potremmo attivarsi rimanendo all'interno delle nostre cornici auditive e musicali in genere.

Gli studi di psicologia musicale hanno analizzato da tempo il processo di strutturazio-

ne mentale della musica. In particolare M. Imberty² ha definito gli "schemi di relazione d'ordine" intendendo con questi tutte "le relazioni organiche che permettono di stabilire dei rapporti fra le parti dell'opera, fra elementi vicini o ripetuti a distanza. Questi schemi costituiscono il presente psicologico della percezione all'interno del quale il tempo si immobilizza, diventa uno "spazio mentale" dove le operazioni complesse e astratte possono essere effettuate indipendentemente dalla durata temporale".

Da questa prospettiva si visualizza la percezione temporale come parte di qualunque esperienza sonora: infatti proprio lo scorrere del tempo permette all'ascoltatore di produrre continue anticipazioni e retroazioni nella memoria sintonizzandosi in tempo reale ai cambiamenti sonori in atto.

Questo andirivieni costante di configurazioni mentali collegate logicamente fra loro si muove come un flusso continuo in tutte le direzioni e avanti e indietro nel tempo, e, proprio come accade nella realtà virtuale, i diversi elementi si scompongono e ricompongono in una modularità illimitata.

Lo sviluppo tecnologico ha favorito la nascita di nuovi modi di comunicare non solo estremamente rapidi ma anche sempre meno legati alla presenza fisica della persona.

Tutto ciò influenza il nostro modo di comunicare ed anche il modo di rappresentarci e di vivere identità interscambiabili legate ai diversi ambienti in cui queste identità si formano.

Nella società contemporanea l'individuo vive la costruzione della propria identità attraverso il dialogo continuo con sé stesso e con gli altri: un dialogo dilatato dalla comunicazione mediata che permette un raccontarsi multimediale e mutevole per divenire, telefonino, chat, forum, sms. In questa cornice tutti i formati di comunicazione si mescolano fra loro dando vita a nuovi scenari comunicativi ogni volta diversi. In questo senso la mediazione tecnologica ci rimanda un sé frammentato fra molteplici forme di dialogo e ricostruibile in combinazioni infinite³.

L'attuale sfasatura prodotta dalla tecnologia nella relazione classica tempo/spazio non è distante dalla dimensione sospesa dei codici simbolici universali attraverso i quali l'arte e la musica si esprime e si è espressa nei secoli.

Se si considerano la percezione, intesa come processo d'acquisizione dell'informazione dall'esterno attraverso i sensi in una logica di controllo d'ipotesi, e la memoria, come un sistema di conservazione dell'informazione capace di ricostruire e rappresentarsi mentalmente il percepito anche sul piano cinetico-emozionale, possiamo considerare entrambi i processi quali funzioni primarie che sottendono l'atto creativo.

In questo senso le basi fisiologiche di percezione e memoria possono essere il punto di partenza per lo studio delle relazioni esistenti tra neuroscienze e arte.

Se ci chiediamo: cosa accade in noi quando facciamo esperienza dell'arte?

Una risposta potremmo trovarla nella Neuroestetica, settore relativamente nuovo derivante dalle neuroscienze che si pone l'obiettivo di esplorare l'attività cerebrale alla base della creatività e del godimento dell'arte.

La sua premessa fondamentale consiste nello studio delle basi neuronali della creatività e dell'esperienza artistica oggi possibili grazie ai progressi compiuti dalle neuroscienze negli ultimi anni.

Le ricerche realizzate sul "sistema dei neuroni specchio"⁴ negli esseri umani hanno fornito alla neuroestetica una base neurofisiologica molto importante. Grazie a questo sistema si produce una medesima risposta neuronale sia che un'azione sia eseguita in proprio, sia che la stessa azione venga compiuta da altri. Così quando osserviamo un'azione si attivano i medesimi circuiti neuronali che si attiverebbero se fossimo noi stessi a compierla. Anche i fondamenti dell'esperienza intersoggettiva sembrano poggiare su questo sistema: comprendiamo gli altri e riusciamo a stabilire una interazione comunicativa perché quando vediamo altri agire un gruppo dei nostri neuroni si attiva come se fossimo noi a compiere quelle azioni.

Applicato alla Neuroestetica questo principio ci vedrebbe capaci di comprendere le situazioni che l'arte ci presenta poiché i nostri neuroni specchio, alla vista di azioni

rappresentate nelle opere d'arte, si attivano come se fossimo noi stessi ad eseguirle. Questo circuito del "come-se"⁵ fa sì che il corpo percepisca gli effetti di un cambiamento anche se questo non è accaduto e ciò pare essere la base neuropsicologica della capacità di comprendere le azioni altrui ciò che si definisce come empatia. Da questa panoramica del sentire e vivere l'esperienza dell'arte nell'inscindibilità fra corpo e mente, pensiero ed emozione, si evince un'idea di complessità che si esplicita in una componente flessibile del nostro modo di conoscere, sentire e trasformare sia il vissuto che i nostri modelli mentali.

L'auspicio è che le nuove frontiere di studio e di ricerca della neuroestetica possano fornire risposte alle tante domande sulla fruizione e la produzione dell'arte restituendoci un nuovo modo di leggere l'affascinazione artistica visiva ed, auguriamoci, anche musicale.

Riferimenti bibliografici: **1 A.R. Damasio**, *L'errore di Cartesio*, 1995 Adelphi Ed. Milano; **2 M. Imberty**, 2004, *L'organizzazione percettiva del tempo musicale*, in *Capire la Forma*, a cura di R. Deriu, EDT, Torino; **3 A.V.** *Identità dialogiche nell'era digitale*, a cura di M.B. Ligorio, H. Hermans, Erickson Trento, 2005; **4 A.R. Damasio**, *Emozione e coscienza*, 2000 Adelphi Ed. Milano; Sifografia: www.neuroscienze.net, www.neuroestetica.org

Alessandra Seggi, Educational Technologist e docente di Pedagogia della Musica presso il Conservatorio di Musica di Cagliari



Traffico
Ritmico

PERCUSSION CENTER - DRUMS & BACKLINE SERVICE

V.le Monastir km 7.00 - CA 070.22333 - 347 1949671
www.traffico Ritmico.it - traffico Ritmico@tin.it

Login Sas

Servizi e tecnologie informatiche