

AA.VV.

d.a.t.

[divulgazione audiotestuale]

rivista semestrale

Divulgazione Audio Testuale

ISSN 2611-0121

IL Sileno
Edizioni

ISBN 979-12-80064-22-6

numero 9 – anno V – ottobre 2021

Comitato Scientifico

Bruno Benvenuto (Conservatorio “Giuseppe Martucci” di Salerno)
Leonardo V. Distaso (Università degli Studi di Napoli “Federico II”)
Ciro Greco (Accademia di Belle Arti di Napoli)
Silvia Lanzalone (Conservatorio “Ottorino Respighi” di Latina)
Maurizio Pisati (Conservatorio “Giovan Battista Martini” di Bologna)
Luigino Pizzaleo (Conservatorio “Santa Cecilia” di Roma)
Roberto Zanata (Conservatorio “Umberto Giordano” di Foggia)

Comitato di redazione

Sara Amoresano
Giovanna Carugno
Renato Grieco
Claudio Panariello
Filomena Parente
Massimo Scamarcio

Comitato Direttivo

Antonio Mastrogiacomo (Direttore Responsabile)
Luigino Pizzaleo (Coordinatore Scientifico)
Ambra Benvenuto (Redattore Capo)

- 9 LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE POSITIVE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE
Pierluigi Bontempi
- 24 MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI E TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI. PARTE SECONDA: CASI DI STUDIO
Luca Guidarini
- 104 RECORDS. AFORISMI PER UNA CARATTERIZZAZIONE DEL DJ TRA STORIA E MUSICA
Nerio Jamil Palumbo
- 126 IL VIDEOCLIP E UNA MUSICA DA VE(N)DERE: DA PAUL MCCARTNEY A FRANÇOIS DELALANDE
Paolo Sullo
- 140 ALLES HÖRBAR MACHEN, HERMANN SCHERCHEN A GRAVESANO
Mauro Diciocia
- 152 IL DISCORSO INTERMEDIALE – UNA PRIMA SPERIMENTAZIONE AUDIOVISIVA
Lorenzo Pandolfi
- 164 qc, CON RETI DI FEEDBACK, OGGETTI ED ELETTRONICA (2021): SUONARE I TONI DI LARSEN
Andrea Gerlando Terrana
- 176 KALAMOS. UN RIMPIANTO
Massimo Varchione

This page intentionally left blank

PREFAZIONE

a cura di Francesco De Pascale

Una didattica dell'ascolto ben strutturata è il mezzo primario per condurre il discente alla conoscenza e alla comprensione della musica d'arte occidentale così come di musiche di altre culture. Si tratta di una didattica complessa poiché esige da parte del docente la perfetta padronanza del *savoir savant* e la capacità di cogliere e governare le difficoltà insite nel processo di trasposizione didattica, ossia nel passaggio dal *savoir enseigné* (La Face Bianconi, 2012). È anche un obiettivo della rivista DAT, infatti, quello di stimolare una riflessione sui rapporti tra produzione e didattica musicale riuniti nell'ampio spettro delle discipline delle arti e dello spettacolo. La musica è oggetto di studio altresì nel contesto delle *Environmental Humanities*. Queste ultime costituiscono un'area di ricerca interdisciplinare che attinge dalle numerose sotto-discipline ambientali emerse nelle scienze umane e sociali negli ultimi decenni, in particolare la letteratura ambientale, la filosofia ambientale, la storia ambientale, gli studi scientifici e tecnologici, l'antropologia ambientale e la comunicazione ambientale, l'arte, la semiotica, l'ecomusicologia¹. L'ambiente è un concetto mutevole, una combinazione di dintorni e condizioni e un luogo che comprende tutte le cose viventi e non viventi. Le ecologie di tali ambienti sono spazi esperienziali in cui il corporeo e il sensoriale, l'umano e

¹ Sull'ecomusicologia si vedano: Aaron A. Allen and Kevin Dawe, eds., *Current Directions in Ecomusicology: Music, Culture, Nature* (New York: Routledge, 2015); Aaron A. Allen, Jeff Todd Titon, and Denise Von Glahn, "Sustainability and Sound: Ecomusicology Inside and Outside the University," *Music and Politics* 8/2 (2014): 1–26; Aaron A. Allen, "Ecomusicology: Ecocriticism and Musicology," *Journal of the American Musicological Society* 64/2 (2011): 391–94; Rebecca Dirksen, "Haiti, Singing for the Land, Sea, and Sky: Cultivating Ecological Metaphysics and Environmental Awareness through Music," *MUSICultures* 45/1–2 (2018): 112–35; Mark Pedelty, *Ecomusicology: Rock, Folk, and the Environment* (Philadelphia: Temple University Press, 2011).

PREFAZIONE

il non umano e lo spazio personale e quello politico si intersecano in modo complesso. Abbiamo bisogno di diverse prospettive di ascolto e voci che illustrino come ci esibiamo e ascoltiamo suoni, musica e testi codificati con la conoscenza ambientale (Galloway, 2019). Come evidenzia Marini (2016, p. 208), «la produzione musicale non può scindersi completamente dalle realtà geografiche in cui viene elaborata, ma certamente la tensione per vari decenni del Novecento è stata quella di ignorare in gran parte il forte legame con le realtà locali in favore di una visione globale e internazionale, concentrandosi più sull'aspetto sociale della musica, sulla moltiplicazione di centri di produzione come elemento puramente quantitativo, non evidenziando il profondo legame con i territori».

Come sottolineano Elena Dell'Agnese e Massimiliano Tabusi (2016, p. 7), analizzando i rapporti tra musica e geografia, al di là dell'approccio, che si potrebbe definire «geografia della musica», «nel senso più tradizionale del termine, più recentemente è emersa, nell'ambito della New Cultural Geography e della Popular Geopolitics, una produzione analitica, che si è occupata di analizzare anche il ruolo simbolico della musica, o il rapporto fra un determinato tipo di musica, o un singolo artista, o gruppo, ed un luogo». È proprio lo scopo di questo nuovo numero della rivista DAT quello di analizzare le relazioni tra singoli artisti o canzoni contestualizzandoli anche ai luoghi a cui la stessa produzione è legata.

Nello specifico, il contributo di Bontempi offre una presentazione critica dei principali studi relativi a un settore specifico dei MGS (Music Generation Systems), ovvero alla generazione automatica di soli di chitarra *popular*. Sempre in chiave critica offre, inoltre, una riflessione sui lavori citati in campo didattico. Guidarini analizza i brani Trash TV Trance, Dead City Radio. Audiodrome, e An Index of Metals, attraverso l'esame degli scritti teorici del compositore, gli studi monografici a lui dedicati, lo studio dei materiali compositivi conservati alla Fondazione Cini di Venezia nel Fondo Fausto Romitelli, e sulla base delle considerazioni teorico-analitiche che sono state sviluppate nel primo articolo pubblicato in un numero precedente della rivista DAT. Il contributo di Palumbo sugli aforismi nasce dall'idea di giustapporre la figura del DJ a quella dello storico, cercando di riconoscere l'eredità del secondo nelle attività e nelle sfide del primo, analizzando il collezionismo, la selezione musicale e lo studio delle tecniche di *turntablism* contestualizzandoli alle testimonianze e fatti storici. Lo studio di Sullo si basa sull'analisi della letteratura relativa all'ermeneutica del

PREFAZIONE

videoclip musicale, soffermandosi sul videoclip realizzato nel 2013 da Simon About per Queenie Eye, una canzone di Paul McCartney. Diciocia ha analizzato una figura poliedrica del Novecento musicale europeo, studioso dei legami esistenti tra arte, tecnologia e scienza del suono, Hermann Scherchen, e, specificamente, le sue attività connesse all'Elektroakustisches Experimentalstudio, laboratorio di ricerca e fonologia che Scherchen fondò in un piccolo comune del Canton Ticino. Nel contributo successivo, Pandolfi presenta alcune brevi riflessioni sul discorso intermediale, analizzando le funzioni intrinseche e i punti di contatto tra i diversi media utilizzati durante la composizione di Cronografia di un Corpo. Terrana analizza gli espedienti tecnici, le specificità esecutive, con riflessioni e suggestioni, dell'opera di Larsen, per offrire nuovi elementi circa l'utilizzo creativo di un "problema" elettroacustico ritenuto dall'autore "estremamente affascinante". Infine, Varchione esamina il brano *Kalamos*, accentrando l'attenzione sul processo compositivo, sul rapporto con il materiale di partenza e le variazioni a cui viene sottoposto e la struttura formale del brano. Si tratta, pertanto, di un numero che offre diversi stimoli e ambiti di riflessione anche interdisciplinari, nonché nuovi spunti emersi dallo studio della letteratura degli artisti summenzionati e delle loro opere oggetto di analisi.

Bibliografia

E. DELL'AGNESE, M. TABUSI, Introduzione. In: DELL'AGNESE E., TABUSI M. (a cura di), *La musica come geografia: suoni, luoghi, territori*, Società Geografica Italiana, Roma, 2016, pp. 5-12.

K. GALLOWAY, *Introduction: Music, Sound, and the Auralty of the Environment in the Anthropocene*, *Yale Journal of Music & Religion*: Vol. 5: No. 2, 2019.DOI: <https://doi.org/10.17132/2377-231X.1180>.

G. LA FACE BIANCONI, *Testo e musica: leggere, ascoltare, guardare* in *Musica docta: rivista digitale di pedagogia e didattica della musica*, 2012, 31-54.

A. Marini, *Il Seattle Sound: l'espressione musicale di un territorio*. In: Dell'Agnese E., Tabusi M. (a cura di), *La musica come geografia: suoni, luoghi, territori*, Società Geografica Italiana, Roma, 2016, pp. 207-221.

***LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA
CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI
RICADUTE POSITIVE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE***

PIERLUIGI BONTEMPI

L'ambito dei Music Generation Systems (MGS) è estremamente ampio e stratificato (Carnovalini et al., 2020). Lo stesso non si può dire degli studi sulla generazione automatica di soli di chitarra popular, il cui numero è al contrario notevolmente limitato. Ne sono stati individuati nello specifico solo tre, molto diversi tra loro, ciascuno rappresentativo di un diverso approccio generativo: Biles, 1994 (che propone un algoritmo genetico), McVitar et al., 2014 (generazione basata su dati statistici) e Cunha et al., 2018 (generazione del solo come risultato di procedimenti di ottimizzazione combinatoria di fraseggi preesistenti).

Si ritiene che lo scarso numero di contributi evidenziato in relazione alla generazione automatica di soli di chitarra popular possa essere ricondotto almeno in parte al fatto che semplici sequenze di note dotate di determinate altezza e distribuzione temporale, i due principali parametri tenuti in considerazione da qualunque MGS, difficilmente possono catturare appieno la natura ben più ricca di un qualsiasi solo chitarristico, natura legata alla dimensione fisica del suonare e alle tecniche esecutive ed espressive e agli ornamenti potenzialmente ancora più che alle note eseguite. Si rende quindi necessario in questo settore specifico operare su molti più parametri, e soprattutto su parametri di matrice diversa rispetto a quelli comunemente tenuti in considerazione

[divulgazione audiotestuale]

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

nei MGS, con conseguenti prevedibili difficoltà di implementazione dei modelli informatici individuati.

Si presenteranno ora le caratteristiche essenziali degli studi citati, organizzate per aree tematiche, per riflettere poi sulle possibili ricadute di MGS di questo tipo in ambito didattico chitarristico.

Tipo di algoritmo implementato

Come accennato in precedenza, ognuno degli studi analizzati fa uso di un diverso tipo di algoritmo.

Nello specifico, McVitar et al., 2014 si basa sull'analisi di un dataset per ricavare regole statistiche da utilizzare poi nella generazione dei materiali.

Biles, 1994 opta per un algoritmo genetico: questi, genericamente parlando, prevedono che partendo da una popolazione di possibili soluzioni generate in modo puramente randomico o random vincolato da regole e abbinandole a un sistema di valutazione - algoritmico o umano - degli individui della popolazione e a operazioni di selezione e mutazione degli individui si giunga a "crescere" individui - nel caso in oggetto soli di chitarra - con alto livello di fitness (adeguatezza al contesto).

Cunha et al., 2018 propone infine un algoritmo finalizzato all'ottimizzazione della selezione e concatenazione di lick di chitarra solista predefiniti.

Degli approcci citati, l'unico che dato quanto osservato sinora sembrerebbe poter aspirare ad un qualche sbocco creativo è Biles, 1994. Tale lavoro soffre però di alcune limitazioni, affrontate nel paragrafo "Scelta delle note e del ritmo", che ne limitano fortemente la portata in tal senso. All'estremo opposto si pone Cunha et al., 2018, che parte dichiaratamente da lick precostituiti basati sulla letteratura didattica per chitarra solista popular e si limita a individuarne la combinazione sequenziale ottimale. Tale studio, utilizzando lick predefiniti, bypassa ovviamente molte delle problematiche

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

insite nella generazione automatica di soli chitarristici, in particolare l'attenzione per l'eseguitività e la diteggiatura delle parti e l'uso di tecniche di abbellimento ed espressione, dimensioni entrambe ricomprese già nel materiale di partenza.

Va sottolineato ad ogni modo sin d'ora come, in relazione alle potenziali ricadute positive nella didattica della chitarra popular, non appaia necessariamente rilevante la capacità degli algoritmi di essere o apparire creativi (la ricerca o meno di creatività nelle parti generate sarà evidentemente più o meno importante a seconda dell'obiettivo didattico specifico). Gli studi citati, inoltre, non hanno (almeno esplicitamente) ambizioni applicative educative. Il proseguo della trattazione dovrà quindi bilanciare descrizione e analisi dei MGS oggetto di trattazione (anche assumendone principi fondanti e prospettive) e riflessioni sulle loro possibili ricadute positive nella didattica chitarristica.

Repertori di riferimento

A seconda dei lavori scientifici analizzati cambia il repertorio di riferimento, ma un genere musicale entro il quale muoversi resta sempre presente e ben definito (circostanza da cui si può intuire tra l'altro la difficoltà di generare automaticamente soli di chitarra senza limitarsi a un contesto musicale specifico). In Biles, 1994 il riferimento è il jazz, ambito in cui spesso l'approccio all'improvvisazione è basato sulla correlazione accordo/scala o accordo/arpeggio, approccio che, come si vedrà in seguito, viene in qualche modo ripreso nel sistema generativo.

In McVitar et al., 2014 i brani costituenti il dataset vengono trasposti in DO maggiore/LA minore, la scelta delle note non è guidata da un costante confronto tra note stesse e accordo presente al momento, salvo i punti in cui è più opportuno appoggiare i chord tone (note utilizzate nella linea solista e presenti nell'accordo eseguito contestualmente, nell'accompagnamento). Si tratta dell'approccio seguito

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

comunemente dai chitarristi di area rock blues; non stupisce quindi che il dataset sia stato ricavato da lavori di musicisti come Jimi Hendrix, Eric Clapton, Jimmy Page e Slash.

Tecniche come bending, legati e slide sono tenute in considerazione in McVitar et al., 2014 ma non in Biles, 1994, cosa che ancora una volta rispecchia la rilevanza di tali tecniche nei rispettivi repertori di riferimento.

Si tratta ovviamente di generalizzazioni di massima, facilmente smentibili nell'ordine di grandezza di singoli casi specifici ma mediamente valide sui corpus complessivi dei generi musicali citati.

In Cunha et al., 2018 l'ambito di sviluppo del solo è il chorus blues in 12 battute, una struttura fortemente standardizzata e riconoscibile.

Scelta delle note e del ritmo

Per quanto riguarda la scelta delle note c'è generalmente consenso sul fatto che debba essere tenuta in considerazione l'armonia su cui tali note poggiano.

In McVitar et al., 2014 la sequenza armonica è fornita dall'utente, e normalizzata (trasposta) in chiave di DO maggiore/LA minore. La definizione di quale nota generare e di quale durata attribuirle ha qui base statistica (tramite analisi del dataset): altezza e durata dipendono da altezza e durata della nota che precede, secondo un modello probabilistico. Si tiene poi conto della rilevanza dell'utilizzo di chord tone nel solo.

In Biles, 1994, essendo l'approccio genetico, si parte da una scelta di note, pause e durate parzialmente randomica, vincolata ad alcune regole di base: ogni accordo determina una serie di note utilizzabili sullo stesso (non c'è visione sulla concatenazione armonica; l'algoritmo opera su ogni singolo accordo indipendentemente da quelli che precedono o seguono), si possono utilizzare solo 14 diverse note per ogni accordo (a grandi linee in sostanza una scala diatonica su due ottave), le durate di note e pause possono essere solo come o multipli delle stesse. Il

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

numero di nuove note, pause e “hold” (la prosecuzione di una nota o di una pausa iniziate precedentemente) segue una distribuzione statistica predefinita. Le operazioni di evoluzione genetica (con valutazione umana degli individui) portano le popolazioni a svilupparsi nel tempo fino ad ottenere risultati musicalmente interessanti. Questo approccio pone limiti evidenti: si hanno solo 14 note a disposizione per ogni accordo e strutture ritmiche basate su soli ottavi o multipli degli stessi. Visto poi che ogni tipo di accordo è collegato a un set di note sostanzialmente sempre consonanti si viene a perdere anche la possibilità di generare e risolvere tensioni (si utilizza in questa sede un approccio ai concetti di consonanza e dissonanza fondamentalmente conservativo e tradizionale, certamente superato in numerosi contesti ma valutato come funzionale e adeguato in relazione ai MSG chitarristici in esame). L’approccio delineato in Biles, 1994 appare quindi indicato se l’obiettivo è generare soli consonanti e percepiti come musicalmente funzionali, ma inadeguato se l’obiettivo è generare una significativa percezione di creatività o originalità, o anche solo di gestione avanzata delle dissonanze e delle loro eventuali risoluzioni. Una possibile evoluzione del sistema sarebbe l’introduzione di operatori di mutazione che non si limitino a riordinare o trasporre in modo uniforme le note appartenenti alle stesse misure di solo (come avviene in questo caso), ma che si spingano verso aree meno normalizzate (con introduzione di valori completamente random, dissonanze, sovrainposizioni ecc.). In Cunha et al., 2018 i lick sono precostituiti, non c’è quindi alcun processo algoritmico alla base della scelta delle note e delle durate. A favore della completezza della presentazione, si segnala che gli autori hanno incluso la sostituzione automatica delle note melodiche troppo esposte e dissonanti rispetto alla struttura armonica, che vengono scambiate con note vicine consonanti.

Utilizzo di tecniche specifiche

Nella chitarra elettrica solista viene comunemente utilizzata una serie piuttosto nutrita di tecniche esecutive, alcune delle quali sono state incluse nella letteratura analizzata,

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

mentre altre sono state tenute in scarsa o nulla considerazione.

A titolo esemplificativo di un approccio estremamente semplificato si cita Ariga et al., 2017, che pur non essendo uno studio sulla generazione automatica di parti soliste ma di arrangiamenti polifonici per chitarra di brani esistenti può essere considerato attinente all'argomento del presente articolo. Vi si considera la corda pizzicata, digitata o meno, come unico modo di generare note. In Biles, 1994, in modo simile, si tiene conto solo delle note, non si fa alcun accenno alle tecniche esecutive.

Maggiore attenzione è posta sulle stesse in McVitar et al., 2014, che tiene conto di slide, pull off (legati discendenti) e hammer on (legati ascendenti). In tutti i casi l'inserimento delle tecniche citate è determinato dall'analisi statistica della frequenza con cui occorrono nel dataset tra due determinate note.

Non compaiono in alcuno studio altre tecniche comunque di uso comune, come tapping (utilizzo di un dito della mano destra per digitare le corde), string skipping (letteralmente "salto di corda": anziché suonare sequenze di note sulla medesima corda o su corde vicine si salta tra corde lontane, generando intervalli particolarmente ampi e caratteristici), armonici naturali o artificiali, bending (la corda viene "piegata" in modo da alterarne in modo continuo l'intonazione).

Va qui sottolineato che quando non si tiene conto della posizione della mano del chitarrista (come in McVitar et al., 2014), l'inserimento di ornamenti - se non la stessa diteggiatura di base - possono risultare poco realistici o difficilmente eseguibili. L'utilizzo delle tecniche sopra citate (e in particolare di slide, pull off/hammer on e bending) dipende fortemente dalla posizione sul manico della mano nell'istante immediatamente precedente all'esecuzione delle stesse. Non tenendone conto si rischia di generare fraseggi improbabili o pressoché impossibili da eseguire. Ogni algoritmo che preveda la generazione di parti di chitarra solista dovrebbe tenere conto della posizione della mano in ogni momento, cosa che invece sembra essere ignorata nella maggior parte dei casi. Il tema è al contrario presente, ad esempio, in Ariga et al., 2017, dove si legge:

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

[...] It is less likely to observe a drastic change of the hand form in a very short duration because of physical constraints of the human body. It is also unlikely to observe a long distance move of position of hand to hold the neck of a guitar.

Discorso a parte va fatto per Cunha et al., 2018, in cui l'utilizzo di abbellimenti e tecniche espressive/esecutive è incluso nei lick, che fungono qui da modulo di costruzione "primitivo". Non essendo i lick generati automaticamente viene bypassato anche il problema dell'eseguibilità degli stessi.

Generazione di intavolatura (TAB) e non solo dello spartito

Le intavolature (TAB) sono essenziali quando si affrontano parti di chitarra, in quanto pressoché tutte le note (salvo le 4 più gravi e le 4 più acute) possono essere eseguite su almeno due corde e in due posizioni diverse. Talvolta i MGS dedicati ne tengono conto, ma non sempre viene chiarito in che modo venga generata la TAB (come avviene in McVitar et al., 2014). In alcuni casi, come in Biles, 1994, non è prevista la generazione della TAB, né si presta alcuna attenzione all'eseguibilità delle parti generate. L'unico criterio di validazione delle stesse è il giudizio basato sull'ascolto del valutatore umano.

Un altro aspetto legato alla creazione di TAB è la valutazione della difficoltà esecutiva di quanto prodotto. Generalmente questo è un parametro non tenuto in considerazione. Si trova una riflessione ben strutturata a tale proposito nel sistema Song2Guitar (Ariga et al., 2017), che però come già accennato non si propone di creare nuovi soli, quanto piuttosto di generare trascrizioni per chitarra di brani musicali audio con l'ausilio tecnologie MIR (Music Information Retrieval). Le diteggiature vengono qui ricavate tramite HMM (Hidden Markov Models). Partono dalla componente audio per arrivare alla trascrizione per chitarra, tenendo conto dell'eseguibilità e della diteggiatura ottimale, anche Kazuaki et al., 2013 e 2014. Hori et al. 2013, 2014 e 2016 sono dedicati

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

alla creazione di TAB a partire dallo spartito, non generano nuove parti, e si basano come gli studi precedentemente citati su HMM. In questo ambito è stato percorso anche l'approccio genetico, in Tuohy et al., 2006. Altri studi da citare a riguardo sono Barbancho et al., 2011, Humphrey et al., 2014, e Kehling et al., 2014.

Sarebbe auspicabile integrare i risultati di tali studi nei sistemi MGS chitarristici. In chiave didattica, l'ideale sarebbe che ogni MGS chitarristico prevedesse la generazione di TAB, con particolare attenzione all'eseguitività della stessa.

Suddivisione del solo in frasi

Un solo di chitarra popular non può essere ridotto semplicemente a una sequenza di note (con relative tecniche esecutive) e pause. Di particolare rilevanza è la suddivisione del materiale in frasi. Pone sull'argomento grande attenzione McVitar et al., 2014, dove si legge:

We believe one of the key concepts in generating realistic guitar solos to be effective phrasing.

I parametri tenuti qui in considerazione per l'organizzazione del materiale in frasi sono in particolare la presenza di pause (difficilmente si rilevano pause nel mezzo di un fraseggio, ma allo stesso tempo non è detto che più fraseggi siano separati da pause), la tendenza a chiudere i fraseggi su chord tone e in posizione metrica forte e a far durare le note di chiusura più di quelle presenti nello sviluppo interno del fraseggio. Tali caratteristiche sono validate dall'analisi statistica del dataset individuato. In Biles, 1994 non si fa esplicito riferimento alla suddivisione delle frasi, ma essendo l'algoritmo genetico basato su due livelli, entrambi sottoposti a processo evolutivo (da un lato le singole misure di fraseggio e dall'altro le combinazioni di frasi in sequenze di quattro misure ciascuna), è prevedibile che il giudizio umano sui soli prodotti e la

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

conseguente evoluzione genetica degli stessi possa portare a una percezione soddisfacente dell'organizzazione delle frasi musicali.

In Cunha et al., 2018 il focus è la selezione e la concatenazione ottimizzata di lick precostituiti; la suddivisione in frasi, seppur limitate ad un'estensione di una sola misura, sta quindi alla base del sistema stesso.

Sviluppo complessivo del solo (macrostruttura e narrazione musicale complessiva)

Un ambito che appare nel complesso scarsamente considerato nei sistemi di generazione automatica di soli di chitarra è quello dello sviluppo complessivo del solo. Generalmente i soli di chitarra vengono elaborati dall'improvvisatore o dal compositore (e vengono percepiti dall'ascoltatore) come una "narrazione musicale" nel loro complesso, e non come un semplice susseguirsi di fraseggi estranei a qualsivoglia logica d'insieme e direzionalità complessiva.

In McVitar et al., 2014 la questione non viene presa in considerazione. In Biles, 1994 viene indirettamente inclusa nell'evoluzione delle frasi (le sequenze di quattro misure di cui si è parlato nel paragrafo precedente), ma è appunto limitata a una finestra temporale di quattro battute, non di più. In Cunha et al., 2018 la realizzazione di un solo convincente "a lungo termine" è invece uno dei punti focali principali.

Valutazione dei risultati

Uno degli ambiti più complessi e dibattuti nella generazione algoritmica di musica, in particolare in merito alla dimensione creativa, è la valutazione dei risultati (Agres et al., 2016, Ritchie, 2019). Oltre alla creatività (il procedimento automatico è in grado di restituire materiali che possano essere considerati frutto di creatività o quantomeno

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

percepiti come tali?) viene comunemente tenuta in considerazione la credibilità (ovvero quanto il materiale generato automaticamente è integrato nel corpus di produzione umana di riferimento e indistinguibile da esso). Nel caso estremo del plagio, si avrebbe piena credibilità, ma non si darebbe alcun merito creativo. I metodi basati unicamente su analisi statistica di determinati parametri e sull'uso di tali dati statistici per generare nuovi materiali (vedi McVitar et al., 2014) possono essere considerati creativi? Facendo riferimento a Sarkar et al., 2008 e 2011, che hanno individuato le due peculiarità definenti i prodotti creativi nella novità e nel valore, probabilmente no, dato che riprendendo schemi esistenti difficilmente si potrà generare qualcosa di realmente nuovo. Lo stesso si può dire anche dell'approccio di Cunha et al., 2018. Usando lick precostituiti e ottimizzandone solo la successione in base a quanto osservato nel dataset di riferimento si sposta l'ambito di intervento a un livello superiore, ma la logica rimane in fin dei conti la stessa. Dei tre studi analizzati in questo articolo, come già osservato, l'unico che potrebbe portare a risultati realmente originali è Biles, 1994, grazie all'approccio genetico applicato, seppur con i limiti citati in precedenza.

Come già accennato, ai fini del presente contributo (che riflette sulle potenzialità nella didattica strumentale dei MGS chitarristici) i parametri tradizionali della valutazione dei risultati dei MGS (creatività e credibilità) appaiono ad ogni modo solo parzialmente significativi, o quantomeno insufficienti. Più della creatività (che comunque potrebbe essere un parametro utile in specifici contesti didattici) è certamente di rilievo la credibilità stilistica, ma soprattutto sarebbe preziosa un'attenzione più approfondita e strutturata rivolta all'eseguibilità reale delle parti generate. Non va inoltre sottovalutata la potenziale utilità dei materiali generati nell'educazione all'organizzazione musicale dei materiali in frasi e strutture più estese.

Le potenziali ricadute sulla didattica della chitarra moderna

Tenuto conto di quanto osservato sopra, gli studi sulla generazione automatica di soli di chitarra moderna potrebbero avere ricadute positive nella didattica di tale strumento?

La risposta non è univoca, quantomeno dato l'attuale stato delle cose. Nonostante, infatti, si intravedano possibili applicazioni utili (in primis la generazione automatica di nuovi materiali su cui esercitarsi o da usare come spunto per elaborare parti originali, il riconoscimento di tratti stilistici tipici di determinati musicisti in McVitar et al., 2014, lo sviluppo della sensibilità per la costruzione e la concatenazione dei fraseggi), non mancano criticità importanti. Il problema principale è legato all'assenza di attenzione per la reale dimensione fisico esecutiva delle parti generate. I movimenti e la posizione della mano al manico idealmente richiesti all'esecutore andrebbero tenuti nella massima considerazione, così come l'utilizzo e l'eseguibilità in ogni istante e contesto delle tecniche esecutive tipiche dello strumento analizzato. Prescindendo dai vincoli e dalle peculiarità dell'esecuzione umana, in favore di modelli focalizzati sulla sequenza e sulla durata delle note da produrre, viene a mancare uno dei pilastri fondamentali nella determinazione del perché un chitarrista solista popular suona in un dato modo, e di riflesso nell'eseguibilità reale delle parti generate.

Si prenda ad esempio il seguente frammento di fraseggio generato automaticamente nello stile di Jimi Hendrix dal sistema AutoLead Guitar (McVitar et al., 2014): seppure all'ascolto della versione sonorizzata da uno strumento virtuale l'impatto iniziale potrebbe essere positivo, l'eseguibilità umana della parte è quantomeno complicata, e certamente tutt'altro che spontanea e coerente con i vincoli fisici che la chitarra elettrica solista impone. In altre parole, è altamente improbabile che un essere umano

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

possa improvvisare un fraseggio di questo tipo, e di conseguenza fare dello stesso uno strumento didattico risulterebbe fuorviante.

Nello specifico, si notano continui cambi di posizione innaturali (dalla quattordicesima alla diciannovesima e di colpo alla nona). Anche l'ultimo gruppo di sei note appare, seppur fattibile, poco naturale, dato il bending all'undicesimo tasto che segue il DO# al medesimo tasto una corda sotto.

I MGS chitarristici che invece non generano TAB o diteggiature dettagliate si pongono per ovvie ragioni in un'area difficilmente valorizzabile nella didattica dello strumento. Integrando la generazione di TAB (con attenzione all'eseguitabilità delle stesse) gli autori potrebbero probabilmente non solo includere il campo didattico tra le applicazioni possibili delle proprie ricerche, ma potrebbero anche indirettamente migliorarne i risultati in termini di realismo percepito.

Va osservato come sia facilmente comprensibile perché la dimensione di cui sopra (l'eseguitabilità delle parti) non sia stata sinora tra le priorità dei MGS a orientamento chitarristico: ad ogni tecnica solista e ad ogni nuovo parametro da tenere monitorato si aumenta, anche esponenzialmente, la complessità dei modelli da implementare. In questo senso potrebbe risultare utile far convergere gli studi sui MGS con quelli sulla trascrizione automatica in intavolatura e con quelli sull'Expressive Music Production (EMP, cfr. Kirke et al., 013) di rilievo per l'ambito trattato.

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

Concludendo, se da un lato la selezione di note e durate e l'organizzazione del materiale in frasi e strutture più complesse sembrano essere obiettivi già raggiunti o comunque alla portata dei MGS chitarristici e di potenziale utilità nella didattica strumentale, l'ambito di intervento su cui sembra esserci più necessità di approfondimento è il ricomprendere al meglio la dimensione fisica sempre implicata nell'atto di suonare uno strumento musicale nei progetti di generazione automatica di parti musicali. Solo in questo modo i MGS chitarristici potrebbero trovare una loro piena applicabilità didattica per i chitarristi popular. In questo l'esperienza in campo chitarristico, dove il tema non può che essere particolarmente rilevante, può fungere da riferimento e ispirazione più in generale per qualunque MGS, o quantomeno per quelli che ambiscono non solo a creare musica, ma anche a farlo in modo "umano". Una necessità della didattica, il porre la fisicità del suonare in primo piano, potrebbe quindi rappresentare anche una delle chiavi necessarie per far progredire i già avanzati studi sui MGS oltre i traguardi ad oggi raggiunti, migliorandone anche i risultati in termini di realismo e "umanità" percepiti.

Bibliografia selezionata

AGRES, K., FORTH, J., WIGGINS, G. A. (2016) «Evaluation of musical creativity and musical metacreation systems» in *Computers in Entertainment*, Vol. 14, N. 3

ARIGA, S., FUKAYAMA, S., GOTO, M. (2017) «Song2guitar: a difficulty-aware arrangement system for generating guitar solo covers from polyphonic audio of popular music» in *Atti ISMIR (Suzhou)*, pp. 568–574

BARBANCHO, A. M., KLAPURI, A., TARDON, L. J., BARBANCHO, I. (2011) «Automatic transcription of guitar chords and fingering from audio» in *Atti IEEE/ACM TASLP*, Vol. 20, N. 3, pp. 915–921

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

- BILES, J.** (1994) «Genjam: A genetic algorithm for generating jazz solos» in Atti ICMC, pp. 131-131
- CANCINO-CHACÓN, C. E., GRACHTEN, M., GOEBL, W., WIDMER, G.** (2018) «Computational Models of Expressive Music Performance: A Comprehensive and Critical Review» in *Frontiers in Digital Humanities*, Vol. 5, N. 25, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fdigh.2018.00025/full>
- CARNOVALINI, F., RODÀ, A.** (2020) «Computational Creativity and Music Generation Systems: An Introduction to the State of the Art» in *Frontiers in Artificial Intelligence*, Vol. 3, N. 14, <https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/frai.2020.00014/full>
- CUNHA, N. D. S., SUBRAMANIAN, A., HERREMANS, D.** (2018) «Generating guitar solos by integer programming» in *Journal of the Operational Research Society*, Vol. 69, N. 6, pp. 971-985
- HORI, G., KAMEOKA, H., SAGAYAMA, S.** (2013) «Input-output HMM applied to automatic arrangement for guitars» in *Journal of Information Processing*, Vol. 21, N. 2, pp. 264–271
- HORI, G., SAGAYAMA, S.** (2014) «HMM-based automatic arrangement for guitars with transposition and its implementation» in Atti ICMC/SMC, pp. 1257-1262
- HORI, G., SAGAYAMA, S.** (2016) «Minimax viterbi algorithm for HMM-based guitar fingering decision» in Atti ISMIR, pp. 448-453
- HUMPHREY, E. J. BELLO, J. P.** (2014) «From music audio to chord tablature: Teaching deep convolutional networks to play guitar» in Atti IEEE ICASSP, pp. 7024–7028
- YAZAWA, K., ITOYAMA, K., OKUNO, H. G.** (2014) «Automatic transcription of guitar tablature from audio signals in accordance with player’s proficiency» Atti IEEE ICASSP, pp. 3146–3150

LA GENERAZIONE MUSICALE AUTOMATICA: GLI STUDI SULLA CHITARRA SOLISTA NELLA POPULAR MUSIC E LE LORO POSSIBILI RICADUTE NELLA DIDATTICA STRUMENTALE

- YAZAWA, K., SAKAUE, D., NAGIRA, K., ITOYAMA, K., OKUNO, H. G.** (2013) «Audio-based guitar tablature transcription using multipitch analysis and playability constraints» in Atti IEEE ICASSP, pp. 196–200
- KEHLING, C., ABESSER, J., DITTMAR, C., SCHULLER, G.** (2014) «Automatic tablature transcription of electric guitar recordings by estimation of score - and instrument - related parameters» in Atti DAFx
- KIRKE, A., MIRANDA, E. R.** (2013) «An Overview of Computer Systems for Expressive Music Performance» in Guide to Computing for Expressive Music Performance, a cura di Kirke A., Miranda E., Londra: Springer
- MCVICAR, M., FUKAYAM, S., GOTO, M.** (2014) «AutoRhythmGuitar: Computer aided composition for rhythm guitar in the tab space» in Atti ICMC|SMC, pp. 293-300
- MCVICAR, M., FUKAYAM, S., GOTO, M.** (2014) «AutoLeadGuitar: Automatic generation of guitar solo phrases in the tablature space» in Atti 12th ICSP, pp. 599-604
- RITCHIE, G.** (2019). «The evaluation of creative systems» in Computational Creativity: The Philosophy and Engineering of Autonomously Creative Systems, Computational Synthesis and Creative Systems, a cura di Veale T. e Cardoso F. A., Springer International Publishing, pp. 159–194
- SARKAR, P., CHAKRABARTI, A.** (2008) «Studying engineering design creativity developing a common definition and associated measures» in Atti NSF International Workshop on Studying Design Creativity (Aix-en-Provence)
- SARKAR, P., CHAKRABARTI, A.** (2011) «Assessing design creativity» in Design Studies, Vol. 32, N. 4, pp. 348–383
- TUOHY, D. R., POTTER, W. D.** (2006) «GA-based music arranging for guitar» in Atti IEEE Congress on Evolutionary Computation, pp. 1065–1070.

**MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI
NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI –
PARTE SECONDA: CASI DI STUDIO**

LUCA GUIDARINI

Introduzione

Nel presente studio articolato in due parti saranno presentati, studiando la produzione del compositore italiano Fausto Romitelli, tre tipologie di modelli compositivi derivati dalle esperienze spettrali: il modello strumentale, il modello computazionale, e il modello transtestuale. Nella prima parte si procederà alla definizione teorica dei modelli compositivi qui in analisi, approfondendone la ricezione romitelliana durante il periodo di permanenza all'IRCAM; nella seconda si approfondirà l'impiego dei modelli teorizzati nei casi di studio di *Trash TV Trance* (2002) per chitarra elettrica, *Dead City Radio: Audiodrome* (2003) per orchestra, e *An Index of Metals* (2003) per ensemble, elettronica, soprano e video.

Il modello strumentale, derivato dalle tecniche di analisi spettrale e dallo sviluppo di tecniche di sintesi additiva, consiste nella volontà compositiva di applicare una tecnica di sintesi strumentale dell'analisi di suono preesistente, prodotto da uno strumento. Il modello computazionale è la conseguenza strumentale del fenomeno del

[divulgazione audiotestuale]

tecnomorfismo¹ riversato nella pratica compositiva. Un esempio concreto si riscontra nell'utilizzo di software per la composizione assistita al computer (CAC), o nelle tecniche di sintesi strumentale di suoni la cui generazione è possibile solamente attraverso il mezzo digitale. Il modello transtestuale consiste nella manipolazione e nell'utilizzo più o meno espliciti di materiale musicale preesistente. Romitelli, dopo la formazione donatoniana in Italia, si sposta all'IRCAM di Parigi dove prima come allievo del cursus (1990-91), poi come *composeur en recherche* (1993-1995), si confronta direttamente con il mondo dell'analisi e della sintesi digitale del suono e del mondo informatico. Durante questi anni formerà il suo linguaggio compositivo che maturerà nelle ultime opere della sua produzione, vedendo il trattamento dello spettro del suono, non nella sua dimensione qualitativa, ma anche in quelle parametriche, discrete, linguistiche e culturali. Romitelli quindi, applica al suo linguaggio compositivo tecniche spettrali di costruzione del suono, tecniche combinatorie donatoniane di matrice linguistica e le esperienze – nonché le preferenze personali – per la *popular music* (rock e techno in particolare), tramite tecniche di allusione transtestuale.

4 - Trash TV Trance:

4.1 - Genesi e aspetti macroformali

Trash TV Trance per chitarra elettrica è, dopo *Professor Bad Trip: Lesson III* (2000) per ensemble, il secondo brano di Fausto Romitelli commissionato dall'Ictus ensemble

¹ LUM H. C., SHELSTAD W. J., HARRIS M. H., WHITE M. M., «*Human or Superhuman: Individual Differences in the Perception of Technomorphism*», in *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 58th Annual Meeting*. 2014, San Diego, CA.

di Bruxelles, in particolare dal chitarrista Tom Pauwels, con il sostegno della Fondazione Royaumont. Datato a maggio 2002, è stato scritto in sole tre settimane, dopo una permanenza di due giorni di Romitelli alla residenza del chitarrista Tom Pauwels².

Trash TV Trance rappresenta un punto chiave nella produzione romitelliana: è il momento di fissazione di tecniche strumentali già sperimentate in precedenza, e la sperimentazione di alcune nuove, che saranno utilizzate anche nei brani successivi, come *Dead City Radio. Audiodrome* e *An Index of Metals*. La chitarra è infatti uno degli strumenti prediletti di Romitelli, presente nel suo catalogo dal 1984 con *Solare*, per chitarra classica sola. Di poco successivo è *Highway to Hell*, del 1984 per chitarra sola, seguito da *Coralli* del 1987, sempre per chitarra sola. Per flauto dolce e chitarra è *Simmetria d'Oggetti* del 1987/88, e per due chitarre classiche preparate *La Lune et les Eaux* del 1991. Dal 1994, con *Acid Dreams & Spanish Queens* per ensemble, la chitarra elettrica entra nelle scelte di strumentazione diventando una presenza costante nella creazione del timbro con organici più estesi dei lavori successivi: il ciclo di *Professor Bad Trip* (1998-2000, per ensemble, il primo capitolo con l'elettronica), *Green, Yellow and Blue* (2003, per ensemble), *Dead City Radio. Audiodrome* (2003, per orchestra), *An Index of Metals* (2003, per soprano, ensemble ed elettronica). In *EnTrance* (1998, per soprano, ensemble ed elettronica), la chitarra elettrica – pur non inclusa nell'ensemble – è apposta in partitura come possibile soluzione strumentale dal vivo in sostituzione ai sample usati nel campionatore MIDI.

Ad oggi *Trash TV Trance* è entrata a tutti gli effetti nel repertorio concertistico per chitarra elettrica sola. Ne sono testimoni le numerose esecuzioni presenti su vari canali

² Comunicazione personale di Tom Pauwels allo scrivente, nel colloquio avvenuto il 16.01.2017.

di video-sharing (Youtube, Vimeo)³, incise commercialmente⁴, le frequenti esecuzioni dal vivo, e le analisi introduttive e amatoriali presenti in blog online⁵. Uno dei primi studi dedicati a questo brano si deve a Jacopo Conti⁶, che inquadra *Trash TV Trance* da un punto di vista delle sue qualità gestuali, messe in relazione alla pratica chitarristica rock. Prima di esaminare dunque più da vicino le questioni tecniche compositive sviluppate da Romitelli, si presenta la sua struttura globale.

Trash TV Trance si compone di 260 battute che presentano una logica di chiara differenziazione timbrica e gestuale interna, sulla base della quale si possono individuare cinque macrosezioni, più una coda conclusiva.⁷ (Tav. 2) Come si vedrà più avanti, le sezioni sono caratterizzate da processi di evoluzione delle risorse gestuali e timbriche che le contraddistinguono:

³ In <http://preparedguitar.blogspot.com/2015/07/fausto-romitelli-trash-tv-trance.html> un elenco esaustivo delle performance ritrovabili su YouTube e Vimeo. Alcune esecuzioni mostrano un livello di comprensione solo parziale del brano da parte degli interpreti. (Ultimo accesso 10.09.2020)

⁴ Icarus Ensemble, *Professor Bad Trip*, Cypres – CYP5620, giugno 2004. Inciso da Tom Pauwels. CASOLI, ELENA, ARANCIO, VIRGINIA, HACKEL, TERESA, *Solare*, Stradivarius – STR 37099, settembre 2018. Inciso da Virginia Arancio.

⁵ <http://www.quinteparallele.net/2018/01/fausto-romitelli/>;
<http://preparedguitar.blogspot.com/2015/07/fausto-romitelli-trash-tv-trance.html>;
https://www.academia.edu/29913612/Analisi_Fausto_Romitelli_Trash_TV_Trance_pdf;
<http://www.andrealanza.net/trash-tv-trance-fausto-romitelli>. (Ultimo accesso 10.09.2020)

⁶ CONTI, JACOPO, *Trash TV Trance. Dalla Partitura al Gesto, dal Gesto al Suono*, in *Have Your Trip. La Musica di Fausto Romitelli*, a cura di Santarcangelo, Vincenzo, 2014, pp. 135-149.

⁷ Si prenda come riferimento analitico la partitura commercialmente distribuita. ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi R-139457, 2004.

Sezione 1	bb. 1 – 53
Sezione 2	bb. 54 – 108
Sezione 3	bb. 109 – 150
Sezione 4	bb. 152 – 208
Sezione 5 e coda	bb. 209 – 260

[Tav. 2. Divisione formale di *Trash TV Trance*]

La suddivisione di queste sezioni è stata operata secondo una logica di chiara differenziazione timbrica e gestuale, che caratterizza l'evoluzione delle sezioni stesse. La prima sezione si contraddistingue per l'esplorazione dei suoni acusticamente distorti della chitarra, strutturandoli e trasformandoli ritmicamente grazie alle possibilità tecniche fornite dalla *loop station*. La seconda sezione – di particolare difficoltà esecutiva – vede l'applicazione di due paradigmi gestuali distinti con intenzione di articolazione di una scrittura frequenziale: il legno sull'archetto sulla sesta corda con la mano destra, in una sorta di contrappunto frequenziale con l'*hammer-on* della mano sinistra. La terza sezione è l'esplorazione combinatorio-semanticamente di un accordo spettrale, basato sulla fondamentale di Mi¹, sesta corda della chitarra elettrica. La quarta sezione, similmente alla prima, sfrutta le possibilità tecniche della *loop station*, articolando però i gesti presentati fino a quel momento, più nuovi materiali sonori, come il famoso rasoio sui pick-up. La quinta sezione, allo stesso modo della quarta e della prima, usa le potenzialità della *loop station* in questo caso in senso accumulativo e combinatorio, in modo da ottenere un cluster cromatico per moto accumulativo nella coda finale.

4.2 - Fonti e materiali preparatori

Prima di presentare nel dettaglio l'analisi dei singoli gesti, la loro funzione all'interno del brano e il loro rapporto rispetto ai modelli compositivi impiegati, si introdurranno i materiali preparatori consultati relativi a *Trash TV Trance*, conservati presso Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli, che al momento dell'ultima consultazione⁸ erano preservati all'interno di una cartella, contenente:

- 1) Fotocopia del manoscritto autografo del brano, mancante del frontespizio (A);
- 2) Schizzo preparatorio, foglio unico, rappresenta graficamente (a penna e a matita) la disposizione temporale e formale della sezione riscontrabile nelle pag. 7 – 9 della partitura distribuita commercialmente (B);
- 3) Cinque pagine contenenti appunti a penna sui risultati sonori di effetti per chitarra, gesti strumentali e le conseguenze delle loro sovrapposizioni; e riferimenti transtestuali ad altre musiche (C);
- 4) Copia manoscritta di una corrispondenza via fax con Tom Pauwels. Consiste in una serie di indicazioni e correzioni esecutive di una registrazione in sede d'incisione (D). I documenti A e B forniscono informazioni sulla tradizione testuale di *Trash TV Trance*; il documento C, materiale analizzato nel dettaglio, offre informazioni sull'approccio di sperimentazione sullo strumento in fase compositiva; D informa su commenti esecutivi ad una registrazione di Tom Pauwels.

Il documento C è il risultato dello studio sullo strumento e degli effetti in possesso di Tom Pauwels, effettuato dal compositore durante il periodo di permanenza dal

⁸ Ultima consultazione dei materiali relativi a *Trash TV Trance*, 11.05.2017.

chitarrista. La tipologia di appunti presente in questo documento evidenzia il maggior interesse del compositore verso le possibilità strumentali in relazione alla produzione timbrica, con grande focus verso le possibilità e i limiti del mezzo tecnico di manipolazione del suono. Gli effetti studiati sono una *loop station* con *delay*, un *chorus*, un *phaser*, due distorsori e il wah-wah. La *loop station* è identificabile nel multi-delay *Line6 DL4*⁹. Nei primi tre fogli del documento sono contenuti appunti per lo studio del *DL4* a livello tecnico. Il delay viene analizzato nei suoi tempi di ritardo e nella possibilità di combinazione con la funzione di *loop station*, capace di produrre dei pacchetti di loop in cui si possono sovrapporre fino a 16 sample, con una durata massima di 14 secondi, raddoppiabile se impostato alla metà della velocità e all'ottava più bassa. Una caratteristica tecnica presente nel *DL4* è la funzione "reverse": la possibilità di suonare il loop al contrario. Come si vedrà nell'analisi, questa funzione è stata sfruttata fin dalle prime battute di *Trash TV Trance*. Il *phaser*, escluso poi nella stesura del brano, viene studiato in combinazione con l'uso strumentale di una "bacchetta di plastica con cellophane con la spugna". In questa pagina di appunti il distorsore viene sempre considerato in coppia con altri effetti, impostato con livelli di gain alto e di intensità di output basso, così da poter ottenere un suono esageratamente saturo e distorto. I distorsori sono spesso accoppiati al wah-wah – usato spesso per rendere il suono più brillante, funzionando come un filtro passa-banda – e al delay. Per quanto riguarda le tecniche esecutive e gli strumenti di produzione del suono, Romitelli indaga in particolare l'eccitamento delle corde per mezzo di bacchette di vario tipo: plastica con cellophane, metallo, il legno dell'archetto di un violoncello e un ditale. Per la redazione finale di *Trash Tv Trance* Romitelli prediligerà l'uso del

⁹ PAUWELS, TOM, note esecutive introduttive, in ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi R-139457, 2004.

legno dell'archetto, escludendo le altre opzioni. Uno studio approfondito infine viene riservato all'E-bow¹⁰: viene indagata la sua reazione con dei loop predefiniti, sembrerebbe con l'intenzione di trovare dei gesti strumentali che possano mascherare il loop, come per esempio l'azione di scordatura progressiva della corda suonando l'E-bow sulla tastiera, che crea "perturbazioni" rumorose che interferiscono con il loop. Anche questa opzione non verrà considerata nella redazione ultima del brano, preferendo un uso ordinario, su corda singola, dell'E-bow.

Nella prima pagina di appunti (Fig. 10) è evidenziabile un riferimento paratestuale alla musica dei Pan Sonic, duo di musica elettronica finlandese¹¹ che, come si vedrà anche nei paragrafi successivi, ricorrerà frequentemente nell'ultima fase di produzione di Romitelli. L'allusione paratestuale in questo caso è rivolta al mondo sonoro dei Pan Sonic, senza nessun riferimento allusivo preciso: "rumore tipo Pan Sonic", ottenuto appoggiando "tutto a fondo" sulle corde con il jack che collega la chitarra al sistema di effetti e amplificazione. Il suono prodotto è quello dell'interferenza che viene a crearsi all'interno del circuito elettrico, e la sua frequenza formante è direttamente dipendente dal voltaggio del circuito elettrico stesso. Il folio testimonia inoltre uno studio sulle variazioni timbriche del suono "tipo Pan Sonic", ottenute toccando le corde con le mani contemporaneamente al suono del jack, rendendo il suono più brillante, e modulando il suono del jack con distorsori e wah-wah.

¹⁰ "Electric bow". Strumento che crea un campo elettromagnetico che permette ad una corda metallica di vibrare perpetuamente. <https://ebow.com/>

¹¹ I Pan Sonic erano un duo di musica techno finlandese formato da Miika Vainio e Lipo Vaisanen. Attivi dal 1993 come *Panasonic*, dovettero cambiare nome nel 1999 per uno scontro legale con l'omonima ditta nipponica diventando Pan Sonic, e pubblicando il disco *A*, nominato dopo la lettera perduta.

Ribattuto nell' Con 2 distorsioni insieme,
1pedale
Un ditale + E-Bow

Glissato sulla corda molto distorsore e
Con bacchetta di plastica poco volume (output)
Colore + chiaro, acido, ronzante
+ di output distorsione potente

Rumore tipo PAN SONIC β Toccare le corde
Tutto a fondo sulle corde con i Jack
wa – wa + dist
suono più chiaro del jack

Togliendo

_____stop

Suoni acutissimi

Colpire con il ditale il metallo vicino al ponticello
Dist + volume a fondo

[Fig. 10. Trascrizione della prima pagina di appunti del documento C, Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli]

4.3 - Il modello transtestuale

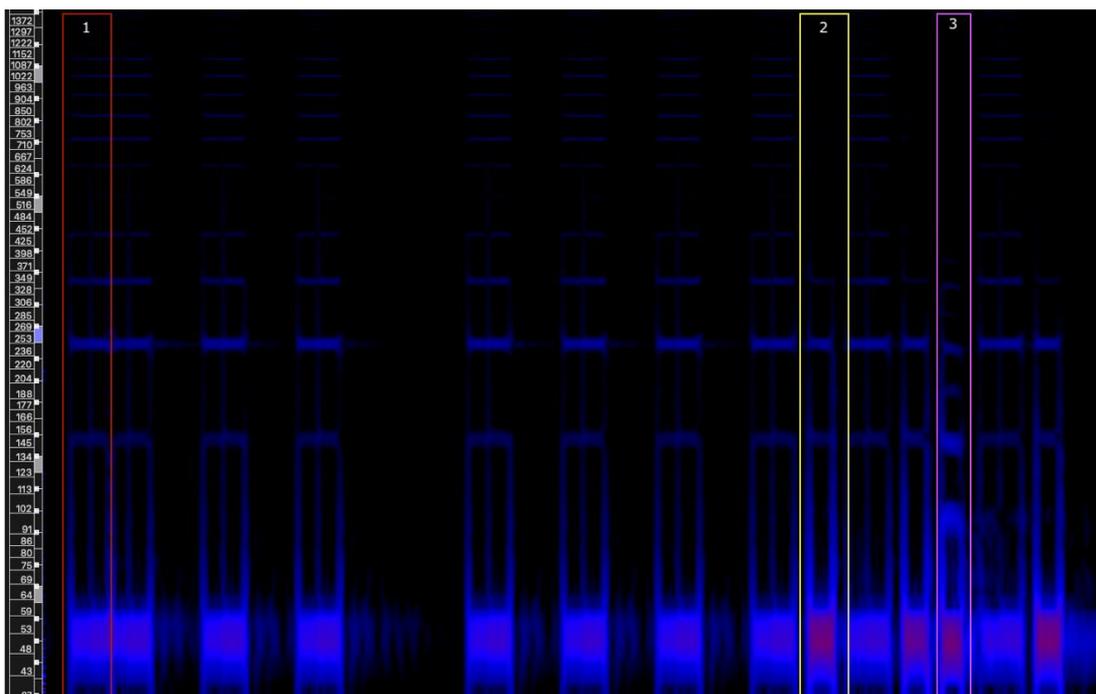
Come testimoniato da Giovanni Verrando,¹² il modello dei Pan Sonic non rimane un'allusione paratestuale, ma si pone in relazione ipertestuale in rapporto al brano *Maa* contenuto nel disco *A* del 1999, diventando anche modello digitale dal punto di vista tecnico e realizzativo. Il “rumore tipo Pan Sonic” di Romitelli corrisponde infatti al principale materiale timbrico impiegato nella realizzazione di *Maa*. In *Trash TV Trance* esso è sviluppato grazie ad un tipo di scrittura strumentale influenzata e limitata dal mezzo tecnologico della loop station che diventa elemento integrante nel pensiero costruttivo del brano.

I materiali timbrici della prima sezione di *Trash TV Trance* rappresentano uno sviluppo del modello transtestuale di *Maa* dei Pan Sonic. Come evidenziato in Fig. 11, il brano inizia con tre tipologie di suoni impulsivi dallo spettro armonico, ma distorto nella sua forma d'onda grazie al fenomeno del *clipping* (frequentemente usato per ottenere l'effetto di *overdrive* nella chitarra rock), generati dal jack a contatto con una superficie metallica (da qui il “rumore tipo Pan Sonic”), il cui contenuto frequenziale si differenzia nella sua disposizione energetica interna:

- 1) Suono del jack di riferimento;
- 2) Prima variazione spettrale del suono del jack: concentrazione maggiore di energia nella zona formantica dai 39 Hz ai 43 Hz, meno brillante rispetto a 1 tra i 333 Hz e i 1320 Hz;

¹² Comunicazione personale di Giovanni Verrando allo scrivente del 12.04.2017 durante il colloquio svoltosi presso la Civica Scuola di Musica C. Abbado, Milano.

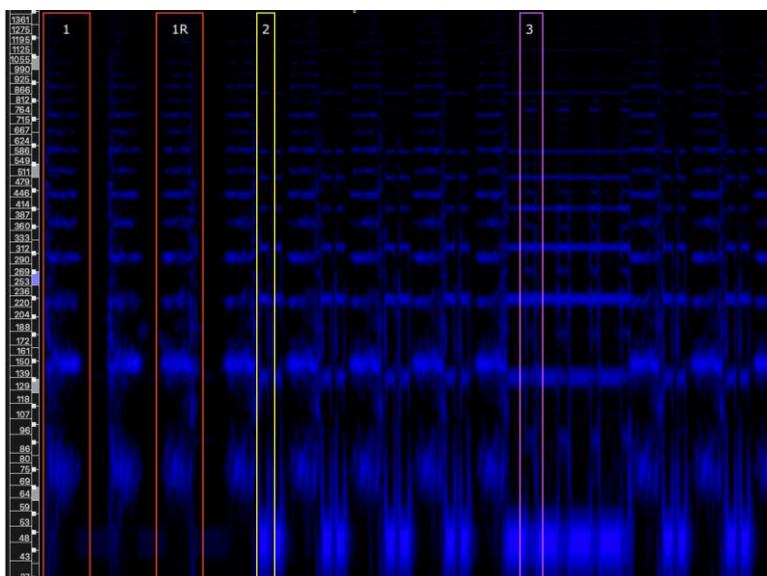
- 3) Seconda variazione spettrale del suono del jack: nuova zona formantica dagli 86 Hz ai 96 Hz, meno brillante rispetto a 1 tra i 333 Hz e i 132 Hz, inserimento di nuove frequenze, spettro leggermente più complesso.



[Fig. 11. Pan Sonic, *Maa*, in *A*, 1999, 0'20''-0'35''. Sonic Visualizer, *Melodic Range Spectrogram*, finestra di analisi FFT 8192 bande]

Romitelli riprende per la prima sezione di *Trash TV Trance* la stessa impostazione timbrica di *Maa*, formata da tre modelli sonori di stampo impulsivo e distorto, come evidenziato nel sonogramma di Fig. 12¹³.

¹³ Sonogramma dall'esecuzione di Tom Pauwels di *Trash TV Trance* contenuta nel disco *Professor Bad Trip* (2003) dell'Ictus Ensemble. L'esecuzione presa in analisi è l'unica registrata con la supervisione



[Fig. 12. PAUWELS, TOM, *Trash Tv Trance*, in Icarus Ensemble, *Professor Bad Trip*, Cypres – CYP5620, giugno 2004, 0'00''-0'23''. Sonic Visualizer, *Melodic Range Spectrogram*, finestra di analisi FFT 8192 bande]

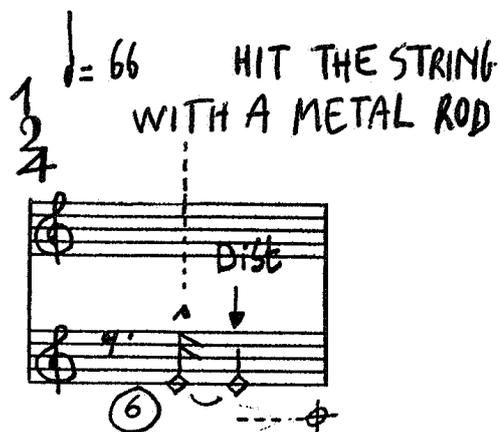
I tre modelli sonori distorti impiegati nella prima sezione da Romitelli e derivati dal modello musicale dei Pan Sonic, consistono in:

- 1) Sesta corda della chitarra suonata a vuoto con una moneta, per ottenere un modo d'attacco molto presente.¹⁴ Il suono, come si vedrà poco più avanti, viene registrato e

– a distanza – del compositore. Dalle testimonianze dirette con Paolo Pachini, Tom Pauwels e Jarek Frankowsky tramite comunicazioni personali, viene confermato che Romitelli seguiva il lavoro dal letto dell'ospedale dove era ricoverato per la malattia terminale. Il documento D è testimonianza di questa supervisione, come affermato da Tom Pauwels.

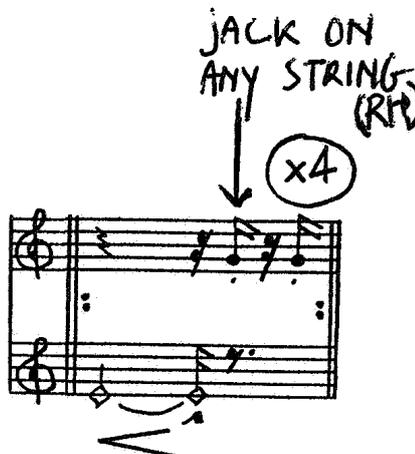
¹⁴ Nel caso dell'incisione di Tom Pauwels il suono della sesta corda evidenzia una fondamentale di uno spettro di re^2 , il che lascia pensare ad una scordatura della chitarra voluta dal compositore o proposta dal chitarrista, o addirittura modificata in post-produzione; ma non è così. Discutendo sull'argomento con Tom Pauwels, Jarek Frankowsky – il tecnico di studio che si è occupato della registrazione e

utilizzato con la funzione “reverse” come primo elemento del loop che caratterizza la prima sezione, ottenendo quindi 1R; (Fig. 13)



[Fig. 13. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi NR 139457, p. 1]

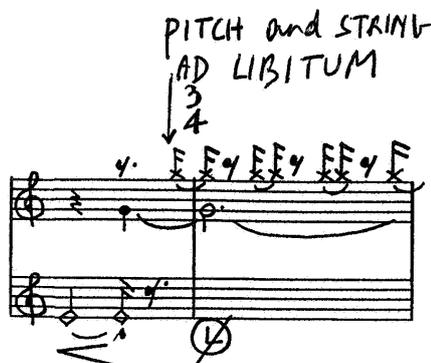
2) Jack sulle corde. Equivale spettralmente all'elemento 1 di fig. 12. (Fig. 14)



[Fig. 14. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi NR 139457, p. 1]

dell'editing del disco dell'Ictus Ensemble – e Giovanni Verrando, emerge un marginale interesse verso la perfetta intonazione dello strumento in sede di registrazione.

- 3) Jack e mano sulle corde, variazione spettrale di 2. La mano sulle corde rende il contenuto timbrico di 2 spettralmente più complesso. (Fig. 15)



[Fig. 15. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi NR 139457, p. 1]

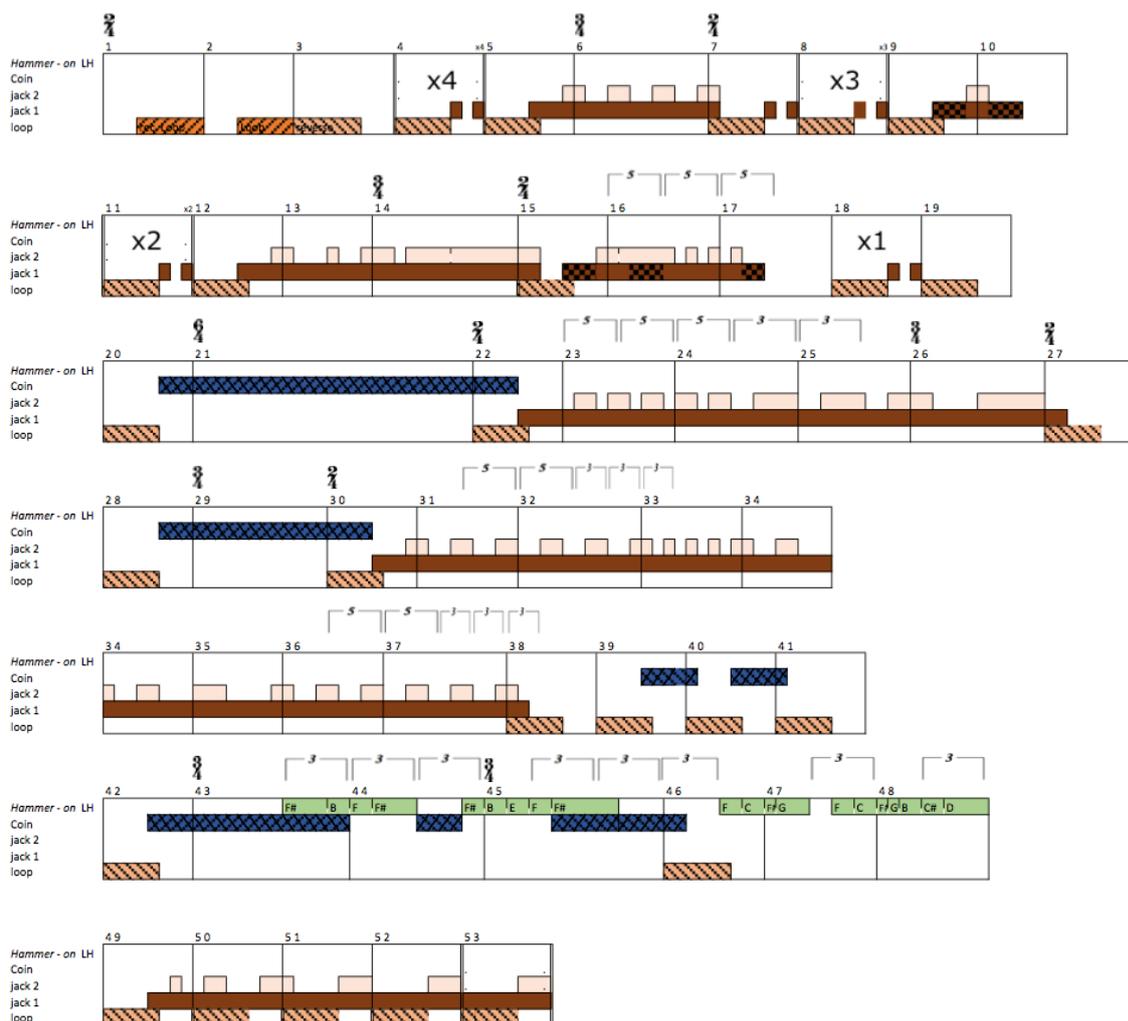
L'organizzazione temporale di questi tre elementi è direttamente influenzata dalle funzioni tecniche della *loop station*, studiata approfonditamente da Romitelli nel documento C. La *loop station*, e quindi la ripetizione di un modello digitale, è utile per quello che si definisce loop: una piccola cellula ritmica e/o melodica, riprodotta e ripetuta senza variazioni strutturali, che costituisce un elemento basilare del brano musicale.¹⁵ Questo tipo di tecniche di manipolazione modulare di una cellula sonora vengono utilizzate nella musica elettronica *popular*, e in particolar modo nella *EDM*, *IDM*, e *techno* come pretesti per strutturare impianti formali in senso accumulativo e combinatorio. Le influenze che la musica elettronica *popular*, in particolare l'*IDM*, hanno avuto nella produzione dei compositori milanesi della generazione di Romitelli

¹⁵ La definizione di Loop proposta da Tagg e Middleton si riferisce a cellule di base armonica che nella loro ripetizione costituiscono elementi formali di brani di *popular music*. Una definizione vicina a quella intesa in questo caso la si può ritrovare in DATTISI, LUCA, *Loop Based: Cultura Digitale, Approcci Compositivi E Generi Nella Popular Music Del XXI Secolo*, tesi triennale, Università di Pavia – Dipartimento di Musicologia e Beni Culturali, Cremona 2017, pp. 12-17.

(Riccardo Nova e Giovanni Verrando), è ampiamente studiata nelle ricerche di Luca Befera.¹⁶ In questa sezione Romitelli struttura l'impianto formale sfruttando le possibilità sonore accumulative che la *loop station* di Tom Pauwels poteva soddisfare. Un modo di visualizzare questo livello di organizzazione formale può essere rappresentato nella tavola qui proposta (Tav. 3), dove vengono riportate le durate degli elementi musicali (l'unità temporale minima è l'ottavo), la strutturazione delle ripetizioni e l'evoluzione formale del discorso musicale della prima sezione (bb. 1-53).

¹⁶ BEFERA, LUCA, *Sincronie. Interconnessioni Formali Tra Nova, Verrando, Romitelli E L'electronic Dance Music Negli Anni '90*, tesi di laurea magistrale, Università di Pavia - Dipartimento di Musicologia e Beni Culturali, Cremona 2019.

**MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA**



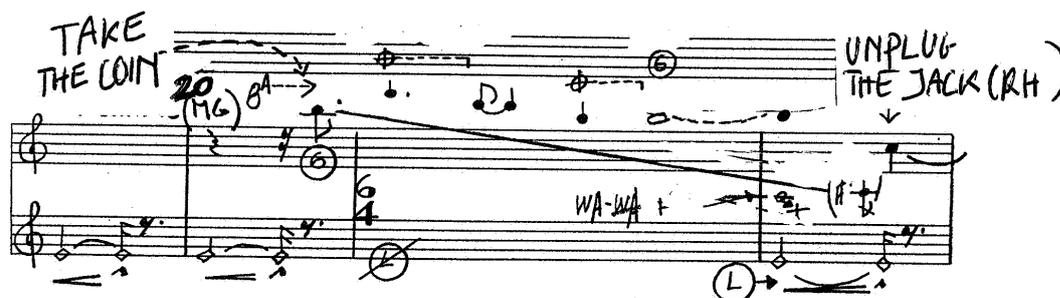
[Tav. 3. Rappresentazione grafica della struttura formale della prima sezione]

Gli elementi musicali rappresentati sono, dal basso:

- Loop: elemento 1 e 1R dal sonogramma di fig. 12;
- Jack 1: elemento 2 dal sonogramma di fig. 12;
- Jack 2: elemento 3 dal sonogramma di fig. 12;

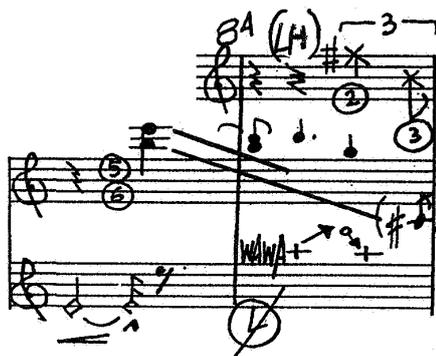
MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

- Coin: moneta sfregata sulla corda più grave, ottenendo un suono inarmonico dalla texture timbrica granulare, usato come gesto articolativo di stampo idiomatrico rispetto al repertorio della chitarra rock, fortemente stereotipato¹⁷; (fig. 16)



[Fig. 16. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi NR 139457, p. 1]

- Hammer-on LH: indica la tecnica usata dalla mano sinistra, formalmente appare nella conclusione della sezione, fungendo da elemento di collegamento con la seconda sezione, che svilupperà gestualmente e timbricamente il materiale qua presentato. La tecnica dell'*hammer-on* consiste nel premere con forza la corda nell'altezza desiderata facendola risuonare solo con l'atto di pressione fisica, senza eccitarne l'oscillazione con la mano destra (utilizzando plettro, unghie o dita). (Fig. 17)



[Fig. 17. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi NR 139457, p.2]

¹⁷ CONTI, JACOPO, *Trash TV Trance. Dalla Partitura al Gesto, dal Gesto al Suono*, cit., p. 138.

In Tav. 3 è schematizzata la prima sezione, nelle sue componenti soniche e nelle loro durate, per poterne visualizzare più sistematicamente le qualità formali. L'unità minima considerata è il sedicesimo, e il numero di ripetizioni di ogni elemento è segnato dove necessario.

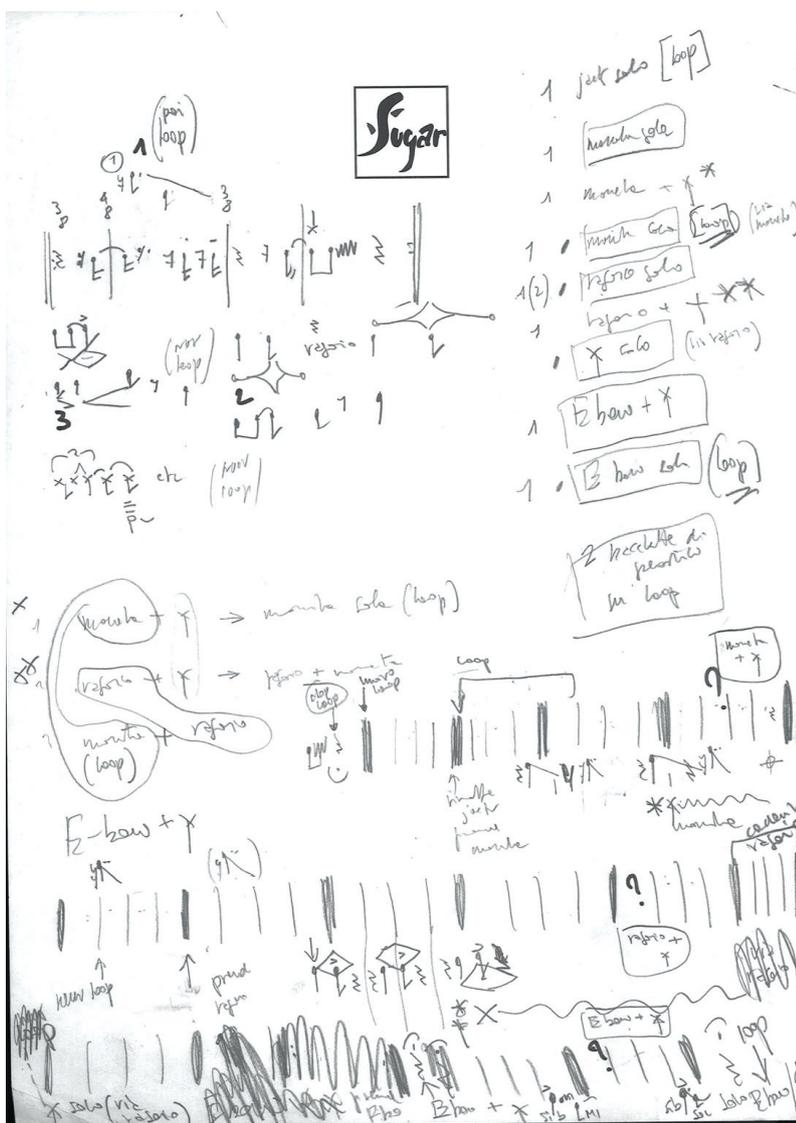
Le prime due battute hanno la funzione di creazione del sample usato poi nello sviluppo del live loop, creando a battuta 3 la cellula che ritornerà fino a battuta.¹⁸ (Fig. 12) Questa cellula ritmica si presenta 4 volte con il ritornello, partendo da quattro ripetizioni, ad ogni apparizione della cellula le ripetizioni del ritornello diminuiscono progressivamente fino ad arrivare alla singola cellula ritmica.

La figura di articolazione ritmica tra i due gesti del jack delle battute 5 a 7 viene riproposta 4 volte con variazioni di espansione o contrazione temporale (bb. 12-15; 15-17; 22-27; 30-38). L'elemento della moneta sfregata sulle corde appare nelle battute 20-22, dove la 21 dura 6/4, invece dei 2/4 delle battute precedenti e successive. La sua evoluzione strutturale è, come nel caso della cellula ritmica del primo loop di battuta 3, di natura progressivamente decrescente, fino a diventare elemento con funzione contrappuntistica con il gesto dell'*hammer-on* nelle battute 42-46. Le battute conclusive 49-53 sono funzionali ad una costruzione progressiva e lineare del nuovo sample usato nella loop station generato a battuta 53, impiegato come cellula di collegamento tra la prima e la seconda sezione. Questa cellula sopravvivrà per un paio di battute, per essere poi sostituita brevemente (bb. 62-75) dal sample registrato a b. 62, consistente in un suono generato dal lento sfregamento di una spugna da cucina sulle corde della chitarra, filtrandolo con il wah-wah, ottenendo un suono inarmonicamente rumoroso.

Mentre la seconda sezione non verrà discussa nel dettaglio, per via della mancanza di materiali preparatori direttamente attribuibili o di modelli impiegati, la terza sezione sarà analizzata nel paragrafo successivo. Si proseguirà quindi con l'analisi della quarta

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

sezione, schematizzata parzialmente in Tav. 4, la cui stesura preparatoria è testimoniata dal documento B. (Fig.16) La quarta e la quinta sezione vedono infatti nuovamente l'impiego strutturale della *loop station* e del modello tecnomorfologico di organizzazione della forma.



[Fig. 18. Riproduzione del documento B. Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli.]

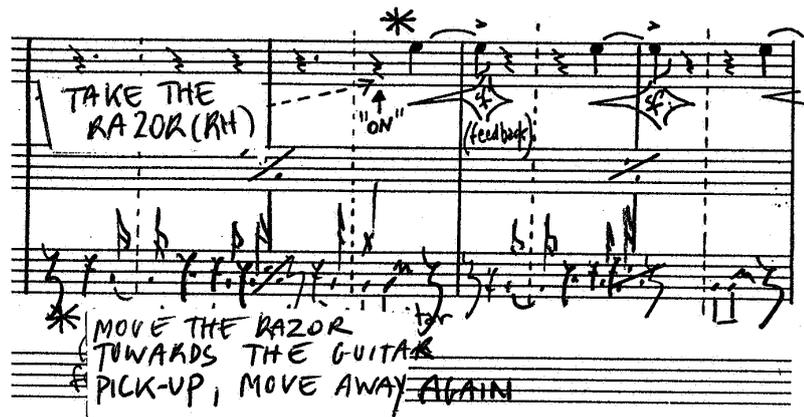
Il documento riprodotto nella fig. 18 contiene: sulla destra, verticalmente, l'ordine formale dei gesti sonori; nella parte sinistra della pagina la disposizione ritmica del loop e i sample numerati; nella porzione inferiore del foglio è stilizzata la disposizione metrica con la divisione in battute del materiale sonoro. Tav. 2 schematizza le battute 153-184, costruite grazie all'uso della loop station, e, oltre ai gesti già presi in considerazione per Tav.1, si integrano:

- Arpeggio: elemento di collegamento con la sezione precedente, registrato nella prima battuta e impiegato come primo loop della sezione; (fig. 19)



[Fig. 19. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi NR 139457, p. 7]

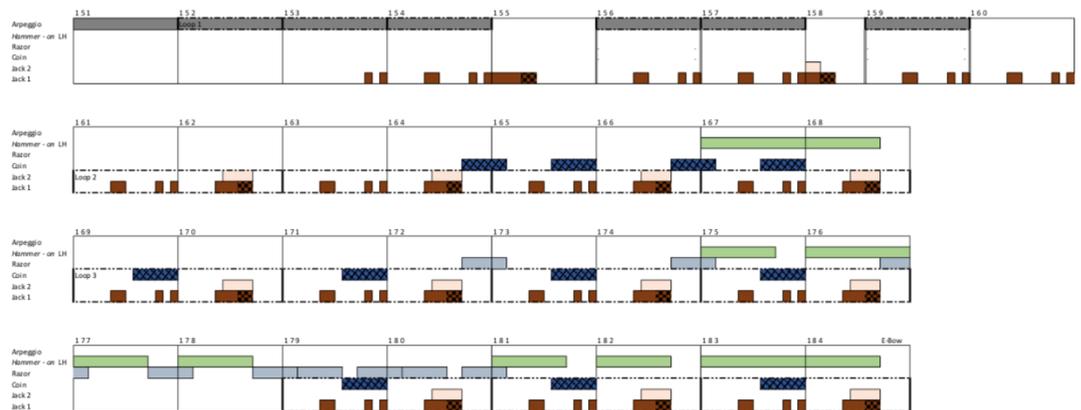
- *Razor*: un rasoio elettrico sulle corde, da muovere sopra il pick-up; (fig. 20)



[Fig. 20. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura Ricordi, NR 139457, p. 8]

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

- Rappresentazione del loop in quadrati tratteggiati: contrariamente a Tav. 1 dove il sample del loop rimane fisso, in questo caso è in movimento ed integra progressivamente diversi elementi.



[Tav. 4. Rappresentazione grafica della quarta sezione]

Tav. 4 illustra quindi una costruzione e un impiego diverso della loop station rispetto alla prima sezione. Il primo loop di b.152 è il sample dell'arpeggio registrato nella battuta precedente, e progressivamente lascia spazio al gesto del jack sulle corde. I gesti sonori Jack 1 e 2 di bb. 161-162 diventano il sample del secondo loop, sopra il quale vengono sovrapposti prima il gesto della moneta sulle corde, poi la tecnica dell'*hammer-on* in relazione contrappuntistica, similmente a bb. 42-45 della prima sezione. Il gesto della moneta viene sovrainciso al sample preesistente creando il terzo loop della sezione (bb. 169-170). A questo loop viene sovrapposto a livello esecutivo il gesto del rasoio sul pick-up e lo sviluppo del modello della tecnica dell'*hammer-on*. Le battute successive vedono lo sviluppo ulteriore della tecnica dell'*hammer-on* della mano sinistra sovrapposta all'E-bow sulla sesta corda, fungendo da drone armonico. Confrontando la realizzazione formale di questa sezione con lo schizzo preparatorio del documento B è possibile notare alcune deviazioni rispetto l'idea primordiale. In

particolare, all'E-bow nello schizzo è riservata particolare attenzione, prevedendone una parte di solo e inserendolo in un loop. Così come per le “2 bacchette di plastica su loop”, idea esclusa nella realizzazione finale di *Trash TV Trance*.

La quinta sezione conclusiva consiste in un'ultima esplorazione delle funzioni della loop station: la sovraincisione di più moduli musicali di stampo melodico con la funzione di ottenere il totale cromatico grazie alla loro sovrapposizione. Il modulo della ripetizione di due battute è composto dall'esposizione del loop e la sua extra-stratificazione, schematizzato in fig. 21.

Muovendosi in un registro di altezze relativamente limitato (da Si¹ a Reb⁴), dall'osservazione del contenuto delle altezze di ogni sample emergono alcune considerazioni. L^{II} (Si¹, Re², Mib³) ed L^{IV} (Sib¹, Si², Re³, Eb², E⁴) condividono con L^I (il loop di base) l'omofonia ritmica e il contenuto e la disposizione temporale delle altezze su registri diversi (Sib¹, Si², La³, Re³, Mib³, Mi²); la differenza esecutiva dei due loop rispetto al primo, li rende funzionali ad una somma timbrica dell'arpeggio del primo loop. Gli armonici di L^{II} e i glissati – preferibilmente leggermente distorti – di L^{IV} contribuiscono a definire timbricamente quella che diventa la base delle successive sovrapposizioni che saranno funzionali ad una maggiore affermazione ritmica del modulo di partenza. L^{III} (Mi², Do³, Sol#³, Do#³, Sib², La²) si differenzia dagli altri loop per le sue componenti ritmiche e intervallari, non disposte omoritmicamente e che si distaccano cromaticamente dai loop precedenti. Considerando L^V (Re³, Mib² e Mib³, Mi³, Fa#², Sol², Lab³, La² e La³, Sib³) ed L^{VI} (Do² e Do³, Reb² e Do#³, Re² e Re³, Mib², Lab³, La² e La³, Sib¹), si può notare come le altezze che contengono siano ordinate in entrambi i casi dei gruppi di altezze cromatici disposti a livello di registro in posizioni diverse, variandone la disposizione temporale: verticale per L^V ed orizzontale, in sedicesimi per L^{VI}. Gli accordi di L^V sono un esempio di utilizzo della tecnica di combinazione di tricordi e tetracordi con nota in

comune e con intervallo di settima minore costante. Con l'esecuzione ed il sampling di L^{VII} si vede l'esposizione del totale cromatico; gli accordi ritmicamente scanditi contribuiscono a dare una sempre maggiore delucidazione dell'intenzione ritmica affermata nel loop conclusivo, poi mantenuto ad libitum fino alla fine del brano.



[Fig. 21. Trascrizione della sovrapposizione dei sample della loop station in Trash TV Trance]

4.4 - Il modello strumentale

Nella prima fase dello spettralismo, come è già stato illustrato nel primo capitolo, il modello strumentale preesistente viene impiegato come metafora timbrica che viene applicata prevalentemente su formazioni strumentali di medie e grandi dimensioni,

permettendo la creazione e la strutturazione di grandi e complesse masse timbriche.¹⁸ Per Romitelli, nel caso di *Trash TV Trance*, questo modello strumentale si ritrova nel timbro della chitarra elettrica, tipicamente rock. Come suggerito da Jacopo Conti¹⁹, la chitarra elettrica è il punto d'incontro ideale tra gli studi spettrali e l'interesse del compositore verso il mondo musicale *underground*. Il modello timbrico strumentale infatti diventa, in *Trash TV Trance* non solo un pretesto di esplorazione gestuale e tecnica,²⁰ ma un modello di auto-sintesi strumentale, utile a generare dei campi armonici ad altezza determinata nella terza sezione, di matrice accordale e con piccole linee melodiche. Lo spettro sonoro della sesta corda a vuoto della chitarra può essere considerato l'elemento costitutivo di partenza di questa sezione, in una maniera simile da quella impiegata da Tristan Murail nell'organizzazione delle altezze in *Vampyr!*.²¹ Il gesto strumentale, quasi spontaneo, reattivo ed immediato del suonare la sesta corda a vuoto, come pedale per accordi incisivi (si pensi all'*Hendrix chord* – V7#9) o negli assoli, è generalmente tipico del rock molto caro a Romitelli. La chitarra distorta e le continue ed instabili variazioni ritmiche contribuiscono ad orientare l'esecutore verso

¹⁸ Tra le poche eccezioni per strumento solo possiamo ricordare *Prologue* (1976) per viola sola di Gérard Grisey oppure *Tellur* (1977) per chitarra classica e *Vampyr!* (1984) per chitarra elettrica di Tristan Murail.

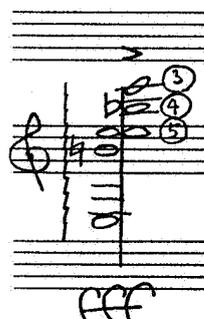
¹⁹ CONTI, JACOPO, *Un Bruit Assourdissant De Musique Métallique. La Guitare Électrique Comme Modèle*, in *Anamorphoses : Etudes sur l'oeuvre de Fausto Romitelli*, a cura di Arbo, Alessandro, Hermann, Parigi 2015, pp. 43-66.

²⁰ *Ibidem*.

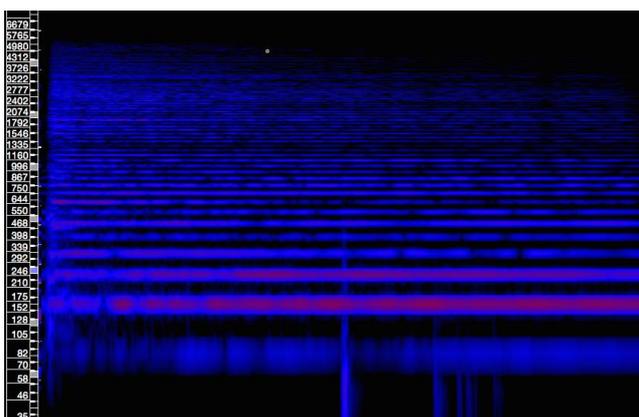
²¹ Per un approfondimento sull'analisi della scrittura frequenziale in *Vampyr!* (1984) si veda JAMESON, BENJAMIN THOMAS, *Negotiating the Cross-Cultural Implications of Electric Guitar in Contemporary Concert Music*, tesi di dottorato in Filosofia, Università di Southampton, Southampton 2017, pp. 19-33.

un determinato stile esecutivo di memoria hendrixiana, teso maggiormente all'espressività timbrica spontanea – integrando naturalmente un margine di sbavature esecutive – che alla precisione metronomica.

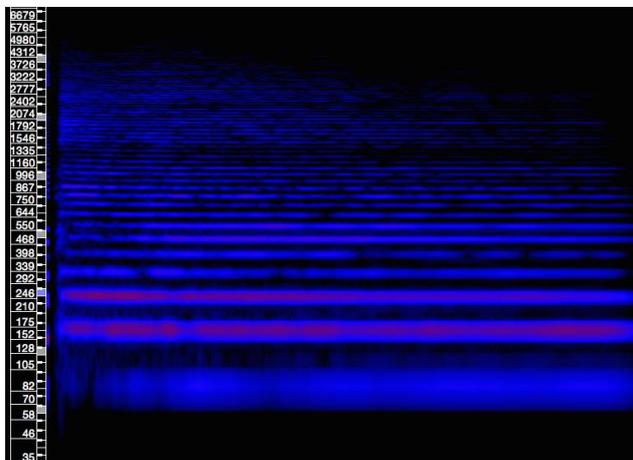
L'immagine spettrale del primo accordo (fig. 22 e 23) è identica a quella della sesta corda a vuoto, lasciata risuonare liberamente.^[LSEP] (Fig. 24) L'accordo è infatti un'approssimazione dello spettro di mi, sintetizzando la quarta (mi), la sesta (si), undicesima (la monesis) e sedicesima (mi) parziali dello spettro di mi; l'approssimazione per quarto di tono si riversa nel la monesis che si trasforma in si bemolle.



[Fig. 22. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Trash TV Trance*, partitura, Ricordi NR 139457, p. 5]



[Fig. 23. Sesta corda a vuoto, registrazione dell'autore. Sonic Visualizer, *Melodic Range Spectrogram*, finestra di analisi 4098]



[Fig. 24. Accordo spettrale idiomatico, registrazione dell'autore. Sonic Visualizer, *Melodic Range Spectrogram*, finestra di analisi FFT 8192 bande]

In Tav. 5 è schematizzata la terza sezione: le note a testa bianca fanno parte dello spettro di Mi, le note a testa nera sono note inarmoniche rispetto allo spettro di Mi; le durate sono indicate numericamente, dove l'unità corrisponde al sedicesimo. Sono riscontrabili tre elementi ricorrenti, idealmente generati dal modello dell'accordo spettrale idiomatico (il primo accordo, contornato in arancione): la segmentazione dell'accordo (contornata in rosso), la sua realizzazione melodica (contornata in rosa), e il gesto influenzato dalla gestualità rock che lascia risuonare la sesta corda successivamente al gesto del *tapping* con la mano destra sulla sesta corda (contornato in blu scuro, Tav. 5).²² L'accordo idiomatico completo appare solamente due volte,

²² In supporto all'analisi sono stati realizzati tre video dimostrativi dei gesti strumentali: accordo spettrale idiomatico:

https://www.youtube.com/watch?v=d8kkF5zEdc&feature=youtu.be&ab_channel=LUCAGUIDARINI

I;

così come la sua frammentazione accordale ne appare cinque: tre all'inizio e due alla fine della sezione. La realizzazione melodica delle parziali dello spettro di Mi è sempre leggermente differente ad ogni sua apparizione, mantenendo costante l'incipit sul Fa# e, tranne nell'ultimo caso, l'intervallo di quarta discendente al Si, che poi diventa tritono ascendente verso il Fa naturale, portato al Fa# con un *bending*. Gli accordi dal contenuto inarmonico o parzialmente inarmonico sono maggiormente caratterizzati dalla presenza di un intervallo di quarta, riprendendo ancora una volta un tratto tipico della tecnica esecutiva di Jimi Hendrix, quali sono gli accordi quartali cioè costruiti dalla sovrapposizione di intervalli di quarta.

segmentazione dell'accordo:

https://www.youtube.com/watch?v=kt42hRQKseQ&feature=youtu.be&ab_channel=LUCAGUIDARINI;

realizzazione melodica:

https://www.youtube.com/watch?v=hVddvCmrAME&feature=youtu.be&ab_channel=LUCAGUIDARINI. (Ultimo accesso 10.09.2020)

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

The image displays a musical score for guitar, consisting of seven staves of music. Each staff contains a sequence of notes and chords, with specific elements highlighted by colored boxes: yellow, red, purple, and blue. Below the notes, there is a line of numbers representing the fretboard positions (tablature). The first staff includes a double bar line with first and second endings. The second staff has a δ^{tra} symbol above a note. The third staff has a δ^{tra} symbol above a note. The fourth staff has a δ^{tra} symbol above a note. The fifth staff has a δ^{tra} symbol above a note. The sixth staff has a δ^{tra} symbol above a note. The seventh staff has a δ^{tra} symbol above a note. The tablature numbers are: Staff 1: 8 4 8 5 7; I: 3 2 2 1 2 3; II: 4 5 1 1 2 3; Staff 2: 1 2 3 2 4 4 1+4 1 2 0,5 2,5; Staff 3: 2 2 2 2 1 2 1 1 1 2 1 2 1 2; Staff 4: 1 1 1 3 2 3 4 2 2 2 2 0,5 2,75 1; Staff 5: 1 1 1 1 1 3 2 4 2 8 2 0,5 2,75 1 1; Staff 6: 1 1 1 1 2 1 2 1 1 2 1 2 2 4; Staff 7: 2 0,5 2,75 3 1 1 2 3 1 1 1 1 1 1 4; Staff 8: 0,5 2,75 2 4 2 3 1 1 1 1 3 1 3 3 2.

[Tav. 5. Riduzione armonica della terza sezione]

L'unità minima temporale (1) è il sedicesimo. Accordo spettrale idiomático (arancione); la segmentazione dell'accordo (rosso), la sua realizzazione melodica (rosa).

[divulgazione audiotestuale]

Conti²³ e le risorse online su *Trash TV Trance*²⁴ inquadrano il brano, per diretta associazione allo strumento fortemente connotato della chitarra elettrica con il distorsore, all'estetica rock. Lo studio degli schizzi, non negando questa derivazione dal mondo sonoro rock, dimostra un richiamo meno evidente in superficie, ma intriso nella scrittura strumentale, alla musica techno dei Pan Sonic, e alle tecniche di manipolazione del suono e della forma che ne derivano. Come si è visto, in particolare nella terza sezione, il gesto più prettamente rock (fig. 20) è organizzato all'interno di una forma di stampo combinatorio di memoria donatoniana, mentre armonicamente è generato e gestito attraverso tecniche spettrali che riportano alla mente il Grisey di *Partiels*, illustrato nel primo capitolo, che concepisce l'armonia a partire dalla fondamentale Mi¹ del suono del trombone.

²³ CONTI, JACOPO, *Trash TV Trance. Dalla Partitura al Gesto, dal Gesto al Suono*, in *Have Your Trip. La Musica di Fausto Romitelli*, a cura di Santarcangelo, Vincenzo, 2014, pp. 135-149; CONTI, JACOPO, *Un Bruit Assourdissant De Musique Métallique. La Guitare Électrique Comme Modèle*, in *Anamorphoses: Etudes sur l'oeuvre de Fausto Romitelli*, a cura di Arbo, Alessandro, Hermann, Parigi 2015, pp. 43-66.

²⁴ <http://www.quinteparallele.net/2018/01/fausto-romitelli/>;
<http://preparedguitar.blogspot.com/2015/07/fausto-romitelli-trash-tv-trance.html>;
https://www.academia.edu/29913612/Analisi_Fausto_Romitelli_Trash_TV_Trance_pdf;
<http://www.andrealanza.net/trash-tv-trance-fausto-romitelli>. (Ultimo accesso 10.09.2020)

5. Dead City Radio: Audiodrome

5.1 - genesi e aspetti macroformali

Dead City Radio: Audiodrome del 2003, per grande orchestra, è frutto di una commissione dell'Orchestra Nazionale della RAI di Torino. Come riporta Lanzillotta, la prima esecuzione del brano tuttavia non sarà a cura dell'Orchestra Nazionale della Rai, bensì del Rundfunk-Sinfonieorchester Berlin diretta da Peter Rundel nel concerto dell'11 aprile 2003 all'Haus des Rundfunks di Berlino.²⁵ Il titolo del brano, secondo la commissione della RAI, avrebbe dovuto essere *Dead City Radio* (nella lettera di commissione il titolo riportato è *Dead Radio City*)²⁶, ma nell'esecuzione berlinese è stato utilizzato il titolo *Audiodrome*, mentre nella prima esecuzione italiana dell'Orchestra Nazionale della Rai diretta da Rafael Frühbeck de Burgos del 15 aprile 2004 al Lingotto di Torino (nonché una delle ultime apparizioni pubbliche di Romitelli) il titolo utilizzato è *Dead City Radio: Audiodrome*.

Come hanno già messo in rilievo gli studi di Lanzillotta e Manfrin esiste un legame allusivo tra il titolo di quest'opera e il lavoro cinematografico del canadese David Cronenberg *Videodrome* del 1983. Secondo Manfrin infatti, si instaura un diretto collegamento tra le concezioni estetiche del cinema di Cronenberg e la poetica musicale di Romitelli: entrambi interessati alla centralità dell'esperienza corporea e

²⁵ LANZILLOTTA, PIERLUCA, *Azzoppare il tactus, mixare con il rumore: Audiodrome e gli ultimi progetti compositivi*, in *Oltre Le Periferie Dell'impero. Omaggio A Fausto Romitelli*, a cura di Arbo, Alessandro, Trauben editrice, Torino 2014, pp. 69-108.

²⁶ *Ibidem*.

ad una sua disintegrazione materica.²⁷ Cronenberg incarna questa idea tramite le deformazioni corporee dei suoi personaggi che portano alla destrutturazione tendente al mostruoso e all'orrido – riferendosi alla naturalità visivamente disturbante dell'interno del corpo umano e rivendicando quindi la trasposizione esterna di questo "orrido naturale"; Romitelli la incarna tramite le deformazioni del materiale musicale, tese all'esperire il momento musicale a livello fisiologico e rivendicando la non esistenza di un ascolto "totalmente intellettuale", costantemente sistematizzato e attivo. In *Videodrome*, Cronenberg innesta questo stato di mostruosità corporea attraverso un virus polimorfo che si trasmette con la fruizione di un programma TV via cavo. Il mezzo televisivo diventa quindi esso stesso la trasmissione dell'informazione virale, che porta il corpo alla sua decomposizione. È proprio il mezzo televisivo al centro dell'interesse di Cronenberg in *Videodrome*, che si materializza non solo nel suo sistema di informazione, ma anche in quegli aspetti che costituiscono il mezzo nell'era postmoderna, riprendendo il pensiero di McLuhan e Baudrillard sull'uso e la funzione dei media, Shaviro afferma:

Media images no longer refer to a real that would be (in principle) prior to and independent of them, for they penetrate, volatilize, and thereby (re)constitute that real.²⁸

Romitelli contestualizza questo problema mediatico all'interno della pratica musicale, affermando che: "[...] il linguaggio musicale non è soltanto il mezzo per esprimere

²⁷ MANFRIN, LUIGI, *Ripetizione e deformazione in Fausto Romitelli. Note su Dead City Radio: Audiodrome*, in *Have Your Trip. La Musica di Fausto Romitelli*, a cura di Santarcangelo, Vincenzo, Auditorium Edizioni, 2014, pp. 151-222.

²⁸ SHAVIRO, STEVEN, *Bodies of Fear: David Cronenberg* in Id., *The Cinematic Body*, University of Minnesota, Minneapolis 1993, pp. 137-141.

qualcosa, ma esso coincide con il contenuto; è mezzo e fine al tempo stesso [...]”.²⁹ Allo stesso tempo, l’informazione sonora naturale e quotidiana, sempre per Romitelli, ci appare in una dimensione filtrata, distorta e compromessa dagli altoparlanti (di qualsiasi genere, dagli smartphone, ai segnali sonori dei semafori), che tendono alla deformazione del suono armonico, concepito come figlio di una tradizione musicale classica occidentale. La nostra “nuova natura” è quindi inarmonica e filtrata dal mezzo, che diventa esso stesso oggetto d’interesse metaforico per il compositore. La metafora del mezzo radiofonico diventa programmatica in *Dead City Radio: Audiodrome*, acquisendo – in egual modo al mezzo televisivo per Cronenberg – il ruolo di elemento degenerativo del corpo musicale. Questa metafora si materializza nell’atto di trasmissione in onda ideale di elementi musicali preesistenti e riconoscibili dal pubblico medio di un concerto di musica sinfonica, all’interno di un processo formale complesso e in continua manipolazione. Manfrin e Lanzillotta, pur concependo similmente il riferimento concettuale cronenberghiano in Romitelli, vedono l’impianto formale di *Dead City Radio* in maniera leggermente diversa. Per Lanzillotta (Tav. 6) la partitura si può segmentare in sei sezioni formali, prendendo sommariamente come elemento divisorio i cambi di metronomo, i cambi di agogica e articolazione.

²⁹ ROMITELLI, FAUSTO, *Compositore come virus*, in *Il corpo elettrico. Viaggio nel suono di Fausto Romitelli*, a cura di Arbo, Alessandro, Il teatro, Monfalcone 2003, p. 81.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

numero della sezione	tempo metronomico e/o indicazione agogica	numero di battuta	numero di pagina	programmi della tastiera	breve descrizione e/o elementi caratteristici
1	Lento [semiminima = ~60]	1	1	1, 2	citazione (per 3 volte)
2		40	8	3 – 8	A ("dall'alto, solenne")
3	[semiminima = 160]	99	22	9, 10	
4	[semiminima = 152]	123	28	11, 12	B (spettri di campana, metronomi, campane nell'acqua)
5	[semiminima = 80]	163	35	13 – 16	A' (‘tema’ all'unisono)
6	Lento (tempo iniziale) [semiminima = ~60]	186	41	(16)	citazione, parlato nel megafono

[Tav. 6. Segmentazione di *Dead City Radio: Audiodrome* proposta da Lanzillotta³⁰]

Manfrin suddivide *Dead City Radio* in cinque sezioni formali (tav. 7), analizzandone nel dettaglio la realizzazione orchestrale.

1	bb. 1- 30
2	bb. 31-40 transizione; bb. 40-99
3	bb. 100-122

³⁰ LANZILLOTTA, *Azzoppare il tactus, mixare con il rumore: Audiodrome e gli ultimi progetti compositivi*, cit., p. 91.

4	bb. 123-164
5	bb. 165-fine

[Tav. 7. Schematizzazione della segmentazione proposta da Manfrin³¹]

Accettando la segmentazione delle sezioni più esterne di Manfrin (1 e 5) con qualche accorgimento, ripropongo di seguito una segmentazione tripartita, dove l'articolazione formale delle bb. 30-172 viene letta come unitaria sulla base di uno schizzo conservato che riassume in uno schema unico i singoli eventi che articolano formalmente la seconda sezione. Questo tipo di articolazione, come si vedrà nell'analisi più dettagliata, caratterizzerà momenti timbrici molto diversi tra di loro, ma il susseguirsi quasi ininterrotto delle trasformazioni della materia sonora e la presenza di tutti gli eventi in un unico schizzo mi porta a considerare questa sezione come indipendente macroformalmente, ma internamente divisa in nove sottosezioni; esse saranno discusse nel paragrafo seguente.

1	bb. 1-29
2	bb. 30-172; articolazione interna identificabile nel documento A, fig. 23 e schematizzato in tav. 9.
3	bb. 173-fine

[Tav. 8. Segmentazione macroformale proposta in luce all'analisi del documento A, presentato nel paragrafo 3.2]

³¹ MANFRIN, *Ripetizione e deformazione in Fausto Romitelli. Note su Dead City Radio: Audiodrome*. Tav. 7 è una schematizzazione della proposta formale di Manfrin.

Prima di cimentarsi nell'analisi del brano attraverso la prospettiva dei modelli transtestuali impiegati da Romitelli si fornirà una descrizione dei materiali preparatori conservati.

5.2 - Fonti e materiali preparatori

Al momento dell'ultima consultazione³² i materiali autografi di *Dead City Radio: Audiodrome* conservati presso Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli, erano preservati all'interno di un faldone contenente materiali per *Dead City Radio: Audiodrome, An Index of Metals, Seascape*, materiale preparatorio di lezioni e di brani a cui il compositore stava lavorando prima della morte. I materiali studiati e chiaramente riconducibili a *Dead City Radio: Audiodrome* consistono in:

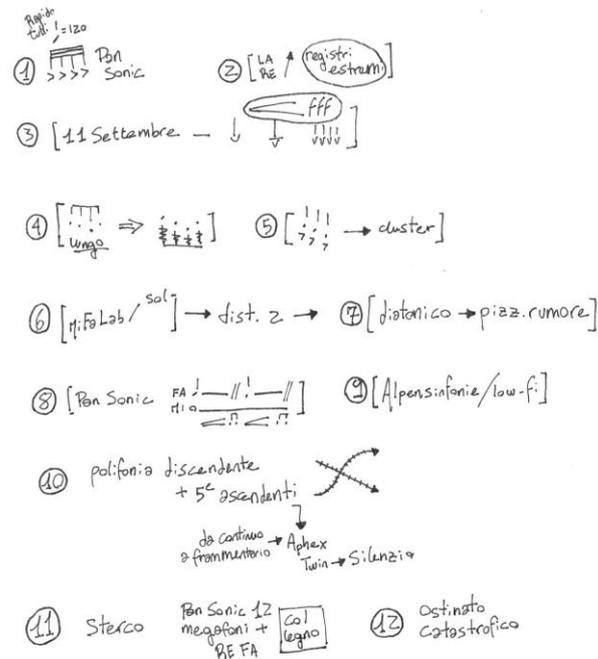
- 1) Un foglio pentagrammato con idee contrappuntistiche e un abbozzo sull'impianto formale (A);
- 2) Un foglio pentagrammato con schizzi di articolazione microformale, con riferimenti ad A (B).

Il documento A è stato presentato in prima istanza, senza approfondita analisi da Lanzillotta. Esso consiste in una pagina di appunti contenenti 12 elementi numerati progressivamente; in Fig. 23 una trascrizione del documento conservato presso

³² Ultima consultazione, 4.05.2019

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli, mantenendone l'impostazione grafica.



[Fig. 23. Trascrizione del documento A, Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli.]

Il documento A rivela una significativa convergenza con quella da me individuata come seconda sezione. Tuttavia, come già evidenziato da Lanzillotta, la sommarietà e la vaghezza che caratterizzano questo schizzo ne rendono difficile la precisa interpretazione.

Lanzillotta non trova riferimenti per le allusioni alla musica dei Pan Sonic ascritti ai numeri 1, 8 e 11, e alla musica di Aphex Twin del numero 10 del documento A. Lo studioso inoltre considera – senza tener presente un'eventuale linearità e differenziazione dovute alla successione numerica degli elementi del documento – l'"ostinato catastrofico" del numero 12 in relazione al "pizz. rumore" del numero 7

dello stesso documento, identificando i due elementi nei gesti delle battute 20-22 e 29-30. Lanzillotta considera le battute subito successive (31-35) come la realizzazione dei numeri 11 e successivamente 10, identificando solamente metaforicamente lo "sterco" come "l'ascolto già problematico [che] viene definitivamente inghiottito nella *low-fi* [numero 9]", e non approfondendo lo sviluppo da lui associato a "discontinuo – frammentario" del numero 10, e giustificando il "silenzio" nella presenza di un bicordo coronato formato da la^3 e re^4 e suonato dagli archi, fagotti, tastiera e chitarra con *guitar pitch pipe*.³³ Questi la^3 e re^4 sarebbero più logicamente accostabili al punto 2, senza tener conto dell'estremizzazione dei registri. Scelta probabilmente scartata per la difficile gestione registrica e timbrica. Tenendo presente questo riferimento, e considerando il documento A come una schematizzazione primordiale e lineare della forma del brano, è possibile ricollegare il documento A agli eventi in partitura come proposto in Tav. 4.

b. 30	1	"Pan Sonic" – Archi legno sulle corde.
bb. 32 - 39	2	"La – Re" - archi, fagotti, 2x guitar pitch pipe.
b. 40	3	"11 settembre" – ipotesi di suggestione sonora associata all'accordo distorto della chitarra.
bb. 53 - 82	?	Difficile identificazione.
b. 83	5	"Cluster" – cluster con tutto l'organico strumentale, mancante della nota re.
bb. 84 - 99	?	Difficile identificazione.

³³ LANZILLOTTA, *Azzoppare Il Tactus, Mixare Con Il Rumore: Audiodrome E Gli Ultimi Progetti Compositivi*, cit., p. 104, nota 86.

bb. 99 – 135	10	“polifonia discendente; da continuo (bb. 99 – 114) → a frammentario (bb. 115 – 122) → Aphex Twin (bb. 123 135)”
bb. 135 – 147	11	“Pan Sonic n. 12 (bb. 141 – 147)” riferimenti a documento B.
b. 148	6	“Mi Fa Lab -> Sol” – gesto affidato a vln 1.

[**Tav. 9.** Suddivisione delle articolazioni formali che costituiscono la seconda sezione macroformale di *Dead City Radio: Audiodrome*, sulla base dell'analisi del documento A]

Dal confronto del documento A con la partitura di *Dead City Radio* consegue l'identificazione degli elementi di A numerati 1, 2, 3, 5, 10, 11, 6. Gli elementi 2, 5 (cluster senza il re) e 6 (Mi Fa Lab -> Sol), essendo riferimenti ad altezze o ad aggregati di altezze, facilitano il riconoscimento all'interno della partitura. Lanzilotta sottolinea come i riferimenti all'attentato dell'11 settembre 2001 siano stati ricorrenti nelle conversazioni private con Romitelli, un elemento così evocativo, per ragioni consequenziali rispetto agli eventi precedenti, può essere circoscritto nell'accordo della chitarra elettrica di b. 40 per via della singolarità dell'evento musicale all'interno del brano, e le sue qualità sonore onomatopeicamente esplosive. L'analisi degli eventi 1, 10 e 11 verrà approfondita nel paragrafo successivo, mettendo in relazione gli eventi con i loro contenuti paratestuali (Pan Sonic e Aphex Twin) e la loro realizzazione in partitura.

5.3 - (De)costruzione dei modelli transtestuali: Strauss, Pan Sonic, Aphex Twin

Accettando l'interpretazione di Manfrin, *Dead City Radio: Audiodrome* sarebbe una trasposizione musicale dell'idea di un mezzo radiofonico che filtra, viralizza, distorce e distrugge un materiale musicale preesistente. In particolare, il riferimento

musicalmente più esplicito è l'iniziale allusione al poema sinfonico *Eine Alpensinfonie* di Richard Strauss composto nel 1915. Manfrin dedica particolare spazio all'analisi delle strategie compositive e di orchestrazione impiegate da Romitelli nella manipolazione di questo modello, identificando nel gesto iniziale di apertura (fig. 24) una compressione della prima parte di *Alpensinfonie*³⁴ e una funzione di gesto divisore tra le esposizioni progressivamente distorte del *Nachtmotiv* straussiano.

³⁴ MANFRIN, LUIGI, *Ripetizione E Deformazione In Fausto Romitelli. Note su Dead City Radio: Audiodrome*, cit., p. 163.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

[Fig. 24. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p.1]

L'esposizione del *Nachtmotiv* (Fig. 24, b. 2) è lineare e assume il peso di allusione intertestuale. La citazione così esposta, nel contesto di un concerto di musica sinfonica, diventa punto di contatto tra il compositore e il pubblico: un'allusione così diretta, chiaramente riconoscibile e così semplice nel contenuto interno gioca con la memoria dell'ascoltatore rendendo udibile il processo di scomposizione fin dal primo ascolto. Il processo di trasformazione transtestuale che parte dalla battuta 14 (Fig. 25) e si ripete variato alla battuta 23 (Fig. 26), metamorfizza il materiale sonoro originale (il *Nachtmotiv*) in un'entità separata, che manterrebbe le sue qualità musicali autonomamente, anche se esposta isolatamente al processo. Il materiale sonoro, in entrambe le trasformazioni, diventa un'allusione ipertestuale: considerando le trasformazioni come un ipotesto e il *Nachtmotiv* come ipertesto³⁵, le relazioni tra i due si mantengono nel dominio delle altezze. L'ipertesto in questo caso viene manipolato nei domini del tempo e del timbro, comprimendolo e rendendolo più inarmonico nell'orchestrazione.³⁶

Questo tipo di approccio al materiale musicale preesistente, inteso come materia da manipolare a seconda delle proprie necessità, ricorda il caso di *Vortex Temporum* di Grisey affrontato nel paragrafo 1.4. In *Vortex Temporum* il modello ripreso da Ravel viene manipolato con pretesti di articolazione di movimento, in questo caso l'operazione avviene sul campo materico, in proporzioni temporalmente ridotte, e con l'intento poetico di degradare e distorcere il materiale preesistente.

³⁵ L'ipertesto è "ogni testo derivato da un testo precedente [ipotesto] sia per semplice trasformazione [...] che per imitazione". Genette, *Palinsesti: la letteratura al secondo grado*, cit., p.7.

³⁶ MANFRIN, LUIGI, *Ripetizione E Deformazione In Fausto Romitelli. Note su Dead City Radio: Audiodrome*, cit., p. 163.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

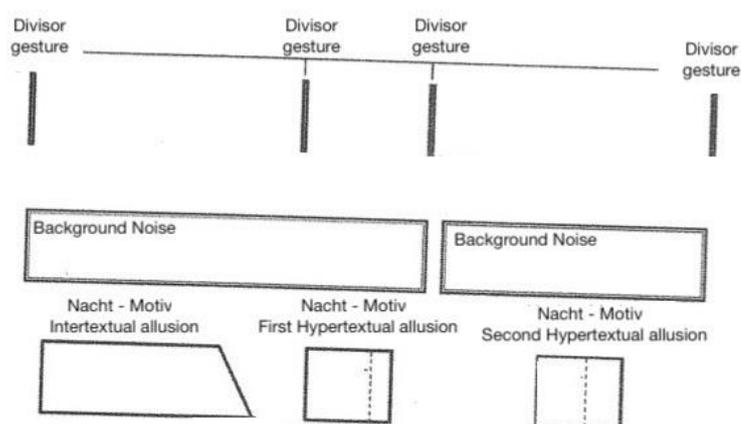
[Fig. 25. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 3]

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

Handwritten musical score for 'Dead City Radio: Audiodrome' by Fausto Romitelli. The score is a full orchestral score with multiple staves for woodwinds, brass, strings, and voice. It includes various musical notations such as notes, rests, dynamics, and performance instructions. A circled '22' is at the top left. A handwritten note at the bottom right says '* concludere la corda con il semibreve il primo e il secondo'.

[Fig. 26. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 5]

Gli eventi nella prima sezione si articolano quindi come illustrato in fig. 27, che riprende la rappresentazione di Manfrin.³⁷ Accettando la funzione di divisore che Manfrin attribuisce al gesto iniziale, lo si considererà come elemento di separazione tra le allusioni transtestuali, evidenziate nel loro progressivo distacco ipertestuale. Il “background noise” è il rumore di fondo costante generato dai due bastoni della pioggia e dal megafono dei percussionisti e dallo sfregamento della spugna sulle corde della chitarra – tecnica già sperimentata in *Trash TV Trance*.



[Fig. 27. Schema proposto da Manfrin³⁸ e modificato per mettere in risalto la manipolazione del modello transtestuale]

³⁷ MANFRIN, LUIGI, *Ripetizione E Deformazione In Fausto Romitelli. Note su Dead City Radio: Audiodrome*, cit., p. 161.

³⁸ *Ibidem*.

Oltre alle allusioni straussiane, lo studio del documento A porta alla luce – negli eventi numerati 1, 10 e 11 – la presenza di allusioni transtestuali verso la musica del duo Pan Sonic e del musicista Aphex Twin (pseudonimo del britannico Richard David James). L'elemento numero 10 del documento A che riporta "polifonia discendente, da continuo a frammentario → Aphex Twin → silenzio", è stato collegato alle battute 99-135 della partitura per via di una scrittura in cui l'articolazione e l'orchestrazione dei gesti strumentali, cambia drasticamente, in funzione di tre diverse situazioni percettive, formali e tecniche. Il concetto di polifonia in questo caso, si rifà alla sua definizione più generale di movimento di più parti musicali indipendenti.

La continuità delle battute 99-115 è garantita da una scrittura senza interruzioni strutturali, dove le articolazioni dei fiati e degli archi generano un flusso sonoro costante nella sua dimensione percettiva (creazione contrappuntistica di movimenti discendenti senza interruzioni) creando quello che Boulez definisce "tempo liscio" (Fig. 28a-b).³⁹ Al contrario, nella sezione "frammentata" che inizia alla battuta 115 (Fig. 29a-b), in cui la dimensione ritmica è percepibile grazie alla tastiera che suona sul primo quarto di ogni battuta, e alla chitarra che suona sul secondo, la strumentazione è gestualmente tesa ad una precisa direzionalità temporale e una chiara differenziazione percettiva. Il gesto del glissando negli archi fissa una direzione temporale autonoma per ogni strumento, percepibile fin dal suo transitorio d'attacco, rinforzato dal pizzicato; i movimenti discendenti dei fiati definiscono anche loro stessi una traiettoria singolarmente autonoma, timbricamente percepibile come insieme di unità sovrapposte. Questa sequenzialità di elementi temporali distinti ma sovrapposti genera quello che Boulez definisce "tempo striato",⁴⁰ generando una frammentazione

³⁹ BOULEZ, PIERRE, *Pensare la musica oggi*, Einaudi, Torino 1963, pp. 81-98.

⁴⁰ *Ibidem*.

**MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA**

percezione macro-articolativa in contrasto alla continuità generata dal “tempo liscio” delle battute precedenti.

[Fig. 28a. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 23]

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

[Fig. 28b. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 24]

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

[Fig. 29a. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 26]

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

[Fig. 29b. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 27]

Dalla battuta 123 alla 135 (Fig. 30) la scrittura musicale assume una forma che si ricollega alla porzione che viene riconnessa alla musica di Aphex Twin. Nell'articolo "*Opaque Mediation: Cut-and-paste groove in DJ Food's 'Break'*", Brøvig-Hanssen⁴¹ definisce la tecnica "cut-and-paste" della popular computer-music sia come strumento di editing del prodotto in studio che come strumento compositivo, assumendo che l'uso impiegato da Aphex Twin sia quello di creare variazioni micro-ritmiche di un dato sample musicale. In questa pagina di *Audiodrome*, Romitelli ha utilizzato la tecnica del ritornello di moduli ritmici irregolari allo stesso modo della tecnica "cut-and-paste", rendendo il "beat" udibile, ma instabile grazie alle pause tra le terzine e nei downbeats, creando un ritmo che richiama stilisticamente la poetica di Aphex Twin. I ritornelli infatti in questo caso hanno la stessa funzione di creazione della forma che le ripetizioni della *loop station* acquisiscono in *Trash TV Trance*, come analizzato nel capitolo precedente. In questo modo, questa applicazione tecnomorfa di una tecnica della musica elettronica tesa all'applicazione di un archetipo sonoro paratestuale, quale il *sampling*, all'interno di una scrittura orchestrale come nel caso della pagina in esame di *Dead City Radio: Audiodrome*, si crea – in questo caso nei violini e nelle viole – la sequenza ritmica illustrata in Fig. 31.

⁴¹ BRØVIG-HANSEN, RAGNHILD, *Opaque Mediation: The Cut-and-Paste Groove in DJ Food's 'Break'*, in *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction*, a cura di Anne Danielsen, Ashgate, pp. 159–176.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

The image shows a page of a musical score for the piece 'Dead City Radio: Audiodrome' by Fausto Romitelli. The score is for a large ensemble and includes parts for:

- Flutes (Fl. 1, 2)
- Oboes (Ob. 1, 2)
- Clarinets (Cl. 1, 2)
- Bassoons (Bs. 1, 2)
- Trumpets (Tr. 1, 2, 3)
- Trombones (Tbn. 1, 2, 3)
- Violins (Viol. I, II)
- Violas (Vcl. I, II)
- Cello (Ccl.)
- Double Bass (Cb.)
- Percussion (Per.)
- Chimes (Ch. d.)
- Piano (Pno.)
- Tam-tam (Tam.)

The score is in 4/4 time with a tempo marking of quarter note = 162. It features complex rhythmic patterns, many accidentals, and dynamic markings such as *pp*, *sf*, and *ppp*. There are also performance instructions like 'VIBR. basante da gliss.' and 'CLOCKEN'. A circled number '122' is in the top left corner. The page is numbered '74' in the top right.

[Fig. 30. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 28]



[Fig. 31. Trascrizione del risultato ritmico omofonico della realizzazione dei ritornelli]

L'elemento 11 del documento A, denominata "Sterco", seguita dalla dicitura "Pan Sonic 12; Megafoni + Re Fa; Col Legno" è ricollegabile in partitura a battuta 135, dove viene introdotto un nuovo materiale strumentale: il gesto introdotto dalla chitarra è direttamente ripreso dalla ricerca strumentale compiuta per *Trash TV Trance* (sfregare il legno dell'archetto con la mano destra e le note in tapping con la mano sinistra). Stando al principio di consequenzialità degli eventi musicali, questa sezione rappresenterebbe la dicitura "sterco", che anticipa "Pan Sonic n.12", da battuta 141 a battuta 145. La riconducibilità in partitura di questa sezione è confermata nei riferimenti accordali presenti nella sezione del documento B (in Fig. 32 è proposta una trascrizione del documento conservato presso Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli, mantenendone l'impostazione grafica) denominata "Pan Sonic n.12". I due accordi infatti vengono sovrapposti nel dominio delle altezze a battuta 135 (Fig. 33), a battuta 140 (Fig. 34) viene esposto A, a battuta 142 viene esposto B. Il contenuto armonico di questi accordi, come dimostra Manfrin⁴², simula la disposizione formantica di un suono di campana, qua usata dal percussionista immergendola in un secchio d'acqua, così da ottenere un glissato ascendente. Il gesto del glissato contenuto nel documento B può essere riconducibile al glissato compiuto dagli archi nelle battute 135 – 140.

⁴² MANFRIN, LUIGI, *Ripetizione E Deformazione In Fausto Romitelli. Note su Dead City Radio: Audiodrome*, cit., p. 198.

The image shows a handwritten musical score for Violin I (Vn: I) and Cello/Double Bass (Cb). The score is written on five staves. The Violin I part includes various performance instructions such as "pizz. pant.", "sordina di metallo", "sf", "pizz secco (metronomico)", "Pon Sonic N. 12", "gloss", "sordina?", and "Silenzia (Solo Pon Sonic)". The Cello/Double Bass part includes "pp." and "pizz". There are two yellow boxes labeled "A" and "B" highlighting specific musical passages in the Violin I part. Above the score, there are handwritten notes: "Pizz secco (metronomico) -> (...) -> Pon Sonic N. 12" and "Silenzia -> megafoni".

[Fig. 32. Trascrizione del documento B, Venezia, Fondazione Giorgio Cini, Fondo Fausto Romitelli.]

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

[Fig. 33. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, p. 29]

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

[Fig. 34. © 2004 Casa Ricordi srl - ROMITELLI, FAUSTO, *Dead City Radio: Audiodrome*, partitura, Ricordi NR 13906900, 2004, p. 30]

L'utilizzo di quattro metronomi che suonano a quattro diverse velocità da battuta 140 vuole emulare un materiale sonoro utilizzato, come si vedrà nel capitolo seguente, anche per il primo *Intermezzo* di *An Index of Metals*: il brano *Johto1* dell'album *A* dei Pan Sonic, pubblicato nel 1996: lo stesso disco dell'allusione transtestuale presentata nel capitolo precedente nel caso di *Trash TV Trance*. Negli articoli di Manfrin e Lanzillotta questa sezione è stata intesa come un riferimento al *Poema sinfonico per 100 Metronomi* di Ligeti, con il quale condivide la tecnica di produzione sonora, ma l'allusione paratestuale contenuta nei due schizzi chiarisce il rapporto tra *Dead City Radio: Audiodrome* e i materiali utilizzati sia in *Trash Tv Trance* che, come si vedrà più avanti, in *An Index of Metals*, rendendo il gioco dei rimandi tra i diversi materiali particolarmente evidente.

6. An Index of Metals

6.1 - Genesi e aspetti macroformali

An Index of Metals, video-opera per soprano, ensemble, elettronica e video, del 2003, è stata commissionata dalla Fondation Royaumont con il supporto della Fondation Boucourechliev e del Centre du Fresnoy e venne rappresentata in prima esecuzione il 4 ottobre del 2003 presso il teatro “L’Apostrophe” a Cergy-Pontoise durante il Festival della Fondation Royaumont, dall’Ictus Ensemble.⁴³ Il lavoro di produzione cominciò

⁴³ VASILOTTA, ISABELLA, *An Index Of Metals Di Fausto Romitelli Analisi Di Una Trance Lumino-Sonora*, tesi di laurea magistrale, Università di Pavia - Scuola Di Paleografia E Filologia Musicale, Corso Di Laurea In Musicologia, Cremona 2011, p. 46.

nel 2002 e si ritrovarono coinvolti nella creazione dell'opera Fausto Romitelli, figura ideativa centrale, per la parte musicale; Paolo Pachini per la parte del video con l'assistenza di Leonardo Romoli e per la parte dell'informatica musicale con Stefano Bonetti;⁴⁴ Kenka Lèkovich per il testo.⁴⁵

Il lavoro di produzione di *An Index of Metals* era stato impostato come una collaborazione sincronica, volta ad ottenere una perfetta coerenza tra le componenti sonora e visiva della video-opera. Questo non poté accadere per il progressivo peggioramento delle condizioni di salute di Romitelli che, stando alle testimonianze di Pachini e Vasilotta, fu costretto a svolgere parte del lavoro nel letto d'ospedale, terminando la partitura in soli cinquanta giorni.

Il lavoro si mantenne sincronico nel suo stadio germinale, ma si sviluppò indipendentemente sul piano articolativo degli eventi interni, evidenziando una mancanza quasi naturale di punti netti di sincronizzazione audiovisiva.

La partitura, scritta per soprano, flauto (anche flauto basso e guitar-pitch pipe), oboe (anche corno inglese e guitar-pitch pipe), clarinetto in Sib (anche clarinetto basso e armonica a bocca), tromba in Do (anche armonica a bocca), trombone (anche armonica a bocca), pianoforte (anche campionatore), chitarra elettrica, basso elettrico, violino, viola, violoncello, ed elettronica, si presenta in 5 sezioni numerate progressivamente,

⁴⁴ Lanzillotta in *L'«Elettronica» dans l'œuvre de Romitelli. Professor Bad Trip, Audiodrome et An Index of Metals*, in *Anamorphoses: Etudes sur l'oeuvre de Fausto Romitelli*, a cura di Arbo, Alessandro, Hermann, Parigi 2015, p. 189-201, riporta la collaborazione di Francesco Giomi alla realizzazione dell'elettronica, ma come confermato da Giomi stesso in una comunicazione con l'autore il 13.09.2020, partecipò alla regia del suono durante la prima esecuzione francese nell'ottobre 2003, al Théâtre des Louvrais di Cergy-Pontoise, in un agglomerato urbano nella periferia nordovest di Parigi.

⁴⁵ ROMITELLI, FAUSTO, *An Index of Metals*, note di programma, <http://brahms.ircam.fr/works/work/11522/>.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

ed inframezzate da delle sezioni denominate “*Intermezzi*”. (Tav. 10) La macro-segmentazione degli eventi come proposta in partitura da Romitelli, nel disco inciso dall’Ictus Ensemble viene segmentata ulteriormente, secondo la denominazione del segmento di testo utilizzato, che verrà presentato più avanti.

Nome in partitura	Nome nel disco	bb./secondi dove indicato in partitura
Introduzione		bb. 1-49
Primo Intermezzo		b. 50/100”
1.	<i>Hellucination I, Drowningirl</i>	bb. 51-279
Secondo intermezzo		b. 280/120”
2.	<i>Drowningirl II</i>	bb. 281-509
Terzo intermezzo		b. 510/80”
3.	<i>Drowningirl III</i>	bb. 511-640
4.	<i>Adagio</i>	bb. 641-687
Quarto intermezzo		bb. 681-687/50”
5.	<i>Hellucination II/III, Risingirl – Earpircingbells; Finale</i>	bb. 688-919;
Cadenza		cadenza el.; chit el e basso el. 3’40”

[Tav. 10. Segmentazione della macroforma di *An Index of Metals*]

Ogni sezione numerata, tranne l'*Adagio*, vede l'intervento della voce, seguita da una sezione solamente strumentale. Vasilotta suddivide l'opera in 17 sezioni racchiuse in 5 macro-sezioni, mettendo in risalto gli interventi vocali, separandoli completamente da quelli strumentali. (Tav. 11)

SEZIONI	BATTUTE	DURATA ¹⁰⁵
Introduzione	1-50	4'59''
Introduzione	1-49	3'20''
Intermezzo I	50	1'39''
1.	51-280	8'51''
Drowningirl I (con voce)	51-175	
Drowningirl (solo strumenti)	176-279	
Intermezzo II	280	2'03''
2.	281-510	11'09''
Drowningirl II (con voce)	281-409	
Drowningirl II (solo strumenti)	410-509	
Intermezzo III	510	1'21''
3.	511-640	6'26''
Drowningirl III (con voce)	511-571	
Drowningirl III (solo strumenti)	572-640	
4.	641-687	4'32''
Adagio	641-681	3'42''
Intermezzo IV	682-687	0'50''
5.	688-917	12'21''
Risingirl (voce + strumenti)	688-767	
[Intermezzo]	768-770	0'26''
Earpiercingbells (voce + strumenti)	771-795	
Finale	796-916	2'23''
Cadenza (chitarra elettrica + basso elettrico)	917	2'58''

[Tav. 11. Segmentazione formale in Vasilotta, *An Index of Metals di Fausto Romitelli. Analisi di una trance luminosonora*, p. 57]

Questo tipo di divisione, pur permettendo a Vasilotta di operare dettagliatamente un'analisi del testo di Kenka Lèkovich isolandolo dalla parte completamente strumentale, può portare ad un mancato approfondimento sulla strutturazione delle articolazioni interne dei processi formali. La voce, come si vedrà in *Hellucination I*, *Drowningirl* analizzato nel dettaglio nei paragrafi successivi, è trattata come un livello con uno sviluppo semi-indipendente, che partecipa alla struttura complessiva della macroforma, ma i suoi interventi non sono particolari indicatori formali, ma più che altro *trigger* di processi metaforici, espressi sul piano prettamente testuale. Il testo di

An Index of Metals si basa su *Metalsushi*, testo originale in lingua inglese scritto appositamente per la video-opera dalla poetessa istriana Kenka Lèkovich. La librettista, riportando anch'essa il mancato lavoro sincronico, esprime riguardo le istruzioni di Romitelli sulla concezione del testo:

Poche indicazioni, ma chiare. «Materialità». «Sporcizia». «Cataba- si». «Distruzione». «Vietato Disney». Su questi aspetti non transigevo. Per il resto, carta bianca.⁴⁶

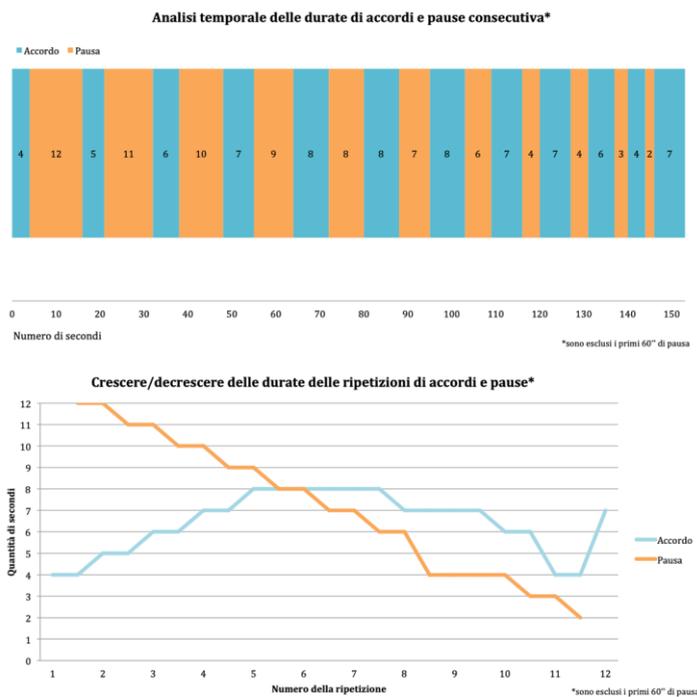
Per ottenere queste suggestioni sintattiche Lèkovich si è ispirata visivamente al famoso dipinto *Drowning Girl* di Roy Lichtenstein, conservato al MoMa di New York, facendosi affascinare dalla ragazza che affoga in un vortice di smalto. Il processo linguistico che ha messo in atto invece consiste nella trasformazione di sostantivi/oggetti che riconducono al mondo dei metalli e all'immaginario ipnotico, in verbi/azioni in lingua inglese. Per *Metalsushi* Lèkovich ha scritto 12 testi denominati *Hellucinations*; Romitelli ne userà solo tre, sottotitolati *Drowninggirl*, *Risinggirl* e *Earpiercingbells*: il testo di *Drowninggirl* per le sezioni numerate 1, 2 e 3; il testo di *Risinggirl* e *Earpiercingbells* per la sezione 5.

An Index of Metals inizia con l'*Introduzione*, consistente nella manipolazione di un *sample* derivato direttamente dal primissimo suono di *Shine on Your Crazy Diamond*, open track del disco *Wish You Were Here* del 1975 dei Pink Floyd. Prendendo in considerazione il paradigma del modello transtestuale illustrato nel primo capitolo, possiamo osservare come il processo in atto risulta essere analogo a quello impiegato in *Dead City Radio: Audiodrome*, con il *Nachtmotiv* di Richard Strauss: il materiale

⁴⁶ Lèkovic, Lenka, Letteralmente ipnotizzati, in in *Have Your Trip. La Musica di Fausto Romitelli*, a cura di Santarcangelo, Vincenzo, Auditorium Edizioni, 2014, cit., p. 46.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

musicale preesistente viene presentato come allusione intertestuale,⁴⁷ subendo successivamente manipolazioni a livello temporale e frequenziale. Il *sample* dei Pink Floyd è infatti ripetuto dodici volte; ogni volta appare dilatato in modo inversamente proporzionale alla pausa che lo separa dal successivo, come illustrato in Tav. 12, da Vasilotta:⁴⁸



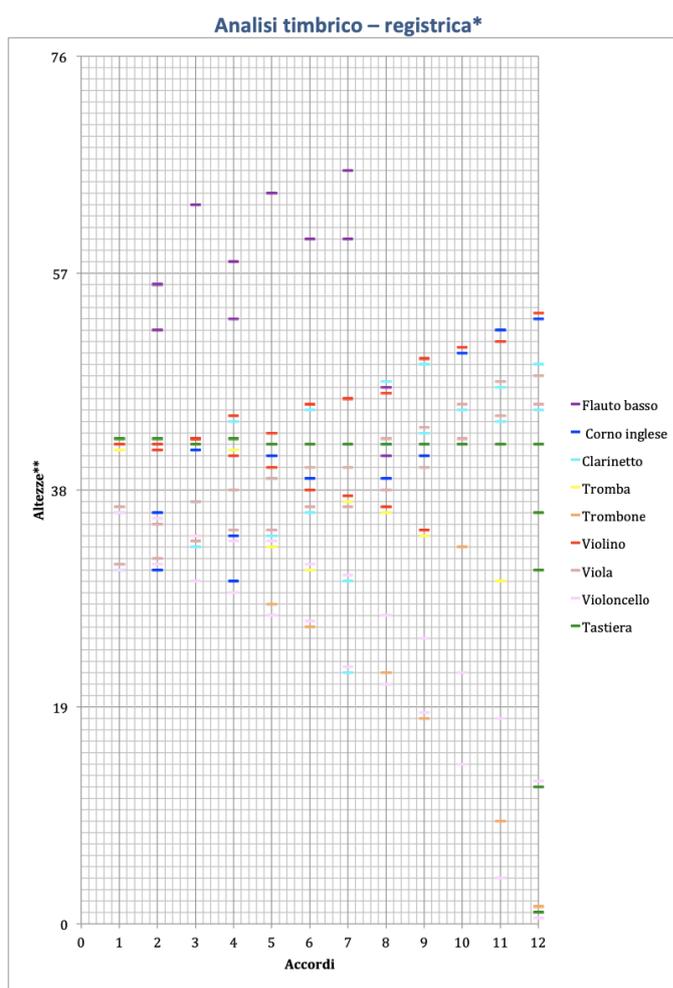
[Tav. 12. Tavole da Vasilotta, *An Index of Metals di Fausto Romitelli. Analisi di una trance luminosonora*, p. 83]

⁴⁷ Si ricorda la definizione di intertestualità: un rapporto di compresenza tra due o più testi, la presenza effettiva di un testo all'interno di un altro.

⁴⁸ Vasilotta, *An Index of Metals di Fausto Romitelli. Analisi di una trance luminosonora*, cit., p. 82.

L'introduzione è presentata negli interventi sonori (in azzurro) e nelle pause che li separano (in azzurro). È chiaramente visibile il processo inversamente proporzionale della gestione delle durate.

La manipolazione timbrica dell'accordo dei Pink Floyd avviene attraverso l'espansione registrica di una sintesi strumentale dell'accordo stesso, come illustrato in Tav. 13 da Vasilotta, e porta al *Primo Intermezzo*.



[Tav. 13. Da Vasilotta, *An Index of Metals di Fausto Romitelli. Analisi di una trance luminosonora*, p. 84]

In Tav. 12 è rappresentato il processo di gestione delle altezze per espansione registrica. Le altezze sono organizzate in 76 valori, da C¹ a B monesis⁵.

Gli *Intermezzi*, in totale quattro, consistono in un'esplicita manipolazione di materiale musicale dei Pan Sonic, accreditati nelle note del disco. Mentre per il primo, il terzo e il quarto *Intermezzo* sono stati utilizzati *sample* di difficile ricostruzione, alludendo quindi solo paratestualmente ai Pan Sonic,⁴⁹ per il secondo intermezzo si riconosce un materiale già impiegato in *Dead City Radio. Audiodrome*, alluso intertestualmente: *Johto 1* dal disco *A* del 1999. In questo caso il materiale di partenza dei Pan Sonic non viene manipolato nelle sue qualità interne e temporali, presentando interamente il processo ritmico del brano originale; l'intervento di Romitelli consiste nell'aggiunta del livello strutturale acustico dell'ensemble. In questo caso il modello transtestuale degli *Intermezzi* assume una funzione prettamente formale, di intermezzo elettroacustico appunto, e quindi divisorio, stabilendosi in primo luogo tra l'introduzione e la prima sezione numerata, e in secondo luogo tra le sezioni numerate singolarmente. (Tav. 9)

La componente elettronica, che comprende anche le sezioni relative ai modelli transtestuali (*Introduzione e Intermezzi*), è composta da 39 file audio ad 11 canali, e i suoni di sintesi non di matrice transtestuale assumono due funzioni formali: integrazione articolativa del gesto strumentale, dove le frequenze dello strumento vengono doppiate dal suono elettronico; articolazione di un singolo evento sonoro. Come testimoniato da Pachini,⁵⁰ la proiezione del suono è una componente

⁴⁹ Si ricorda la definizione di paratestualità: un titolo, un sottotitolo, un intertitolo; note terminali marginali, infrapaginali; illustrazioni, copertine di libri e molti altri tipi di segnali secondari, allografici o autografici, che collegano un testo ad un testo preesistente.

⁵⁰ Comunicazione personale di Paolo Pachini allo scrivente, nel colloquio avvenuto il 13.06.2018.

fondamentale per la fruizione dell'opera audiovisiva immaginata da Romitelli. Un ascolto immersivo quindi, quello voluto da Romitelli, realizzato per la prima esecuzione tramite un sistema di diffusione ad 11 canali più subwoofer.

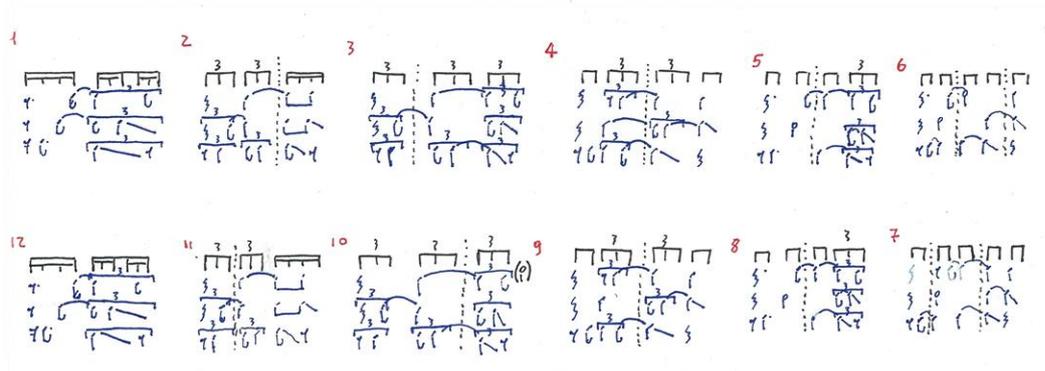
A livello esecutivo viene richiesta la messa in scena sia della componente video che della componente acustica. La partitura, non presentando note di esecuzione dettagliate, non menziona alcuna indicazione preparatoria rispetto all'accordatura della chitarra e del basso, che devono scordare la sesta corda a Re^1 , intuibile vedendo come la nota più bassa del registro della chitarra scenda di un tono rispetto alla nota che la sesta corda può produrre con l'accordatura tradizionale (Mi^1). Nel paragrafo seguente si analizzeranno nel dettaglio le tecniche compositive in relazione al modello computazionale impiegato da Romitelli per la composizione della sezione *I. Hellucination I, Drowningirl*, con il supporto dell'analisi dei materiali preparatori conservati presso Venezia, Fondazione Cini, Fondo Fausto Romitelli.

6.2 - Fonti e materiali preparatori

La sezione presa come caso di studio è *I. Hellucination I, Drowningirl*, la prima con la parte vocale, ed esemplificativa di alcune pratiche chiave della tecnica compositiva di Romitelli: l'organizzazione formale di stampo processuale a più livelli paralleli, e la scrittura utilizzando il modello computazionale della modulazione di frequenza. Gli schizzi più chiaramente riconducibili al momento compositivo di *An Index of Metals* sono contenuti nello stesso faldone esaminato per *Dead City Radio. Audiodrome* nel capitolo precedente, conservato presso Venezia, Fondazione Cini, Fondo Fausto Romitelli, e in particolare quelli riguardanti la sezione in analisi consistono in:

- 1) Tre pagine di annotazioni, schemi e tabelle utili all'organizzazione del tempo, della densità e delle dinamiche (A);
- 2) Schizzo preparatorio, tre pagine fronte-retro con riferimenti ai documenti A e C (B);
- 3) Una pagina annotata di TRUAX, BARRY, *Organizational Techniques for C:M Ratios in Frequency Modulation*, in *Computer Music Journal*, Vol. 1, No. 4, 1977, pp. 39-45 (C).

Le prime due pagine del documento A contengono dodici moduli a tre voci (riassunte in fig. 35), che strutturano temporalmente i gesti della sezione degli archi.



[Fig. 35. Trascrizione schematizzata dell'autore delle prime due pagine del documento A, Fondazione Cini, Venezia, Fondo Fausto Romitelli. La disposizione numerica evidenzia la simmetria delle durate dei moduli ritmici (1=12; 2=11; 3=10; 4=9; 5=8; 6=7)]

La conformazione temporale dei moduli è esplicitata da una figura ritmica situata in testa ad ogni modello: è possibile notare come i moduli si espandano progressivamente fino al sesto modulo, per poi ritornare simmetricamente alla durata iniziale, al dodicesimo modulo, per un totale di quarantadue semiminime. Questi moduli esprimono la natura ciclica di questa sezione di *An Index of Metals*: i dodici moduli si

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

ripetono undici volte durante *Hellucination I – Drowningirl*; la tredicesima e ultima ripetizione viene interrotta al sesto modulo, al punto culmine della durata del ciclo. Nella parte destra della terza pagina del documento A (fig 36) una serie di numeri da 1 a 13 corrisponde allo schema formale delle ripetizioni del ciclo.

The image shows a handwritten musical score for 'Hellucination I – Drowningirl'. It consists of 13 numbered cycles, each with its own musical notation and dynamics. The cycles are arranged in two columns. The first column contains cycles 1 through 6, and the second column contains cycles 7 through 13. Each cycle is marked with a number in parentheses, such as 1) (4), 2) (5), 3) (6), 4) (6 1/2), 5) (7 1/2), 6) (8 1/2), 7) (7 1/2), 8) (7), 9) (6), 10) (5 1/2), 11) (5), and 12) (4). The score includes various musical notations, including notes, rests, and dynamics like pp, p, and f. There are also annotations like 'Come 1', 'Come 2', and 'Come 3'. The score is written in black ink on a white background, with some red and blue markings.

[Fig. 36. Trascrizione della terza pagina documento A, mantenendo le stesse impostazioni grafiche, sbavature, cancellature e colori diversi. Venezia, Fondazione Cini, Fondo Fausto Romitelli]

Ogni ciclo introduce elementi che aumentano la densità globale nel processo formale (Tav. 14) esprimendo un crescendo generale, sia negli archi che nei legni e negli ottoni.

Ripetizione del ciclo	bb	Dinamica	Nuovi episodi sonori
1	56	pp	
2	77	pp	Ob. gesto 1; Cl. gesto 2 e da b. 88 gesto 3.
3	98	pp	Fl. gesto 2; Ob. gesto 1; Cl. gesto 3 alternato al gesto 2; Trb. gesto 1.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

4	117	<i>pp</i>	Fl. gesto 3; Ob. gesto 1; Cl. gesto 2. Maggiore densità degli eventi.
5	138	<i>pp</i>	Fl. gesto 3; Ob. gesto 1; Cl. gesto 3; Trb. gesto 1; Trbn. gesto 1.
6	159	<i>p</i>	<i>p</i> invece di <i>pp</i> nei picchi dinamici. Fl. gesto 3; Ob. 3 alternati; Cl. gesto 1; Trb. gesto 1; Trbn. gesto 1.
7	180	<i>p</i>	Fl. gesto 3; Ob. gesto 1 e 3 alternati; Cl. gesto 1 e 3 alternati; Trb. gesto 1; Trbn. gesto 1.
8	201	<i>p</i>	Fl. gesto 3; Ob. gesto 3; Cl. gesto 3; Trb. gesto 1; Trbn. gesto 1
9-10	222	<i>sf</i>	“poco a poco <i>sf</i> ” invece di <i>p</i> nei picchi dinamici, Fl. gesto 3; Ob. gesto 3; Cl. gesto 3; Trb. gesto 2; Trbn. gesto 2.
11-12	243	<i>f</i>	“tutti poco a poco cresc.”; “ <i>f</i> ma non troppo!” Fl. gesto 3; Ob. gesto 3; Cl. gesto 3; Trb. gesto 2; Trbn. gesto 2. Da b. 253 decostruzione del gesto in arpeggi veloci e consecutivi
13	264	<i>ff</i>	Massima densità.

[Tav. 14. Aumento progressivo della densità nei tredici cicli formali di *Hellucination I: Drowningirl*]

I gesti strumentali che producono un graduale incremento della complessità nel materiale sonoro sono assegnati ai legni ed agli ottoni, sono tre e il loro uso dipende dal grado di densità. In Tav. 15 i tre gesti di progressiva complessità sonora, della parte del flauto.

<p>Gesto 1. Glissando semitonale, variazione dell'aria nell'imboccatura degli strumenti a fiato.</p>	<p>Gesto 2. Glissando come in gesto 1. Con piccolo tremolo</p>	<p>Gesto 3. Tremolo violento e continuo, con glissato dovuto alla variazione dell'aria finale.</p>

[Tav. 15. Gesti sviluppati dal flauto con l'aumento della densità generale]

Nella rimanente sezione della terza pagina di appunti del documento A sono rappresentati schemi che sembrano essere tesi all'organizzazione dei picchi dinamici. Per questi, Romitelli usa gli stessi moduli temporali delle prime due pagine, ma la sua applicazione non corrisponde alla realizzazione in partitura.

6.3 Il modello computazionale: sintesi FM

Il documento C evidenzia il modello di sintesi di partenza per la composizione sezione *Hellucination I*, *Drowningirl*, e fondamentale per comprendere il documento B. Il documento C consiste in una pagina annotata del celebre articolo di Truax.⁵¹

⁵¹ Truax, Barry, *Organizational Techniques for C:M Ratios in Frequency Modulation*, in *Computer Music Journal*, Vol. 1, No. 4, 1977, pp. 39-45.

L'articolo in questione tratta di un argomento poco affrontato fino al 1977, diventando pietra miliare degli studi sulla sintesi: le tecniche di organizzazione delle frequenze portante e modulante nella sintesi FM. Il rapporto tra frequenza formante e frequenza modulante infatti è il cuore della generazione delle bande laterali (*sidebands*) che compongono lo spettro complesso che si ottiene da una sintesi FM.⁵² Truax, partendo dall'assunto della possibilità di analizzare lo spettro per gradi di armonicità – intendendo come semplice “armonicità” una semplicità costruttiva frequenziale mantenendo relazioni armoniche tra le parziali dello spettro – afferma che più è basso in minimo comune multiplo tra i numeri interi della portante (c) e della modulante (m), più è armonico lo spettro. Ad esempio: il rapporto tra portante e modulante 1:1 genera l'intero spettro armonico; ogni rapporto del tipo $n:1$ (dove $n=1,2,3,4\dots$ sta per la portante e il valore della modulante è 1) genera uno spettro in cui la portante diventa una parziale dello spettro armonico; I valori come 3:2 e 2:3, e più generalmente i rapporti $n:n+1$ o $n+1:n$, generano spettri che sono filtraggi dello spettro armonico, e più il valore di n aumenta (dove n è comunque una parziale armonica della fondamentale quando $n=c$ o a un suo multiplo), più cresce la complessità inarmonica dello spettro generato. Alla stessa maniera funziona il rapporto $1:n$. Oltre agli esempi di affinità spettrale tra rapporti $c:m$, e di relazioni tra la fondamentale delle frequenze portanti e modulanti e le parziali dello spettro complesso prodotto dalla sintesi, Truax introduce una tecnica per ottenere degli spettri sempre leggermente diversi tramite

⁵² Si ricorda la formula della Sintesi per modulazione di frequenza già anticipata nel primo capitolo:

$C \pm nM$ (dove $n=1,2,3,4,5,6\dots$). Si ricordi inoltre l'importanza dell'indice di modulazione – nei casi considerati è sempre di 1 – che aumentando, aumenta la brillantezza nelle parziali superiori dello spettro, e viceversa.

l'applicazione della serie matematica di Farey. Questa serie numerica di ordine n è una serie di frazioni irriducibili tra 0 e 1, il cui denominatore non eccede n . Per una serie di Farey con $n=8$ si ottiene:

0:1, 1:8, 1:7, 1:6, 1:5, 1:4, 2:7, 1:3, 3:8, 2:5, 3:7, 1:2, 4:7, 3:5, 5:8, 2:3, 5:7, 3:4, 4:5, 5:6, 6:7, 7:8, 1:1.

Truax applica ad n il valore 32, e ottiene una serie considerata da 0:1 alla sua metà 1:2,⁵³ illustrata in Tav. 15.

⁵³ Truax esemplifica come un rapporto $c:m$ complesso riproduce lo stesso spettro se ridotto alla sua "forma normale" (normal form), secondo l'applicazione della formula $c = (c-m)$. Ad esempio, 11:5 diventa $(11-5):5=6:5$. L'applicazione di questo principio vedrebbe la realizzazione di spettri identici e simmetrici nella sezione della serie che va da 0:1 a 1:2 (la metà simmetrica della serie) e da 1:2 a 1:1.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

0:1	1:32	1:31	1:30	1:29	1:28	1:27	1:26
1:25	1:24	1:23	1:22	1:21	1:20	1:19	1:18
1:17	1:16	2:31	1:15	2:29	1:14	2:27	1:13
2:25	1:12	2:23	1:11	3:32	2:21	3:31	1:10
3:29	2:19	3:28	1:9	3:26	2:17	3:25	1:8
4:31	3:23	2:15	3:22	4:29	1:7	4:27	3:20
5:33	2:13	5:32	3:19	4:25	5:31	1:6	5:29
4:23	3:17	5:28	2:11	5:27	3:16	4:21	5:26
6:31	1:5	6:29	5:24	4:19	3:14	5:23	7:32
2:9	7:31	5:22	3:13	7:30	4:17	5:21	6:25
7:29	1:4	8:31	7:27	6:23	5:19	4:15	7:26
3:11	8:29	5:18	7:25	9:32	2:7	9:31	7:24
5:17	8:27	3:10	7:23	4:13	9:29	5:16	6:19
7:22	8:25	9:28	10:31	1:3	11:32	10:29	9:26
8:23	7:20	6:17	11:31	5:14	9:25	4:11	11:30
7:19	10:27	3:8	11:29	8:21	5:13	12:31	7:18
9:23	11:28	2:5	13:32	11:27	9:22	7:17	12:29
5:12	13:31	8:19	11:26	3:7	13:30	10:23	7:16
11:25	4:9	13:29	9:20	14:31	5:11	11:24	6:13
13:28	7:15	15:32	8:17	9:19	10:21	11:23	12:25
13:27	14:29	15:31	1:2				

[Tav. 16. Da TRUAX, *Organizational Techniques for C:M Ratios in Frequency Modulation*, p. 44. Serie Farey di ordine 32 che ordina i rapporti tra C e M]

Il documento C consiste nella pagina contenente Tav. 16, con delle annotazioni a matita su alcuni rapporti numerici, e con sottolineature al testo. Le annotazioni sopra ogni battuta del documento B (In Tav. 17a e 17b una trascrizione delle prime due facciate) corrispondono ai rapporti numerici di Tav. 15, e l'annotazione [Re² FM] in alto a sinistra nella prima pagina lasciano supporre che Romitelli abbia impiegato la stessa tecnica di sintesi di Truax applicata livello simbolico, utilizzando *OpenMusic*.⁵⁴

⁵⁴ L'ipotesi è stata confermata da Pachini

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

The musical score is divided into two systems. The first system contains measures 1 through 12, and the second system contains measures 13 through 15. The score includes vocal lines with lyrics and piano accompaniment. Performance instructions such as 'Shining', 'Melting', 'Drowning', 'Growing', 'Into', and 'Sib' are placed above the notes. Time signatures are indicated in minutes and seconds (e.g., 1:25, 1:24, 1:23, 1:22, 1:21, 1:20, 1:19, 1:18, 1:17, 1:16, 2:31, 1:15, 2:29, 1:14, 2:27, 1:12, 2:25, 1:12, 2:23, 1:11, 3:32, 2:21, 3:31, 1:10, 3:29, 2:19, 3:28). Instrument abbreviations like 'vno', 'ob', 'ob+cl', and 'cl' are used to indicate specific parts. A box labeled 'FM' with a downward-pointing arrow is located at the beginning of the first system.

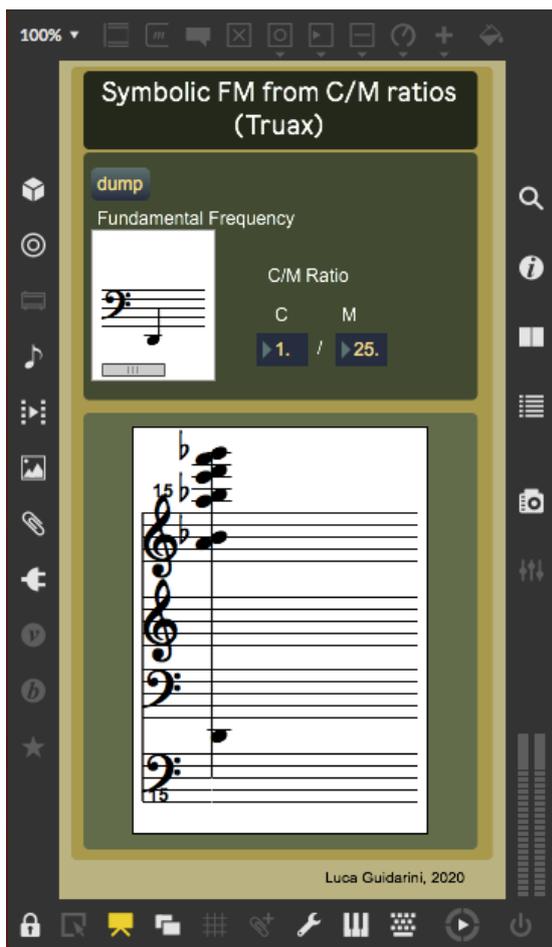
[Tav. 17a. Trascrizione delle prime due facciate del documento B. Venezia, Fondazione Cini, Fondo Fausto Romitelli]

The image displays a musical score for piano, organized into four systems. Each system contains four measures. The notes are color-coded: yellow for 'Do', red for 'Re', blue for 'Sol', and green for 'La'. Annotations include 'Blugrey' in a box above measure 4, 'Wave' in a circle above measure 7, and 'Pillowing' in a box above measure 1. A large red 'X' is drawn over measures 5 and 6 of the first system.

[Tav. 16b. Trascrizione delle prime due facciate del documento B. Venezia, Fondazione Cini, Fondo Fausto Romitelli]

A partire da queste informazioni è stato quindi possibile ricostruire la patch utilizzando il linguaggio di programmazione *Max8* e le più recenti librerie *bach* e *cage*, e in particolare l'oggetto *cage.fm* come algoritmo di sintesi e *bach.roll* come algoritmo di rappresentazione simbolica della lista di informazioni, rendendo possibile lo sviluppo del software di fig. 37. Questa piccola patch permette in questo modo di confermare ulteriormente che Romitelli ha agito senza applicare particolari correzioni manuali al

materiale frequenziale estratto, seguendo fedelmente i risultati computazionali del sistema da lui implementato in *OpenMusic*; i campi armonici sono generati singolarmente, impostando frequenza fondamentale e rapporto C:M.



[Fig. 37. Ricostruzione dell'autore della patch usata da Romitelli, nell'ambiente *Max8*, utilizzando le librerie *bach* e *cage*, presentation mode]

La successione dei campi armonici ad altezza determinata sviluppati a partire dalla sintesi FM con i rapporti suggeriti da Truax, porta alla formazione di un movimento

dei campi armonici in modo quasi cromatico discendente: la consequenzialità macro-formale di questi campi armonici porta alla creazione di un glissato formale continuo, in linea con le immagini di affogamento evocate dal testo di Lèkovic.

I numeri in rosso del documento B (Tav. 16a e 16b), in ordine progressivo da 1 a 13 indicano i cicli formali che compongono l'intera sezione, ripresi dall'ultima pagina del documento A (fig. 36); i numeri da 1 a 12 che si ripetono ad ogni ciclo rappresentano i moduli temporali rappresentati nelle prime due pagine del documento A (fig. 35); i rapporti numerici sopra ogni battuta sono ricollegabili alla tabella del documento C, e le altezze sono la trascrizione di Romitelli delle computazioni eseguite dagli algoritmi programmati con *OpenMusic*, e da me simulati in Fig. 37. Fig. X8 rappresenta la realizzazione in partitura del primo ciclo di Tav. 16a, nella sezione degli archi.

MODELLI STRUMENTALI, COMPUTAZIONALI, TRANSTESTUALI NELL'ULTIMA PRODUZIONE DI
FAUSTO ROMITELLI – PARTE SECONDA

1 1:25 2 1:24 3 1:23 4 1:22

5 1:21 6 1:20

7 1:19 8 1:18

9 1:17 10 1:16 11 2:31

12 1:15

Vno
Vla.
Vc.

[Fig. 38. Realizzazione del primo ciclo nella sezione degli archi, da ROMITELLI, FAUSTO, *An Index Of Metals*, partitura, Ricordi NR 139150, 2003, colori uguali identificano stessa durata temporale]

Il documento A presenta inoltre indicazioni per gli ingressi della voce e per l'armonia che genera *power chord* (bicordi tipici della chitarra rock, formati da nota fondamentale e la sua dominante), suonati da chitarra, basso e tastiera midi. La linea

vocale, insieme a chitarra, basso e tastiera midi, seguono quindi un movimento armonico indipendente rispetto al processo degli archi, dei fiati e degli ottoni. L'intero percorso armonico può essere rappresentato come in Tav. 17, dove nell'asse orizzontale vengono rappresentati i singoli moduli con gli accordi in denominazione anglosassone; nell'asse verticale i tredici cicli. Si vengono a creare tre successioni armoniche principali: A, B e C. A viene presentata tre volte (A, A', A''), dove ad ogni ripetizione la successione accordale viene compressa nel tempo: A dura 53 battute; A' ne dura 33; A'' ne dura 20. Successivamente A'' si sussegue alle successioni armoniche B e C; il brano si conclude con la troncatura a metà del tredicesimo modulo, rendendo D l'ultima e più breve successione accordale.

	1(1)	2(1,5)	3(1,5)	4(2)	5(2)	6(2,5)	7(2,5)	8(2)	9(2)	10(1,5)	11(1,5)	12(1)
1	(A)D				C				G			
2	D				A		C				G	
3	Bb			C			(A')D			C		G
4	D		A	C		G	Bb			C		
5	(A'')D	C	A	G	D	A	C	G	Bb		C	
6	(B) D	G	Bb	D		G	Bb	D		G	Bb	C
7	(A'')D	C	A	G	D	A	C	G	Bb		C	
8	(C) D		Eb	F	G	Bb	D		G	Bb	C	C#
9-10	(A'')D	C	A	G	D	A	C	G	Bb		C	
11-12	(C') D		Eb	F	G	Bb	D	G	Bb	D	C	A
13	(D)G	D	A	C	G	Bb	D					

[Tav. 18. Rappresentazione dell'armonia della chitarra elettrica, basso elettrico e tastiera, nei 12 moduli temporali (dimensione orizzontale) disposti nei 13 cicli formali (dimensione verticale)]

I dati raccolti, pur essendo corrispondenti ad una sola macrosezione di *An Index of Metals*, sono indicativi di alcune tecniche compositive sviluppate nei lavori precedenti. Ad esempio, era possibile generare la sintesi FM già dal software *WORKLISP* implementato all'IRCAM negli anni Novanta, ed è possibile che il software permettesse una comunicazione esterna con programmi come *PatchWork*.

L'uso di questo tipo di sintesi è riscontrato inoltre in brani come *Natura Morta con Fiamme55* e *Prof. Badtrip – lesson 156*, ma i materiali preparatori risultano troppo incompleti per uno studio approfondito. Si vede quindi, nel caso di *Hellucination I: Drowningirl* un'applicazione di tecniche compositive basate sulla manipolazione del modello computazionale ormai sedimentate nella pratica compositiva del compositore goriziano.

Bibliografia

ARBO, A. (2015) [a cura di], *Anamorphoses: Etudes sur l'oeuvre de Fausto Romitelli*, Hermann, Parigi.

_____, (1996) «Giovani compositori italiani a Parigi», in *Nuova Rivista Musicale Italiana*, 1/2, gennaio- giugno, pp. 287-289.

_____, [a cura di], *Il corpo elettrico. Viaggio nel suono di Fausto Romitelli, Il teatro*, Monfalcone,.

_____, [a cura di], *Oltre le periferie dell'impero. Omaggio A Fausto Romitelli*, Trauben editrice, Torino.

BEFERA, L. (2019), *Sincronie. Interconnessioni Formali Tra Nova, Verrando, Romitelli E L'electronic Dance Music Negli Anni '90*, tesi di laurea magistrale, Università di Pavia - Dipartimento di Musicologia e Beni Culturali, Cremona

⁵⁵ PUSTIÄNAC, *Spectral Morphology And Space In Fausto Romitelli's Natura Morta Con Fiamme*, cit.; OLTO, *En-Trance. Spettralismo E Composizione Assistita All'elaboratore In Fausto Romitelli*, cit.

⁵⁶ DECROUPET, PASCAL, *Le son kaléidoscopé. La revelation audible du son incurve dans Professor Bad Trip lesson I de Fausto Romitelli*. *Dissonanze*, Vol. 143, 2018, pp. 15-24.

BENJAMIN, T. (2017), *Negotiating the Cross-Cultural Implications of Electric Guitar in Contemporary Concert Music*, tesi di dottorato in Filosofia, Università di Southampton, Southampton 2017, pp. 19-33.

BOULEZ, P. (1963), *Pensare la musica oggi*, Einaudi, Torino

BRØVIG-HANSEN, R. (2010), *Opaque Mediation: The Cut-and-Paste Groove in DJ Food's 'Break'*, in *Musical Rhythm in the Age of Digital Reproduction*, a cura di Anne Danielsen, Ashgate, pp. 159–176.

DECROUPET, P. (2018), *Le son kaléidoscopé. La révélation audible du son incurvé dans Professor Bad Trip lesson I de Fausto Romitelli*. *Dissonanze*, Vol. 143, 2018, pp. 15-24.

OLTO, A. (2017) «*Between Spectrum and Musical Discourse. Computer Assisted Composition and New Musical Thoughts in EnTrance by Fausto Romitelli*», in *Sounds, Voices and Codes from the Twentieth Century. The Critical Editing of Music at Mirage*, a cura di Cossettini, Luca e Orcalli, Angelo, Mirage, Udine, pp. 419–452.

_____, (2016) *En-Trance. Spettrologia E Composizione Assistita All'elaboratore In Fausto Romitelli*, tesi di dottorato, Università degli Studi di Udine - Dottorato Di Ricerca In Studi Storico Artistici E Audiovisivi Curriculum Audiovisivi, Udine.

PUSTIJANAC, I. (2018) «*Spectral Morphology And Space In Fausto Romitelli's Natura Morta Con Fiamme*», in *Archival Notes: Sources and Research from the Institute of Music*, Fondazione Giorgio Cini, Venezia, pp. 119-

ROMITELLI, F. (2003) *An Index of Metals*, note di programma, <http://brahms.ircam.fr/works/work/11522/>.

_____, (2003) *Compositore come virus*, in *Il corpo elettrico. Viaggio nel suono di Fausto Romitelli*, a cura di Arbo, Alessandro, Il teatro, Monfalcone.

SHAVIRO, S. (1993), *Bodies of Fear: David Cronenberg in Id.*, *The Cinematic Body*, University of Minnesota, Minneapolis, pp. 137-141.

VASILOTTA, I. (2011), *An Index Of Metals Di Fausto Romitelli Analisi Di Una Trance Lumino-Sonora*, tesi di laurea magistrale, Università di Pavia - Scuola Di Paleografia E Filologia Musicale, Corso Di Laurea In Musicologia, Cremona

SANTARCANGELO, V. (2014) [a cura di], *Have Your Trip. La Musica di Fausto Romitelli*, Auditorium Edizioni.

TRUAX, B. (1977) *Organizational Techniques for C:M Ratios in Frequency Modulation*, in *Computer Music Journal*, Vol. 1, No. 4, 1977, pp. 39-45.

RECORDS.
AFORISMI PER UNA CARATTERIZZAZIONE DEL DJ TRA STORIA E
MUSICA

NERIO JAMIL PALUMBO

All'inizio ricordare era molto impegnativo. Molta strada era stata già percorsa da quelli che furono poco più che oscilloscopi, ma bisognava ancora studiare la disposizione all'interno della sala affinché gli strumenti e le voci non si sovrapponevano in un ricordo indistinto¹. Il microfono non esisteva ancora e ci si affacciava con cilindri di cera e fogli di alluminio – muovendo i primissimi passi della lunga storia novecentesca che regalò al mondo l'high fidelity, il vinile e, in ultima analisi, la possibilità di ascoltare musica a prescindere dalla presenza fisica di strumenti musicali. All'inizio era difficile e per pochi, ma poi divenne facile – forse troppo – e alla portata di tutti. Proprio come la storia.

In origine i records erano veri e propri ricordi. Tra i primi esperimenti nel campo della registrazione sonora di Thomas Edison, Gutenberg statunitense della musica, si possono trovare tentativi di registrare voci – gli antenati dei vocali WhatsApp, i nonni

¹ Per una ricostruzione si vedano Welch & Burt (1994); Millard (1995).

dei messaggi di segreteria – voci che furono presto sostituite da suoni, suoni che presto si cercò di rendere sempre più simili agli originali, a quelli che provenivano dai corpi dei musicisti e dalle loro diavolerie. Si tentava, in effetti, di ricordare proprio quei suoni – di inciderli su qualcosa che, *ri-suonando*, avrebbe potuto renderne testimonianza ai posteri, un'ora o un secolo dopo. Proprio come la storia.

I ricordi abitano nei sensi delle persone, trovano a volte una forma nelle loro espressioni e di lì vengono trasmessi di corpo in corpo, con maggiore o minore fedeltà agli originali.

Proprio come la storia – che ha evidentemente una sua autonomia ontologica, una sua insondabile vitalità rispetto al mestiere di chi, per un motivo o per un altro, si ritrova a custodirla – così anche la musica ha avuto e sempre avrà una sua *antistoricità*, una sua reticenza alla ritenzione, una sua ierogamia con l'attimo e con l'oblio. E tuttavia non sapremmo immaginarla oggi, e di fatto ci capita di non ascoltarla per mesi, se non in forma riprodotta, registrata, ricordata. La musica vive oggi in gran parte in pura forma storica, e questa è solo una delle ragioni per cui si dovrebbe forse cominciare a guardare con occhi diversi ai vari modi in cui si può fare e si fa storiografia della musica. Storico della musica è chi ne spiega la struttura in termini tecnici e genealogici – chi ne ricostruisce le origini, le ispirazioni e ne racconta infine le vicissitudini di ricezione. Come ogni altra storia, anche quella della musica fu prima verbalizzata e successivamente scritta, generando quella sovrapposizione e quella spesso complicata interazione tra media che avrebbe portato, ad esempio, ai tanti fraintendimenti e ai tanti conflitti tra i musicisti e i loro critici.

Storico della musica è dunque chi ne scrive, ma in realtà lo è anche chi non ne scrive affatto: raccogliendone testimonianze e reperti di vario tipo, scegliendone degli

esemplari rispetto ad altri – ma anche e soprattutto suonando e risuonando, cosa per la quale, con buona pace dei critici, è quasi sempre necessaria una qualche forma di contezza di ciò che c'è stato prima. Sintetizzando in una singola figura elementi di ciascuna di queste pratiche di storiografia musicale non scritta, i DJs potrebbero essere considerati oggi come veri e propri storici della musica – autori di racconti fatti di records altrui, riorganizzati al fine di conferire loro una leggibilità, un'armonia, un senso. Nati come semplici reiteratori di ricordi via radio, essi hanno osservato il loro profilo delinearsi attraverso i decenni – il loro ruolo, e a volte il loro stesso corpo, modificarsi con l'evolversi dei dispositivi e delle tecnologie – e sono giunti infine ad occupare una posizione mediana tra le figure del *collezionista*, del *critico* e del *musicista*. Questo contributo nasce con l'intento di tratteggiare la figura del DJ usando questi tre colori. Nello specifico il collezionismo, la selezione musicale e lo studio delle tecniche di turntablism – necessariamente in quest'ordine, come vedremo – saranno analizzati come tasks fondamentali del disk jockey, ma anche come pretesti ermeneutici, linee interpretative lungo le quali si proverà a fare un po' di chiarezza su di un'arte cui di rado, paradossalmente, s'è dedicato l'ascolto necessario.

Il Collezionista

Come fu per gli archeologi del Settecento, i primi deejays setacciavano il sottosuolo del mondo in cerca di reperti. Digging in the Crates non è solo il nome di un collettivo newyorkese, ma la più icastica rappresentazione dei compiti che il disk jockey in quanto collezionista è chiamato a svolgere: sporcarsi le mani, scavare, scovare e infine custodire.

Almeno fino all'invenzione dell'LP a 33 giri nel 1948, i reperti leggibili erano rari, pesanti, difficili da trasportare, e richiedevano dispositivi di reperibilità altrettanto

scarsa per essere riprodotti. Non era più necessario trasportare l'intera orchestra, la musica cominciava a svincolarsi una volta per tutte dai corpi e dagli strumenti, ma la sua prima riproducibilità tecnica era ancora legata a supporti tutt'altro che immateriali. La musica aveva un peso – e il peso cresceva con l'aumentare del tempo che le si voleva dedicare. Fino al 1948, probabilmente, per avere tre ore di musica conveniva ancora pagare una piccola orchestra.

Come fu per l'antiquaria del Settecento – nutrita dal lavoro degli archeologi, ma sensibilmente diversa da esso negli intenti e nelle metodologie – la ricerca musicale del secondo Novecento conosce la fisicità del ricordo come sua necessaria condizione di esistenza. I primi dischi a 78 giri, e ancora prima quelli ad altre velocità (82, ma anche 130 giri al minuto), contenevano poco più (e a volte poco meno) di un minuto di musica, e per raccogliere quello che oggi è un normale album potevano volerci interi bauli². Successivamente le case discografiche si uniformarono alle due misure standard del 12 pollici a 33 giri, per il long-playing, e del 7 pollici a 45 giri per il singolo – e fu proprio a partire da quel momento che le collezioni private di dischi cominciarono a diffondersi, differenziandosi tra loro in virtù di quando e dove le si metteva insieme. In virtù di chi, e con quali mezzi, le metteva insieme.

La primavera della musica del secondo Novecento sbocciò in tutto il mondo industrializzato in un rumoroso tripudio di fiori neri lucenti. Quando la cosa divenne più facile si cominciarono a registrare i records più belli, e le vendite iniziarono a dire la loro su quali erano i più importanti, i più degni di essere posseduti e custoditi. Per

² Sul punto si veda l'ottimo Osborne (2012).

farsene un'idea esistevano i jukebox e, in qualche caso, i deejays – veri e propri campioni dell'antiquaria sonora che stiamo raccontando.

Il deejay è innanzitutto un maniaco collezionista di dischi – accumulatore seriale di suoni di cui sceglie di rendersi testimone. In molti casi l'urgenza di collezionare l'oggetto precede e prescinde la collezione dei suoni in esso contenuti – la copertina, l'etichetta, ma anche il colore e il peso alterati del vinile possono rendere un disco degno di essere scelto e custodito in un baule privato, un crate dove qualcun altro andrà forse un giorno a scavare.

Le grandi collezioni di dischi, come tutti i grandi archivi privati, finiscono per sopravvivere a coloro che le originarono. L'oggettiva impossibilità di portarsi la musica nella tomba, non sempre facile da accettare, fa sì che molte raccolte finiscano prima dimenticate per anni, e poi vendute a peso negli stessi bauli sigillati che forse qualcun altro si prenderà cura di andare ad aprire. A volte si diventa deejay per via di un vecchio scatolone in soffitta che nessuno sa cosa contenga – e forse si smette una volta per tutte di esserlo quando lo si riporta in soffitta.

La grande parabola del vinile finì per le stesse ragioni per le quali era iniziata: ragioni di comodità. Dagli inizi degli anni Sessanta si cominciarono a sperimentare modalità e materiali di registrazione diversi – in grado di svincolare sempre più la musica dal peso dei supporti grazie ai quali veniva conservata. In un primo momento i solchi furono traslati, tradotti su nastri magnetici: arrivò l'epoca delle musicassette, sorelle più giovani e agili del vinile, che avevano inoltre l'incredibile vantaggio di essere riscrivibili tramite gli stessi dispositivi che venivano utilizzati per farle suonare. Era l'ultima ora dell'era analogica, che di lì a poco avrebbe conosciuto un rapido ed inesorabile tramonto nell'avvento della digitalizzazione del suono.

La progressiva smaterializzazione degli archivi sonori, come di ogni altro tipo di collezione³, è certamente il più tangibile effetto dell'era del digitale, ed è probabilmente la vera ratio storica della vittoria del CD sulle musicassette – laddove ad un confronto di peso e di ingombro, e forse anche di longevità, le seconde avrebbero avuto la meglio. Ma non era più solo un problema di peso, e la fisicità stessa dei records – e dei ricordi in generale – andava dissolvendosi nei capricci e nelle necessità ergonomiche della civiltà post-fordista. Si era riusciti ad informatizzare, a tradurre e codificare il suono in termini numerici, operazione che avrebbe consentito un'ulteriore compressione del suo volume tramite il graduale processo di taglio di frequenze difficilmente udibili – ma fino ad allora registrate – e che sarebbe culminata nella creazione del formato MP3, piccola sigla contenente la scintilla di un'imponente rivoluzione culturale. Il ricordo divenne file.

Nonostante sembrasse inizialmente controintuitivo o quantomeno difficile da comprendere, abbiamo familiarizzato nei decenni col fatto che anche i file hanno un peso. Chiunque si sia preso la briga di convertire un file WAV nel suo equivalente in MP3 sa bene che il peso di quest'ultimo è pressappoco un decimo del primo. Considerando la durata media di un singolo, consolidatasi intorno ai tre minuti e mezzo in virtù delle possibilità del già citato 7 pollici, e considerando che questi tre minuti e mezzo equivalgono in genere ad una quarantina di MB in formato WAV – è facile comprendere come l'MP3 si sia trasformato, a partire dalla fine degli anni Novanta, nell'irrinunciabile strumento di conservazione e diffusione della musica che a tutt'oggi conosciamo ed utilizziamo. I settanta minuti della Sinfonia n.9 di Ludwig Van Beethoven – che fino agli anni 80 avevano bisogno del doppio vinile, e che

³ Sempre attuale a riguardo Derrida (1996).

riuscivano ad entrare in una musicassetta da novanta minuti – potevano ora essere racchiusi insieme a quelli di tutte le altre Sinfonie in un singolo CD. L'intera collezione di musica classica di famiglia, a dire il vero, sarebbe potuta finire in un DVD, prima, e in una chiavetta USB poi. Ragioni di comodità.

E tuttavia questa fase della progressiva smaterializzazione degli archivi sonori che stiamo tratteggiando si trasformò – grazie alla contemporaneità, forse non del tutto irrelata, del capillare diffondersi delle cosiddette connessioni flat a Internet – in rivoluzione culturale.

Il sistema della condivisione peer-to-peer, alla base dei primi sistemi di diffusione di contenuti in rete come eDonkey e Gnutella, diede inizio a quel traffico planetario di file che nel giro di una decade avrebbe dato vita a giganti come YouTube, Spotify e Netflix. Molti di noi ricordano la trafila con estrema precisione, ma chiunque ne ricorda i nomi fondamentali: dalle battaglie legali dei Metallica contro Napster all'inglobamento di gran parte dell'industria cinematografica da parte di Netflix sono trascorsi una dozzina di software, qualche website leggendario come MegaVideo, e poco più di una decina d'anni.

Nei medesimi anni, ed in risposta a questo continuo evolversi delle tecnologie di archiviazione e riproduzione della musica, fu il significato stesso delle collezioni musicali a cambiare. Se i network peer-to-peer inaugurarono una breve stagione di accumulazione privata di intere discografie, di digital digging, fu però presto evidente che le discoteche private andavano perdendo di senso in virtù di giganteschi archivi digitali connettendosi ai quali si poteva ascoltare la stessa musica, ma senza sobbarcarsene il peso. Se non fossero state delle compagnie private come Spotify ad assumersi l'onere e l'onore della collezione, si potrebbe parlare di veri e propri archivi

sonori collettivi – inesauribili jukebox interattivi dalla memoria lunga e dalle puntine indistruttibili.

In questo scenario, la raccolta e la collezione di reperti musicali come attività umane, e forse persino il ricordare in generale, sembrano perdere di significato non solo per l'incomparabile efficienza del macchinico rispetto alla nostra fallibilità, non tanto per l'ulteriore comodità scaturente da questa ennesima delegazione delle nostre facoltà – ma anche e soprattutto perché, come avviene per la storia in generale, è oggi la sovrabbondanza più che la scarsità di ricordi a dover essere gestita e risolta, e non c'è intelligenza che possa farlo meglio di quella artificiale⁴. Per quanto una collezione possa essere completa ed aggiornata, è difficile immaginarla competere con YouTube – che in quindici anni dalla sua nascita è diventato non solo la più grande videoteca, ma anche la più fornita ed accessibile collezione musicale del mondo.

Abituati alla polvere accumulantesi nei loro crates, e in qualche caso ancora restii ad accettare l'idea di non poter più toccare il vinile, i deejays sembrano oggi aver perso completamente la loro funzione di collezionisti – conservandola il più delle volte nel vezzo di una residuale ricerca di stampe rare che sembrano più immaginate per ornare le già citate tombe che per venir suonate in radio o dove che sia. Eppure è proprio in virtù di questo esautoramento, di questa espropriazione di funzioni, che il DJ in quanto critico – in quanto ascoltatore esperto e selezionatore di suoni dal mondo – sembra aver assunto un'importanza ed una rilevanza storica ancora maggiori. Per le nostre tre

⁴ Sui dispositivi di memorizzazione si veda Stiegler (1998-2010). Sull'insufficienza delle facoltà umane rispetto al macchinico il sempre attuale Anders (2007). Sul punto della sovrabbondanza, molto interessante il più recente Milligan (2019).

ore di musica, alla fine del lungo viaggio novecentesco, non serve più nemmeno un essere umano a premere play – un qualsiasi dispositivo munito di una connessione ad Internet ed uno speaker di 5 watt può assemblare e suonare una playlist di ben più di tre ore senza che nessuna intenzionalità, nessun gusto e nessuna conoscenza debbano necessariamente intervenire. Gli algoritmi possono probabilmente sostituire quest'ultima, riusciranno sempre meglio a simulare l'intenzionalità – ma sono fortunatamente ancora lontani dal poter riprodurre quel complesso mélange di facoltà ed esperienze che forma e nutre il gusto. Questa la ragione per cui la selezione, o per meglio dire la selection, è già da molti considerata come un atto artistico a sé stante – come una nuova composizione – nonché la ragione per cui il DJ in quanto selector è necessariamente chiamato ad essere molto più di un accumulatore seriale di ricordi. Per quella vecchia e malsana passione, in tutti i sensi, non c'è più spazio.

Il Critico

All'interno di un baule, di una valigia, di un folder o di un'anima – i ricordi vanno sistemati, organizzati in gruppi e sequenze che ne consentano la leggibilità. La sensibilità storiografica del DJ nasce da un'esigenza di ordine mentale, da un istinto a sistemare i records in una qualsiasi successione sensata. Molti DJs dividono i records per annate, alcuni maniaci sono per l'ordine alfabetico degli artisti, altri ancora utilizzano le etichette – servendosi della continuità stilistica di certe case discografiche per cominciare ad organizzare la selezione. In ogni caso l'ordine, e anche la critica musicale, partono da lì – e il criterio che viene scelto per dividere ed organizzare la musica dice sempre molto sul tipo di DJ che andremo ad ascoltare.

Fino a quando non interviene la scelta di un determinato genere, in virtù di un legame con un determinato tipo di venue e di pubblico, i DJs ascoltano per tutti, e naturalmente ascoltano tutto. Che si tratti di ragioni di sovrabbondanza, come accade oggi, o di scarsità, come fu per i pionieri del Djing – è ad ogni modo sempre difficile scegliere un suono, un'atmosfera, e una storia specifica da raccontare e a cui legare il proprio nome e i propri sforzi. Quando le differenze tra gli angoli del mondo avevano ancora un'incidenza determinante sul tipo di musica che vi si produceva – quando le differenze tra gli strumenti musicali, le venues e le lingue non erano ancora state uniformate dal potere delle case di distribuzione globali, prima, e di Internet poi – la scelta del genere era quasi obbligata. Come fu ad esempio per la Jamaica dei primi sound systems⁵, la musica proveniva dalla strada e alla strada ritornava – i DJs erano semplici intermediari, reiteratori di ricordi collettivi. Ministers of Sound. In altri casi la scelta avviene per motivi diversi – inclinazione personale, frequentazioni, interessi extra-musicali, opportunità economiche – ma ad ogni modo bisogna mettere un argine, trovare dei limiti e dei parametri che trasformino una collezione in una selezione, un archivio in un'antologia.

Da quel momento i dischi nel baule cominciano ad essere sempre più simili mentre le selezioni si differenziano, il gusto si raffina, la competizione si accende e il Dj comincia a sottrarre, a tagliare e a rifinire – organizzando l'*esposizione* dei propri ritrovamenti seguendo criteri di fruibilità e di godibilità del risultato finale. La selezione viene esposta in un collage sonoro che prende il nome di DJ set – mosaico

⁵ Sul punto sempre utile il classico Stolzoff (2000). Interessante notare come in Jamaica i DJs fossero innanzitutto toasters e singers, uomini di parola, a conferma dell'importante ruolo politico che detenevano nei quartieri popolari.

dai tasselli smussati grazie alla lama magica del ritmo e alla continuità delle sfumature sonore.

La scelta di un genere musicale pone il DJ lungo un cammino impossibile da concludere. Specie nel caso di generi sostanzialmente facili da produrre – non è impossibile oggi creare dell’ottima musica elettronica, ad esempio, utilizzando semplicemente un laptop – il selector è posto dinanzi ad un inesauribile caleidoscopio di tracce e brani che andranno semplicemente ascoltati, valutati e infine scelti (o no!) per essere inseriti nella selection. Ma il discorso potrebbe essere esteso ad ogni altro genere internazionalmente conosciuto ed apprezzato, ed è d’altra parte vero per chiunque voglia portare la sua ricerca musicale aldilà dei limiti del cosiddetto mainstream. Scegliere di dedicarsi a un genere è come avventurarsi in una grotta buia che, per un particolare od un altro, ci ha attratti dall’esterno: il selector che decide di entrarvi non ha idea della sua effettiva estensione, sa che con l’inoltrarsi luce e compagnia andranno diradandosi sempre più – ma si avventura comunque al suo interno nel tentativo di ricavarne pietre e immagini varie da esporre al suo ritorno. La ricercatezza dell’esperienza, il progressivo affinarsi del gusto, dei sensi e della competenza, il crescente senso di esclusività fino all’incomunicabile, sono in effetti proprie di ogni critica. Il DJ conserva tuttavia sempre, a latere di queste ultime, il pungolo della fruibilità, della godibilità della sua esposizione – ed è precisamente in questa dialettica di settorialismo e diffusione, solitudine e militanza, puntina ed altoparlante, che il DJ in quanto critico assume dei tratti del tutto atipici.

“There'll be swingin' and swayin' and records playing / Dancing in the street”
Ascoltare musica e ballare, fuori e dentro le mura, entro i limiti della tecnica o fuori di senno. Gli specialisti del giradischi sono legati alla danza e alla festa dal più immediato ed intimo dei legami: devoti alle sezioni ritmiche, imparano

progressivamente ad affinare un'attenzione e una sensibilità per i movimenti dei corpi di chi è davanti che nessun'altro tipo di critica conosce. Le mani, già piene della polvere dei crates, continuano a sporcarsi del sudore, dei drinks che sembrano rovesciarsi da ogni angolo – di quella vita ebbra e rumorosa sgorgante dai broken hearts che in tante nights sono stati salvati dal DJ di turno⁶.

Lo stretto legame della musica con l'organizzazione degli spazi – la sua capacità di influenzare gli stati d'animo di chi quegli spazi li vive – le ha conferito quel significato politico su cui già il Platone della Repubblica e delle Leggi si pronunciava con estrema cautela⁷. In virtù di questo legame la scelta di un determinato DJ, e quindi di una determinata selezione, è spesso tutt'altro che impolitica – o almeno è ispirata a criteri che hanno spesso poco a che fare con l'oggettiva qualità della selezione e molto a che fare, invece, con i contenuti e i valori che quella selezione, in un modo o nell'altro, finisce per veicolare. E i modi sono molti e insospettabili. Molto spesso si identifica semplicisticamente la politicità della musica con il valore e il timbro politico dei testi che l'accompagnano, ma è a volte nella scelta stessa di una sonorità – e soprattutto nell'esclusione di un'altra – che il DJ compie il suo gesto più politico, sostanziando e connotando la sua militanza sonora. È la vecchia retorica del cosiddetto underground, che di solito smette di essere sia vecchia che retorica non appena si tratti di mettere su una selezione. La già citata esplorazione del sottosuolo musicale del mondo – in cerca di tracce che “suonino bene” per chi ascolta e stimolino il corpo di chi vuole ballare

⁶ Le battute in inglese sono citate dal brano di Martha and the Vandellas, *Dancing in the Streets*. La parafrasi alla fine si riferisce invece alla classica *Last night a DJ saved my life* degli Indeeep.

⁷ Cfr. Platone (2005), 798.d.9 ; Id. (2007), 402.c.1-8.

nonostante non siano uscite da studi prestigiosi – è di per sé una scelta politica, prima ed aldilà dei testi. Una selezione musicale che sappia distinguere il popolare dal massificato, il classico dal tormentone, è un piccolo gesto di resistenza alla progressiva monopolizzazione della bellezza da parte dell'industria culturale.

Ma torniamo al DJ set, e alla sua controversa natura di atto artistico autonomo.

Ogni canzone è una piccola storia, immaginata da chi l'ha scritta, e narrata dai musicisti che l'hanno registrata. Quando si riproduce una canzone si riceve, si ascolta una storia, ed è questa la ragione per cui, nonostante la sfumatura attiva del ri-produrre, è comunque l'elemento passivo a caratterizzare con più nettezza l'atto del mettere su una puntina, il gesto del premere play. La storia, e per essa lo sforzo creativo, inizia e finisce entro i limiti di quella singola canzone e non c'è motivo per riconoscere la benché minima funzione narrativa a chi si limita a farla riascoltare. La situazione comincia già leggermente a cambiare però quando, riproducendo immediatamente dopo una o più canzoni, si va a creare un nuovo segmento sonoro più lungo – un segmento che reiteri i ricordi che lo compongono, conferendo però loro un nuovo significato grazie al contesto, grazie alla cornice nei quali essi vengono inseriti. E tuttavia persino una raffinata e piacevole successione di canzoni stenta a farsi riconoscere come atto creativo. Nella semplice giustapposizione i brani, riprodotti l'uno dopo l'altro, sembrano conservare quella compiutezza narrativa che abbiamo visto essere il risultato del lavoro dei compositori e degli esecutori – ed è dunque difficile rintracciare una nuova storia, e quindi un'originalità creativa, in questo collage dai tasselli ancora separati, ancora leggibili nella loro unicità, ancora interi.

La situazione cambia invece una volta per tutte quando la giustapposizione diventa sovrapposizione, quando grazie all'invenzione del beat-matching⁸ i confini tra i tasselli del mosaico vengono violati e il segmento sonoro composito assume una sua originalità, una sua finitezza narrativa e di conseguenza una nuova identità. Nella manciata di secondi in cui i due brani si sovrappongono, che in qualche caso possono diventare interi minuti, il DJ diventa creatore di una sonorità inedita, narratore di una terza storia che emerge nella transizione dalla prima alla seconda: in questo interstizio ciò che accade al suono nel suo complesso dipende direttamente dall'intenzionalità e dai gesti del DJ – come avviene per qualsiasi altro strumentista – ed è precisamente in questo nuovo spazio sonoro, come vedremo sempre più ampio e sempre più svincolato dai brani originari, che il DJ oltrepassa anche la condizione di semplice selector per avventurarsi su percorsi ben più complessi. Quando in una selezione i brani passano da due a dodici le transizioni diventano undici, generando altrettante sezioni di suono inedito che, sia singolarmente che nel loro complesso, non possono che essere interpretate come creazioni originali. I pezzi del puzzle si fondono, il collage diventa quadro, e il DJ si ritrova ad essere musicista – un musicista che ha l'onere e l'onore di avere a disposizione tutti i suoni del mondo come note.

⁸ L'invenzione di questa tecnica – attraverso la quale si fa in modo che, nel sovrapporsi, due tracce stiano allo stesso tempo (BPM) ed in battuta – è di solito attribuita a Francis Grasso, DJ newyorkese attivo tra gli anni Sessanta e Settanta.

Il Musicista

L'invenzione dei giradischi a trazione diretta appare oggi come l'anno zero del turntablism in quanto arte autonoma, e in effetti il passaggio dalla cinghia al quarzo è tutt'ora segno di un diverso modo di concepire il turntable – segno di una volontà di esplorare le potenzialità creative delle ruote d'acciaio aldilà della semplice funzione di ascolto. Per la prima volta si poterono interrompere i dischi senza per questo fermare anche il motore sottostante, e questa evoluzione tecnica consentì l'interruzione e la ripresa della loro riproduzione ad una velocità e ad un livello di precisione sino ad allora sconosciuti. In quel frangente si venne a creare quella corrispondenza diretta tra i movimenti del corpo e l'emissione di suoni che è alla base della logica di ogni strumento musicale, e che nel caso del giradischi aveva solo bisogno di questo ulteriore perfezionamento per emergere in tutta la sua nettezza. Il resto della magia avvenne grazie al mixer.

Una delle maggiori difficoltà nel riconoscere i DJs come musicisti nasce in effetti dalla complessa identificazione del loro strumento. Se è l'iconicità del giradischi a conferire loro un'identità e persino un nome (turntablist), resta vero però che è in realtà il mixer a consentire non solo la sovrapposizione di tracce cui si è accennato poc'anzi, ma anche la gran parte delle modulazioni e delle alterazioni di suono che avvengono in essa. Rispetto ad un tradizionale mixer da studio, utilizzato solitamente per equalizzare diverse fonti di suono (canali) nell'indirizzarle tutte insieme verso un altoparlante unico, il classico mixer da DJ è caratterizzato invece dalla possibilità del preascolto⁹

⁹ Il preascolto, sviluppato negli anni Sessanta da Alex Rosner, consiste nell'uso della cuffia per ascoltare una traccia diversa da quella che sta suonando nell'altoparlante.

e dalla presenza di un crossfader – un potenziometro a scorrimento lineare che a differenza di quelli verticali, regolanti i volumi dei canali singolarmente, si muove in senso orizzontale, consentendo non solo la modulazione simultanea di due tracce, ma anche e soprattutto il passaggio rapido dall'una all'altra.

In linea puramente teorica, il crossfader potrebbe essere definito semplicemente come uno strumento che consente una transizione ininterrotta da un brano ad un altro con un solo movimento anziché con due. Se infatti in assenza del crossfader dovremmo alzare il volume della prima traccia (da ora 'canale A') mentre abbassiamo quella dell'altra (da ora 'canale B'), esso ci consente non solo di passare da canale A a canale B con un solo movimento, ma anche di dividere quel singolo movimento in segmenti diversi, all'interno dei quali i volumi dei due canali staranno in rapporti di volta in volta differenti. Supponiamo di avere un crossfader di otto centimetri: in una regolazione standard (che chiameremo 'smooth' o 'ad X'), il punto mediano è l'unico in cui i volumi dei due canali sono allo stesso livello, mentre basterà spostare lievemente il crossfader a destra per alzare il volume del canale B, abbassando progressivamente quello di A, e viceversa. In una regolazione 'sharp' o 'a pi greco', invece, la situazione cambia completamente: i due segmenti di mezzo centimetro alle estremità del nostro crossfader da otto saranno gli unici punti dove c'è preponderanza dell'uno o dell'altro canale, mentre per i restanti sette i due volumi sono alla pari e andranno eventualmente regolati con i potenziometri verticali. Una piccola opzione tecnica su un apparecchio, che permise tuttavia di utilizzare i giradischi in modo del tutto nuovo, trasformandoli una volta per tutte in strumenti musicali. Strumenti musicali ad arco, per essere provocatoriamente precisi.

Ma eravamo alle selezioni, e ai brani che cominciano a mescolarsi dando vita a nuove tracce, spesso impossibili da identificare con quelle d'origine. Il crossfader e la

trazione diretta trasformarono completamente la gestualità del DJ, che si ritrovò ad avere un controllo quanto mai diretto e fisico sui suoni della sua selezione. Il beat-matching, ad esempio, fu reso estremamente più facile ed intuitivo, e questo consentì un alternarsi molto più rapido delle tracce che diede presto vita alla pratica del beat-juggling e alle sue imprevedibili evoluzioni.

Siamo nella New York di metà anni Settanta, c'è tanta voglia di ballare e di stare insieme ma, soprattutto per i figli e le figlie del Bronx, ben poche occasioni per farlo senza pericoli. I dischi soul, funk e rock muovono naturalmente i corpi, ma i ballerini sembrano volere di più o forse, a ben vedere, vogliono giusto qualcosa in meno. La più elementare operazione di beat-juggling fu pensata in effetti proprio per consentire loro di ballare sui breaks, le sezioni dei brani dalla ritmica più pronunciata, senza mai far arrivare i dischi a quella parte in cui le percussioni lasciano spazio al cantato e agli altri strumenti. Il primo e principale metodo utilizzato dai pionieri del beat-juggling per ottenere questo effetto fu quello di far girare contemporaneamente due copie dello stesso break suonandone però solo una alla volta, e utilizzando la sua durata per riportare l'altra al suo punto di inizio e così via. Il crossfader consentiva i passaggi netti dall'uno all'altro, mentre la trazione diretta permetteva di lasciar girare il disco dal punto esatto in cui suonavano la grancassa o il rullante che aprivano il break – a tempo, quasi li si stesse suonando per davvero. Nasceva il Merry-Go-Round¹⁰, nascevano i loop, nasceva l'hip hop – il movimento culturale che avrebbe trasformato i DJs in turntablists, e gli antiquari in artisti.

¹⁰ Questo il nome che prese la tecnica nella sua esecuzione perfetta. La sua invenzione è spesso attribuita al leggendario Dj Kool Herc.

Una parte considerevole della musica afroamericana si fonda sulla amorevole reiterazione rituale di vecchie melodie, armonie che diventano leggendarie anche solo per le innumerevoli versioni e reinterpretazioni nelle quali le si può ascoltare. I grandi standard jazz che hanno attraversato gli oceani, ma anche gli storici riddim jamaicani che hanno attraversato i decenni, sono solo gli antenati analogici dei beats della musica hip hop – e anche le strofe dei rappers non sono forse che le nipoti degli assoli, susseguentisi virtuosi nel ripetersi sempre uguale dei giri di blues. In un’analogia tutt’altro che scontata con il nostro Rinascimento, il quadrivio di arti che struttura l’hip hop aspira a formare artisti completi, e vive del senso di competizione che le quattro discipline generano tra questi ultimi¹¹. Presto i DJs capirono che armonizzando e velocizzando i movimenti del corpo i breaks potevano essere divisi e quindi suonati in sezioni sempre più piccole – dalle quattro alle due battute, dalle due alla battuta singola, fino ad isolare il singolo rullante o la singola grancassa – che effettivamente potevano essere suonati in accompagnamento alla musica proveniente dall’altro canale, e infine da soli. Presto si parlò di finger-drumming, di DJs che sapevano ricreare riffs e stacchi di batteria famosi servendosi però di suoni provenienti da tutt’altri dischi – e poi comparve Grand Wizard Theodore che, come racconta, si ritrovò semplicemente a muovere il disco “back and forth and forth and back” dimenticandosi di abbassare il volume... “and it became a scratch”.

A circa mezzo secolo di scoperte e innovazioni tecnologiche dalla sua nascita, il turntablism continua ad evolversi, attraversando fasi di sviluppo e piccole rivoluzioni

¹¹ Dai suoi albori la cultura hip hop si diffuse e in un certo senso canonizzò in quattro discipline: Mcing, Dancing, Graffiti Writing e Djing. Innumerevoli ormai le ricostruzioni, si veda almeno Ogbar (2007).

durante le quali i nuovi strumenti messi a disposizione dall'industria del suono vengono esplorati fino al limite delle loro possibilità. Fu presto chiaro che l'uso del nuovo strumento musicale che stava prendendo forma grazie alla combinazione di mixer e giradischi dipendeva in larga misura dalla qualità e dalle caratteristiche tecniche di questi ultimi – e cominciò così una dialettica tra le possibilità tecniche dello strumento e quelle del corpo che lo utilizzava che a tutt'oggi continua ad evolversi e a mostrare nuovi risvolti. Quello che serviva erano giradischi dai motori precisi e instancabili – in grado di subire le peggiori manipolazioni senza che il ritmo dei giri si modificasse – e mixer dai crossfader sempre più sharp – aventi quindi bisogno di muoversi sempre meno dall'estremità B per far suonare a pieno il canale A. A un certo punto il movimento da compiere fu breve abbastanza affinché il crossfader potesse essere impugnato usando il pollice come resistenza e le altre dita come martelletti – e ancora oggi sono proprio queste ultime a fare i tagli, corrispettivo logico e meccanico dei graffi. Cut and scratch. Nello scenario più classico sul canale B suona una base, mentre sull'altro si alternano i suoni che andranno a comporre l'assolo.

Come negli strumenti ad arco, il suono del turntable viene attivato da un oggetto esterno al suo corpo – un oggetto che tramite vari tipi di percussione conferisce cadenza, intensità, ritmo e volume alle note vibranti dalle corde. Basta immaginare il giradischi come manico, il disco come corda e il crossfader come archetto – e da quel momento in poi, come per ogni altro strumento musicale, saranno solo il tempo, la dedizione e il talento a rendere lo strumentista in grado di eseguire fraseggi puliti in semibiscrome. Esercizi per la mano destra, esercizi per la mano sinistra – cut and scratch.

Archetto digitale, il crossfader danza sul mixer dando forma e voce alle variazioni di frequenza che avvengono sul giradischi. Si è parlato di percussione, e in effetti la più immediata associazione di idee suggerirebbe il turntablist come una sorta di percussionista di rumori digitali. Eppure mai scontata fu la distinzione tra suono e rumore¹² e, a prescindere dalla nettezza di questa diairesis, è importante ricordare che, nel caso del DJ, per ottenere un determinato suono basta solo che egli lo trovi da qualche parte. Basta solo un ricordo che lo contenga. L'invenzione del timecode – un dispositivo che consente di riprodurre le tracce digitali tramite la lettura delle puntine, come se quelle tracce stessero effettivamente girando su di un disco – svincolò oltretutto una volta per tutte i DJ dai limiti delle loro collezioni di suoni in vinile, consegnando loro, di fatto, tutte le possibilità sonore del mondo e anche molto di più. Una pentatonica registrata ad hoc da un trombettista, ma anche un podcast o la registrazione di una lezione universitaria, potevano ora essere suonate su un giradischi come se qualcuno le avesse incise davvero. Era l'ultimissimo respiro dell'analogico, e il primo flatus vocis di una stagione di ineguagliabile creatività per ogni specialista dei giradischi.

Come la scrittura storica, perfezionatasi attraverso i secoli grazie all'irrompere sulla scena di nuovi lettori e nuove possibilità tecniche, così anche il turntablism continua a sviluppare il suo linguaggio in continua dialettica con le esigenze del suo composito pubblico, da un lato, e con l'evolversi dei suoi strumenti dall'altro. Strumenti ormai illimitati – sovrabbondanti. Tutti i suoni del mondo su un motore rotante a 33 giri al minuto. Tecniche e stili diversi, per far esprimere le potenzialità di uno strumento ancora tutto da scoprire. Esistono ad oggi piccole enciclopedie, raccolte di movimenti

¹² A riguardo interessanti spunti, di recente, in D'Aquino (2021).

specifici utilizzati per ottenere specifici effetti sonori – e mille e più modi di violare gli schemi di queste tecniche per inserirle nel flusso libero dell'improvvisazione, o per ottenerne di nuove. Esistono scuole dove si insegna a suonare il giradischi come uno strumento, e maestri riconosciuti in tutto il mondo per aver inventato o anche solo perfezionato alcune tecniche. Esistono infine orchestre che hanno accolto il giradischi nelle loro sezioni ritmiche, anche solo per una notte, nel tentativo di oltrepassare il sempre più dubbio e difficile confine tra la musica colta e la musica popolare.

All'inizio era difficile e per pochi, e poi divenne di dominio pubblico, di riconoscibilità e reperibilità quantomeno trasversali. Proprio come gli storici i DJs hanno parametri e criteri, metodi diversi, ed è spesso difficile decidere quale racconto sia poi il più completo, il più appassionante, il più degno di essere ricordato. Il giudice resta il pubblico – oggi quanto mai esigente nella sua indifferenza, abituato a racconti di grande effetto e quasi mai capace di riconoscerne il trucco alla base – ed è probabilmente proprio per questo motivo che lo si dovrebbe aiutare a riconoscere, a distinguere una playlist da una selezione, e un buon DJ set da uno scadente. Alla fine della notte, quando l'impianto si spegnerà e i ricordi torneranno a vivere solo nei nostri sensi, sarà importante distinguere chi ci ha nutrito da chi ci ha ingannato – l'education dall'entertainment – serbando il ricordo di chi per quella notte si è occupato di entrambi, tra solitudine e militanza, tra puntina e altoparlante.

Bibliografia

ANDERS, G. (2007) *L'uomo è antiquato*, 2 voll., Torino: Bollati & Boringhieri

D'AQUINO, B. (2021) *Black Noise. Tecnologie della diaspora sonora*, Roma: Meltemi

DERRIDA, J. (1996), *Mal d'archivio. Una impressione freudiana*, Napoli: Filema

MILLARD, A. (1995) *America on Record: A History of Recorded Sound*, Cambridge: Cambridge University Press

MILLIGAN, I. (2019) *History in the age of abundance? How the web is transforming historical research*, Montreal: McGill-Queen's University Press

OGBAR, J.O.G. (2007) *Hip-Hop Revolution: The Culture and Politics of Rap*, Lawrence: University Press of Kansas

OSBORNE, R. (2012) *Vinyl: A History of the Analogue Record*, Farnham: Ashgate

PLATONE (2005) *Le Leggi*, Milano: BUR

Id. (2007) *La Repubblica*, Milano: BUR

STOLZOFF, N. (2000) *Wake the town and tell the people: dancehall culture in Jamaica*, Durham-London: Duke University Press

STIEGLER, B. (1998-2010) *Technics and Time*, 3 voll., Stanford: Stanford University Press

WELCH, W. L.; BURT, L. (1994) *From Tinfoil to Stereo: The Acoustic Years of the Recording Industry, 1877-1929*, Miami: University Press of Florida

**IL VIDEOCLIP E UNA MUSICA DA VE(N)DERE:
DA PAUL MCCARTNEY A FRANÇOIS DELALANDE**

PAOLO SULLO

1. Il videoclip e una musica da ve(n)dere

«[...] in un certo senso credo che inventammo MTV»¹

George Harrison, ricostruendo la storia dei Beatles, ricorda con queste parole i primi video promozionali realizzati dal quartetto di Liverpool, quelli realizzati da Michael Lindsay-Hogg legati al 45 giri *Paperback writer/Rain*, pubblicato dalla EMI nel 1966. La diffusione dei video nasce dall'esigenza di assicurare, nonostante i molteplici impegni dei Beatles, la loro presenza, seppur in un video registrato, alle numerose trasmissioni televisive alle quali erano invitati e alle quali non potevano sempre presenziare fisicamente. Il videoclip nasce quindi negli anni Sessanta da una evidente necessità di distribuzione del prodotto musicale e dalla conseguente promozione commerciale con la funzione di sostituto del più diffuso playback televisivo. George Harrison ricostruisce nei particolari, e con un pizzico di ironia, le esigenze logistiche

¹ SACCHI, L. (2000) [a cura di] *The Beatles Anthology*, Milano: Rizzoli, p. 214.

e commerciali che favorirono la nascita di quello che sarebbe diventato in futuro il videoclip.

La Beatlesmania ci rendeva difficile andare in giro, e per comodità decidemmo di non promuovere troppo i nostri dischi negli studi della televisione, era una vera seccatura. Pensammo di girare dei filmati e farli trasmettere in TV.

Così ingaggiammo una troupe cinematografica e cominciammo a girare. Ne girammo parecchi. Penso che i primi ben fatti siano stati “Paperback Writer” e “Rain” in Chiswick House. Furono precursori dei “video”.

L’idea era che avremmo potuto usarli sia negli Stati Uniti che in Gran Bretagna, perché pensammo: “Non possiamo andare ovunque. Smettiamo di andare in tour e mandiamo fuori questi filmati per promuovere il disco” [...].

Una volta mandammo in onda uno spezzone durante lo show di Ed Sullivan. Credo che Ed Sullivan abbia fatto una presentazione del genere: “I Beatles son stati qui, come sapete, sono ragazzi meravigliosi, ma siccome non possono essere qui ora ci hanno mandato questo filmato”. Fu fantastico, mandando il filmato ottenemmo che lo show di Sullivan promuovesse il nostro nuovo singolo. Al giorno d’oggi ovviamente lo fanno tutti [...].²

La stessa ricostruzione è confermata anche da Ringo Starr, che precisa come l’idea del videoclip fosse nata ancor prima che il termine stesso venisse coniato.

L’idea di girare dei filmati promozionali per “Paperback Writer” e “Rain” venne perché così non dovevamo andare in giro noi. Pensammo fosse un’idea geniale mandare in giro dei “promo”; non credo neanche che li chiamassimo “video”; sarebbero solo stati trasmessi in TV.³

I video di *Paperback writer* e *Rain* ritraggono i Beatles nell’atto performativo, evidentemente in playback. Questa operazione, senz’altro non centrale ma ai margini

² Ivi.

³ Ivi.

di un'operazione di promozione commerciale più complessa, inaugura lentamente una prassi e sancisce la nascita di un nuovo modello comunicativo, visuale e musicale. Tale modalità pubblicitaria sin da subito partecipa alla sperimentazione e alle trasformazioni che in quegli anni interessavano la musica di consumo. Così i Beatles, anticipando anche sotto questo punto di vista i tempi che verranno, passano da un video in cui si ritraggono i musicisti mentre eseguono il brano, a un filmato psichedelico, sperimentale, dove essi agiscono in un'ambientazione onirica e simbolica.

Mi riferisco in particolare ai video promozionali relativi al singolo *Strawberry Fields Forever/Penny Lane*. Il video di *Penny Lane* proponeva una passeggiata dei Beatles nei borghi della cittadina inglese, mentre quello di *Strawberry Fields* è decisamente più astratto. Al riguardo è interessante la testimonianza diretta di Paul McCartney:

Per *Penny Lane* ci diedero delle giacche rosse da cacciatori e ci piazzarono su dei cavalli bianchi, e nessuno di noi sapeva cavalcare. [...] È tipico degli attori: «Sai andare a cavallo?». «Certo!» e non è vero.

In realtà, non ce lo chiesero nemmeno.

Ringo era paralizzato. Non ha mai amato i cavalli. Montammo in sella, uscimmo dal cancello per le riprese, e naturalmente i cavalli si scatenarono, vedendo quel campo aperto. Ora non lo farei mai, perché so che partono in quarta, ma allora non lo sapevamo. «Ferma! Ehi, fermati! Aaaaah!» Andavamo al galoppo, e Ringo rischiò di cadere. Fu un brutto momento. «Ehi, teneteli!»

Il video che ricordo di più è *Strawberry Fields*. Incontrammo questo pazzo svedese [Peter Goldmann, uno stimato regista televisivo]. Lo conoscemmo in un club e lui ci disse: «Ehi, siete grandiosi, vorrei filmarvi da qualche parte. Come Bergman. Faremo un video fantastico, folle!». E noi: «Perché no?». C'è ancora tanta gente che apprezza quel video. Era in anticipo sui tempi. Quando arrivammo, lui aveva un pianoforte: «Voglio che sfasciate questo piano».

«D'accordo.» Non male, un compito piuttosto semplice. «Dov'è il martello?» E poi c'era del cibo: «Perché non ve lo tirate addosso?». Anche questo era facile [...].⁴

In altre parole, i Beatles realizzano un videoclip in cui le immagini da un lato non erano direttamente collegate al significato del testo del brano, ma dall'altro lato forse ne offrivano una lettura onirica, evidenziando i riferimenti psichedelici, non sempre dal significato riconoscibile, presenti nel testo.

I video promozionali resteranno un prodotto non centrale nella produzione musicale fino all'avvento della televisione commerciale e in particolare alla nascita di canali dedicati esclusivamente alla trasmissione di video musicali, come MTV. Il primo video trasmesso da MTV è significativamente quello relativo alla canzone *Video Killed The Radio Star* dei Buggles, diretto da Russel Mulcahy e andato in onda il primo agosto 1981. Grazie a MTV il video promozionale diventa sempre più centrale per la diffusione di un prodotto musicale: dal video musicale nasce il modello comunicativo del videoclip. Non è questa la sede per ricostruirne minuziosamente la storia,⁵ ma

⁴ MCCARTNEY, P. – DU NOYER, P. (2016) La versione di Paul. In conversazione con Paul Du Noyer, Segrate: Edizioni Piemme.

⁵ cfr. CAMILLERI, L. (2005), Suono e immagini: l'audiovisione e Intreccio sonoro e intreccio audiovisivo in CAMILLERI, L., Il peso del suono. Forme d'uso del sonoro ai fini comunicativi, Milano: Apogeo, pp. 71-177; DEL CASTELLO, A. (2015) Il videoclip. Musicologia e dintorni dai Pink Floyd a Youtube, Brescia: Cavinato; TAYLOR, P. G. (2007), «Press Pause: Critically Contextualizing Music Video» in Visual Culture and Art Education. Studies in Art Education, n. 3, pp. 230–246; ABT D. (1987) Music video: the impact of the visual dimension, in LULL, J. [a cura di] Popular Music and Communication, Newbury Park: Sage, pp. 96-110; AUFDERHEIDE, P. (1986) «Music videos: the look of the sound» in Journal of Communication, n. 36, pp. 57-78; BARONI, M. – NANNI, F. (1989) La musica da vedere: il videoclip, i canali e i modi di fruizione, in BARONI, M. – NANNI, F. [a cura di] Crescere con il rock, Bologna: CLUEB, pp. 169-192; BJÖRNBERG, A. (1992) Music video and the semiotics of popular music, in DALMONTE, R. – BARONI, M. [a cura di] Secondo convegno europeo di analisi musicale, Trento: Università di Trento, pp. 379-388; BJÖRNBERG, A. (1994) «Structural relationship of music and images in music video», in Popular Music, n. 13, pp. 51-74; BURNS, G. – THOMPSON, R. (1987) «Music, television and video: historical and aesthetic considerations», in Popular Music & Society, n. 3, pp. 11-26; DENISOFF, R. S. (1988) Inside MTV, Oxford: New

sicuramente è opportuno segnalare come i riferimenti alla nota emittente televisiva inizino già negli anni Ottanta a diventare espliciti anche nelle canzoni, a testimonianza della sua centralità nella diffusione del prodotto musicale. Inoltre il videoclip gradualmente inizia a configurarsi come un genere che non si identifica totalmente con la canzone, ma che, partendo da essa, acquista una sua autonomia espressiva ed estetica. Un esempio di questa tendenza è la canzone *Money for Nothing* dei Dire Straits, in cui Sting e Mark Knopfler cantano ironicamente “I Want my MTV”. A tal riguardo è significativo un aneddoto di Steve Barron contenuto in *I Want my MTV*:

Mark Knopfler didn't like doing videos. Dire Straits had done them before, but they showed the band playing, and Dire Straits had done them before, but they showed the band playin, and Dire Straits weren't all that interesting. Jeff Ayeroff told me to go meet the band in Budapest, where they were on tour, shoot some live footage, and somehow convince Mark to do a concept video. I really wanted to use a new computer animation technology called Paintbox, which was used to do colorization in commercials and to create logos for corporations.

Mark and his girlfriend and I dinner together, I'm trying to broach the idea that MTV should be shaken up a bit. I can see he's going to say no. And luckily, his girlfriend, who was from the states, said “Wow, you're so right about that. That's exatly what MTV needs.”

“Money for Nothing” starts with Sting singing “I want my MTV”, and the song is damning to MTV in a way. That was an ironic video. The characters we created were made of televisions, and they were slagging off television. Videos were getting a bit boring, they needed some waking up. And MTV went nuts for it. It was like a big advertisement for them. It won Video of the Year at the 1986 VMAs. That was the same year as a-ha's “Take on Me”, which won Best Director and a bunch of others. I think a-ha was probably the better video.⁶

Brunswick; GOODWIN, A. (1993) Fatal distractions: MTV meets postmodernism theory, in FRITH, S. – GOODWIN, A. – GROSSBERG, L. [a cura di] *Sound and Vision: The Music Video Reader*, London: Routledge, pp. 45-66; FISKE, J. (1986) «Post-structural post-modern», in *Journal of Communication Inquiry*, n. 1, pp. 74-79; BERTON, L. (2007) *Videoclip*, Milano: Mondadori.

⁶ MARKS, C. – TANNENBAUM, R. (2019) *I want my MTV*, Londra: Penguin Publishing Group, p. 18.

Il video di Barron ha come centro non la band nell'atto performativo, ma MTV stessa. Sono infatti presenti riferimenti non solo ai Dire Straits, ma anche ad altri video trasmessi dall'emittente: *Money for Nothing* è un video che contiene altri video, un video sui video, un metavideo.

La tendenza a una autonomia espressiva del mezzo visivo, sempre all'interno di un chiarissimo contesto pubblicitario, diventa ancora più evidente nel decennio successivo. Un esempio possono essere i videoclip realizzati sulle canzoni dei Radiohead nella seconda metà degli anni Novanta che hanno pari successo delle canzoni da cui sono tratti, fino a sostituirsi ad esse. Questa tendenza molto probabilmente spinge la EMI nel 1998 a commercializzare *7 Television Commercials* in VHS, una collezione di videoclip dei Radiohead da *Paranoid Android* a *Fake Plastic Trees*.

2. Per un'analisi del videoclip

La duplice caratteristica del videoclip, da prodotto artistico autonomo a prodotto di promozione commerciale, spinge Luca Marconi nel suo saggio *Muzak, jingle, videoclips*⁷ a trattare separatamente il «videoclip come spettacolo» e il «videoclip come pubblicità». Riassumendo i lavori precedenti di studiosi come Björnberg, Goodwin, Burns, Thompson e altri,⁸ Marconi individua alcune caratteristiche, sicuramente utili a una prima classificazione del videoclip come spettacolo prima e del videoclip come pubblicità poi. Le considerazioni di Marconi, quindi,

⁷ MARCONI, L. (2001) *Muzak, Jingle, videoclips* in NATTIEZ, J.J. [a cura di] *Enciclopedia della musica, IV: "Piaceri e seduzioni nella musica del XX secolo"*, pp. 675-700.

⁸ Vedi nota n. 5.

rappresentano senz'altro una prima griglia ermeneutica per comprendere, analizzare e classificare i videoclip. La prima caratteristica che emerge è la necessità di analizzare sia le immagini che la musica senza concentrarsi prevalentemente su uno dei due elementi, ma cercando le relative convergenze e/o divergenze. Inoltre aggiunge come Björnberg si concentri

sulla relazione tra le forme di “significazione” e “narratività” sviluppate dalla sintassi musicale della canzone visualizzata e quelle sviluppate dalle immagini corrispondenti.⁹

Gli elementi individuati da Goodwin, invece, sono tre: «il testo verbale, la musica e la *performance* realizzata dai suoi esecutori che ci si immagina mentre la si ascolta».¹⁰ Le relazioni fra queste tre componenti possono allora essere di «illustrazione», «amplificazione» o «disgiunzione».

Le altre caratteristiche individuate da Marconi sono l'inserimento di immagini gradite al target di riferimento, i riferimenti ad altre forme che comprendono l'uso di immagini e musica senza perdere la specificità del videoclip, l'invito a mettere in atto «condotte fruitive sensoriali, sinestetiche, ludiche, empatiche»¹¹ a sfavore di una condotta logico riflessiva, la scelta di immagini che scatenino emozioni intense, e, in ultimo, assicurare al videoclip una “unità d'affetto”, nonostante la varietà di emozioni scatenate all'ascoltatore. Occupandosi poi del videoclip come pubblicità, Marconi si concentra sulle diverse immagini che esso fa scaturire dell'artista. Quest'ultimo, infatti, nel videoclip può essere presentato come «divo da sogno», «divo virtuoso», «divo eroe», «divo ironico», «divo della porta accanto».

⁹ MARCONI, L. (2001) cit, p. 691.

¹⁰ Ivi.

¹¹ Ivi.

Le caratteristiche enumerate da Marconi, in particolare la condotta narrativa e la scelta di immagini significative per il target, diventano mezzi interpretativi in un contributo più recente di Pamela Taylor, in cui la studiosa propone a fini pedagogici una griglia ermeneutica per il videoclip *Go to Sleep* dei Radiohead.

A questo punto sorgono naturalmente più interrogativi:

- In che misura il linguaggio del videoclip è legato alla sua *mission* pubblicitaria? Sono due aspetti distinti, oppure partecipano a un unico processo?
- Le immagini sono connesse necessariamente al “significato” del brano? E quando non lo sono, in che misura se ne dissociano?
- Cosa si intende per “significato” del brano?
- È possibile utilizzare una griglia ermeneutica generale che riassume le diverse tipologie dei videoclip in macro-categorie generali?

3. Il caso *Queenie Eye*

Queenie Eye è la quinta canzone di *New*, album pubblicato da Paul McCartney nel 2013 per la Capitol/Emi, ed è prodotta da Paul Epworth. Quest’ultimo già aveva collaborato con McCartney per i progetti sperimentali distribuiti con lo pseudonimo di Fireman e produce altre due canzoni dell’album *New: Save Us* e *Road*. La canzone nasce da un gioco, denominato proprio “Queenie Eye”, che McCartney praticava da ragazzo. Il testo, infatti, è costituito quasi interamente dalla filastrocca che i bambini declamavano durante il gioco. Il rimando al gioco è particolarmente esplicito anche all’inizio del ritornello, connotato da una intonazione piuttosto monocorde che richiama evidentemente l’intonia della filastrocca citata dal testo. L’unica interruzione della pulsazione ritmica avviene verso la metà del brano, nel *bridge*, sulle parole «It’s long way, to the finish / When you’ve never been before / I was nervous, but I did it /

Now I'm going back for more», per poi riprendere con un immediato crescendo il riff del ritornello. Il videoclip è girato negli Abbey Road Studios, più precisamente nello studio 2, e vede la partecipazione di McCartney circondato da attori dalla fama acclarata come Johnny Depp, Kate Moss, Jude Law, Sean Penn, Jeremy Irons, Chris Pine, Tom Ford, Alice Eve, James Corden, Gary Barlow e Meryl Streep.

Le prime scene del videoclip, diretto da Simon Aboud, costituiscono un prologo narrativo, così come accade piuttosto frequentemente. La canzone, infatti, è introdotta da un veloce scambio verbale tra Paul McCartney e il produttore: da subito lo spettatore si trova immerso nello studio di registrazione, più precisamente nella sala di regia. Successivamente Paul McCartney scendendo delle scale e fischiando, si reca nella sala di registrazione, posizionandosi al pianoforte. La sala è vuota: nonostante si metta in scena una possibile registrazione del brano, lo spettatore lo ascolta nella sua completezza, con tutti gli strumenti e la voce di Paul perfettamente equalizzata, in un evidente playback. Cosa starà allora registrando Paul? Certamente siamo di fronte a un gesto simbolico, che gioca con l'immaginazione dell'ascoltatore/spettatore, che ricostruisce nella sua mente una "fantastica" seduta di registrazione. La sala vuota gradualmente inizia a riempirsi di attori, tutti ritratti nell'atto dell'ascolto. Il primo a comparire è Johnny Depp che, con lo sguardo nel vuoto, ascolta la musica attraverso delle cuffie. Gli attori che successivamente iniziano ad "animare" la sala di registrazione hanno atteggiamenti diversi: qualcuno tamburella sul pianoforte, qualche altro balla. L'atteggiamento "riflessivo" e quello "motorio" dei partecipanti sottolinea abilmente i diversi momenti del brano: alla stasi ritmica del *bridge* prevale un atteggiamento meditativo, mentre al successivo crescendo gli attori legano all'ascolto della musica il movimento. L'entrata della batteria è infatti sottolineata dal movimento di un attore che imita quello di un batterista. Il crescendo del brano è simboleggiato dal progressivo crescere dei partecipanti che però non interagiscono tra di loro. Contemporaneamente McCartney, al pianoforte, "dirige" il

brano evidenziando con le mani le risposte del coro. La “comparsa” dei vari attori è da ritenersi solamente un atto di immaginazione, in quanto la sala al termine del brano si svuota, facendo ritornare tutto alla situazione di partenza. Il videoclip, infatti, termina con un epilogo che si collega direttamente al “prologo”: McCartney ha finito di “registrare” il brano e dapprima si rivolge all’assistente che è al mixer, poi fischietta, sistemando le chitarre sui supporti come al termine di una seduta di registrazione.

4. Il videoclip di *Queenie Eye* e le condotte musicali di Delalande: un modello ermeneutico?

In che modo può essere interpretato il video clip di *Queenie Eye*? E, soprattutto, quale relazione intercorre tra la canzone e le immagini? Queste ultime in che misura sono funzionali a una finalità pubblicitaria?

Una prima risposta a questi interrogativi potrebbe essere formulata a partire dalla teoria delle condotte musicali di François Delalande.¹² Secondo il teorico francese, per “condotta musicale” si intende un determinato comportamento tenuto dall’ascoltatore che ha una determinata finalità. Le finalità vengono riassunte in tre macro-categorie, desunte dalla teoria pedagogica/psicologica di Piaget: la condotta senso-motoria, la condotta simbolica e il gioco di regole. La concezione di Delalande è legata a doppio filo anche con un’idea di significazione universale dell’atto musicale, riassunta dalle condotte stesse, e da cui scaturiscono evidentemente determinate aspettative all’ascolto. Un ascoltatore, infatti, potrà desiderare una musica che soddisfi una condotta legata al movimento, una musica che favorisce il ballo, oppure potrà apprezzare una musica di cui può mimare l’atto performativo. Viceversa, un’altra

¹² Cfr. DELALANDE, F. (1993) *Le condotte musicali*, Bologna: Clueb.

tipologia di ascoltatore potrà maggiormente apprezzare un brano che lo condurrà verso un atteggiamento riflessivo, grazie al quale la musica favorirà l'immaginazione di un racconto, una sensazione, un "affetto": un sogno ad occhi aperti. Una ulteriore attività all'ascolto, teorizzata da Delalande, è quella, propria del musicista, in cui l'ascoltatore analizza il brano riferendosi direttamente alle regole sottostanti al costruito musicale. Lo spettatore di *Queenie Eye* viene a contatto contemporaneamente e direttamente con tutte e tre le condotte musicali all'ascolto, grazie all'atteggiamento degli attori, che non rappresentano un eventuale significato del brano, ma riassumono ognuno uno dei possibili atteggiamenti all'ascolto, dal ballo alla meditazione, fino alla lettura della partitura attraverso i gesti di McCartney. La narrazione simbolica proposta agli spettatori è quella di una seduta di registrazione, ulteriormente drammatizzata dall'esordio narrativo e dall'epilogo, aggiunti alla musica del brano. Insomma, il videoclip di *Queenie Eye*, soddisfacendo ogni tipo di aspettativa all'ascolto, propone contemporaneamente più letture dello stesso brano, cercando in ogni modo di incontrare il gusto di diversi tipi di utenti, guidandoli verso la propria condotta prediletta, agganciando il loro consenso. In questo senso potremmo dire che ogni videoclip può essere interpretato attraverso la condotta musicale proposta in modo prevalente, da quella senso-motoria già presente nei primi videoclip dei Beatles a quella simbolica, anticipata dal video promozionale di *Strawberry Fields Forever*. La funzione del videoclip è quindi quella di offrire allo spettatore una possibile interpretazione del brano, per assicurarsi il giudizio positivo di un possibile consumatore. Ma questo tipo di strategia commerciale è propria solamente del videoclip musicale, oppure è presente anche sotto altre forme in altri repertori? Una certa similarità è sicuramente ravvisabile nei titoli posti direttamente dall'editore ottocentesco a repertori strumentali. Dalle sinfonie di Haydn fino alle sonate di Beethoven, solamente per citare un repertorio maggiormente diffuso e conosciuto, possiamo raccogliere una serie di titoli che, posti direttamente dall'editore per fini

commerciali, rimandano direttamente a un significato extramusicale, suggerendo e guidando il fruitore verso una possibile interpretazione. Questo tipo di operazione, da un lato del tutto arbitraria dalla volontà del compositore di legare il proprio brano a un significato determinato, non deve essere confusa con il rimando a fattori extramusicali che avviene in altri repertori, come la musica a programma o il poema sinfonico, che invece partecipa a tutt'altra operazione estetica di unione delle arti e di attribuzione di significato all'atto compositivo musicale. In altri termini, l'editore anticipa la funzione del regista del videoclip: suggerendo una condotta, rende "piacevole" la musica che immette sul mercato, suscitando nell'ascoltatore un determinato tipo di comportamento, una determinata attribuzione di significato. A questo proposito sono interessanti le riflessioni di Giorgio Sanguinetti, in una sua recentissima monografia, circa i titoli dati a fini commerciali dagli editori alle sonate di Beethoven.

Un caso particolare di interpretazione ermeneutica sono i titoli attribuiti ad alcune sonate. Com'è noto, sono solo due le sonate il cui titolo possiamo con certezza attribuire a Beethoven stesso: l'op. 13, *Grande Sonate pathétique*, e l'op. 81a, *Lebewohl, Abwesenheit und Wiedersehen*. I nomi delle altre sonate sono stati attribuiti postumi, spesso da editori che cercavano in questo modo di vendere più copie. Questi titoli sono:

op. 27/2, "Al chiaro di luna" op. 28, "Pastorale"

op. 31/2, "La tempesta"

op. 31/3, "La caccia"

op. 53, "Aurora"

op. 57, "Appassionata"

[...] spesso i nomi hanno un'origine commerciale, come nel caso dell'op. 28, che fu intitolata 'Sonate Pastorale pour le Piano-Forte' nell'edizione londinese di Broderip & Wilkinson uscita tra il 1804 e il 1805; o dell'*Appassionata*, il cui nome fu inventato nel 1838 dall'editore Craz di Amburgo per una trascrizione della sonata per pianoforte a quattro mani. [...] ci dev'essere qualche verità nei nomi notoriamente spuri delle sonate di Beethoven; altrimenti, per quale ragione questi nomi restano così tenacemente attaccati ai loro oggetti?

Una ragione è che, per quanto spurii, questi nomi riflettono qualcosa del carattere della musica. Non c'è dubbio che nella Sonata op. 57 l'affetto (nel senso barocco) della passione sia straordinariamente potente, come d'altra parte che la Sonata op. 31/2 presenti, nel primo movimento, carattere tempestoso [...].¹³

5. Conclusioni

A questo punto è possibile ipotizzare alcune risposte alle domande proposte all'interno di questo contributo. Sicuramente è impossibile, e metodologicamente scorretto, separare la funzione pubblicitaria del videoclip dalle immagini in esso contenute, dal suo eventuale costrutto drammatico: l'attribuzione di significato a cui le immagini rimandano è direttamente connessa alla finalità commerciale. Un punto di partenza per costruire una efficace griglia ermeneutica del videoclip potrebbe essere quindi il punto di vista dello spettatore, del soggetto destinatario dell'operazione pubblicitaria. In questo senso le condotte di Delalande ci vengono in soccorso per una prima classificazione dei videoclip guidandoci nella comprensione dell'attribuzione di senso a un atto musicale da parte dell'ascoltatore. Non un significato determinato, unico, ma uno dei tanti possibili significati legati alle attività del fruitore. Sotto questo profilo è possibile comprendere il legame tra musica e immagini. Queste ultime, nonostante possano essere in alcuni casi apparentemente dissociate dal significato della canzone, hanno sempre e comunque la funzione di guidare l'ascoltatore, attraverso le condotte musicali evocate e stimolate, verso una possibile attribuzione di senso. È la stessa attribuzione di senso, non indicazione del significato, ma di un possibile significato, che avveniva ad opera dell'editore. Il videoclip di *Queenie Eye* diventa allora una

¹³ SANGUINETTI, G. (2021) *Le Sonate per pianoforte di Beethoven*, Lucca: Libreria Universitaria Italiana, p. 207.

IL VIDEOCLIP E UNA MUSICA DA VE(N)DERE: DA PAUL MCCARTNEY A FRANÇOIS DELALANDE

interessante trovata pubblicitaria, contenendo tutte le possibili condotte musicali all'ascolto e spingendo lo spettatore a riconoscersi in una di esse attraverso il naturale processo di immedesimazione con uno degli attori che partecipano al videoclip.

[divulgazione audiotestuale]

ALLES HÖRBAR MACHEN. HERMANN SCHERCHEN A GRAVESANO

MAURO DICIOCIA

Scherchen è morto, viva Scherchen! Così avrebbe avventatamente twittato qualcuno quel 12 giugno del '66 se ci fossero stati i social. In quella data, all'età di 75 anni, si spegneva a Firenze Hermann Scherchen, colto cinque giorni prima da un malore improvviso mentre dirigeva l'*Orfeide* di Malipiero dal podio del Teatro della Pergola per il *Maggio Musicale Fiorentino*, lasciando cinque figli e una moglie ammalata di cancro che lo raggiunse meno di due anni dopo. E chi sa se il buon H., come lo ridimensiona Elias Canetti nell'impetoso ritratto che gli dedica tra le pagine de *Il gioco degli occhi*¹, avrebbe ceduto alle tentazioni di Zuckerberg: lui che con una mano aveva salutato con favore e fermento la nascita e lo sviluppo della televisione, e con l'altra aveva creato e collaudato, da solo, una *rete* internazionale da far invidia anche ai [non]artisti di Fluxus.

Con Hermann Scherchen, quel giorno, tramonta anche l'utopia autarchica dello studio di Gravesano, attivo dal 1954 nel villaggio ticinese e divenuto in breve tempo meta obbligata per compositori, ricercatori e tecnici interessati ai problemi della musica

¹ Tra le righe pungenti che Canetti dedica a Scherchen sembra leggersi un affondo disperato dettato dalla rivalità amorosa che travolse i due, entrambi infelicemente innamorati di Anna Mahler (secondogenita di Gustav Mahler e Alma Schindler).

tecnologica. Luciano Berio, Luc Ferrari, Werner Meyer-Eppler, Iannis Xenakis, Oskar Sala, Henri Pousseur, Abraham Moles, Luigi Nono, Edgard Varèse, Vladimir Ussachevsky, sono solo alcune tra le figure che hanno animato lo studio nei suoi dodici anni di attività. Scrive H. nel suo diario:

Gravesano ha segnato l'inizio di una collaborazione spirituale che era veramente internazionale e lontana dalla banalità, perché non vi era nessuna istituzione, nessuna direzione, nessun *sistema di Gravesano*, ma solo il lavoro fatto per amore dell'arte e della scienza.²

A più riprese, tra le pagine della sua autobiografia, nei diari e nelle sue corrispondenze, Scherchen conferma ed esalta quello spirito autonomo e indipendente che fu il tratto distintivo dell'operazione ticinese, progetto che non si stancò mai di definire, con orgoglio, *privato al cento per cento*, allergico ad ogni propaganda, agenda politica e restrizione culturale.

Fa un quindi effetto straniante, viste le pompose premesse, apprendere che quando due anni dopo la morte di Scherchen, Stelio Molo - l'allora direttore della RSI³ - si recò in visita presso lo studio accompagnato da Pierre Schaeffer⁴ per valutare la possibilità di trasformare il laboratorio di Gravesano in un centro di ricerca e formazione istituzionale, trovò solo stanze vuote e un silenzio irreali: tutte le apparecchiature erano state vendute, così come l'immobile stesso, e da allora dello studio non rimase che un tiepido ricordo.

² Aus meinem Leben, Berlino 1984, Henschelverlag, traduzione italiana apparsa su Azione n. 28 – settimanale della cooperativa Migros Ticino, 2016.

³ Radiotelevisione svizzera di lingua italiana.

⁴ L'ammirazione di Schaeffer per Scherchen lo porta nel 1966 a produrre col supporto dell'ORTF un documentario sul direttore tedesco, girato in buona parte a Gravesano: *Quand un homme consacre sa vie à la musique*.

Per il presagio di un veggente americano incontrato in Russia, nostro padre era sicuro di vivere fino all'età di 84 anni, e forse anche per questo non aveva preso disposizioni per il futuro dello studio. Quando morì, la casa era ormai vecchia e noi ragazzi non eravamo in grado di pensarci: prendemmo la dolorosa decisione di venderla e di affidare il lascito musicale (spartiti, studi, corrispondenze) all'*Akademie der Künste* di Berlino.⁵

Eppure, nell'immaginario collettivo degli addetti ai lavori, Gravesano sopravvive come testimonianza storica di un desiderio condiviso da molti tra gli anni '50 e '60: lo sviluppo di nuove tecnologie applicate e la ridefinizione critica del loro ruolo nella società. Ed è proprio attraverso quest'approccio critico e disinteressato alla ricerca tecnologica che la libertà d'azione e l'indipendenza dello studio tenacemente sbandierate da Scherchen, palesano tutto il loro valore: a differenza di quanto accadeva negli studi di fonologia istituzionalizzati⁶, costretti - seppur marginalmente - al compromesso con la produzione di musica funzionale e soggetti a terremoti gestionali, o nei laboratori delle aziende private⁷ che, in un modo o in un altro concorrevano alla creazione di un prodotto commerciabile all'interno del fiorente mercato della comunicazione e del musicale, a Gravesano si operava *per amore dell'arte e della scienza*⁸. È chiaro che solo una personalità eccentrica, guidata da una curiosità smisurata verso il nuovo poté reggere il peso di una simile utopia, nonostante la sua natura poliedrica lo spinse ad interessarsi parimenti di *conservazione* e

⁵ Dietro impulso di Luigi Nono, nel 1973 l'*Akademie der Künste* contattò Myriam, primogenita di casa Scherchen, per ottenere in donazione il lascito artistico del padre. Il tutto venne finalizzato contrattualmente solo nel 1992.

⁶ GRMC a Parigi, WDR a Colonia, Studio di fonologia della RAI a Milano tra i più noti ed attivi.

⁷ Bell Laboratories e Philips Research Laboratories, tra le più note ed attive.

⁸ V. nota 2

sperimentazione ridefinendo continuamente le traiettorie del suo presente. Difficile contenere in una convenzionale biografia la vita intensa di un personaggio che ha scavalcato due guerre, conosciuto le carceri russe oltre ai podi più prestigiosi d'Europa, fondato riviste⁹ e una sua casa editrice¹⁰, che amava le camicie di flanella e non aveva il telefono in casa, notoriamente schivo e rude nei modi ma *sempre trasportato dagli entusiasmi delle nuove scoperte*¹¹ e dominato da una spaventosa volontà di imparare che Elias Canetti, non senza malignità, descrive come la radice della sua presunta sgradevolezza:

Mentre faceva il violinista nei locali notturni, ed era ancora un ragazzo di quindici anni, pallido, con molto sonno arretrato, teneva Spinoza sul leggio, sotto i suoi fogli di musica, e anche negli intervalli più brevi studiava a memoria l'*Etica*¹², frase per frase. Ciò che imparava non aveva niente a che fare col suo mestiere, ma era come un gradino a sé stante della cultura. Studiava molte altre cose e, a parte lo sforzo che tutte gli costavano in uguale misura, non ce n'era una che avesse un reale rapporto con l'altra. Prevaleva sempre la volontà, era una volontà indistruttibile, aveva bisogno di cose nuove in cui esercitarsi e continuò a trovarne per una vita intera. Fino alla vecchiaia fu la volontà a decidere, un appetito inestinguibile che però era diventato, per la consuetudine con la musica, un appetito ritmico.¹³

Per amor di sintesi, mi limiterò pertanto ad assemblare uno scarno resoconto cronologico di alcuni avvenimenti cardine della vita del Maestro, allo scopo di pavimentare una facile via per Gravesano. La prima educazione musicale di Scherchen

⁹ *Melos* (1920 – 1934), *Musica Viva* (1936), oltre ai *Gravesaner Blätter* (1955 – 1966).

¹⁰ Ars Viva Verlag.

¹¹ Cfr. Gian Francesco Malipiero, lettera privata.

¹² Capolavoro filosofico di Spinoza, al quale lavorò dal 1661 al 1665 per poi portarlo a termine poco prima di morire.

¹³ Elias Canetti, *Il gioco degli occhi, storia di una vita* (1931 - 1937), pp. 56-57.

avviene alla Musikhochschule di Berlino, dove nel 1907 inizia a suonare il contralto nell'orchestra Blüthner e più tardi con la Filarmonica di Berlino mentre apprende da completo autodidatta la professione di direttore d'orchestra. Nel 1911 incontra Arnold Schönberg, figura determinante per la sua attività futura: l'anno successivo dirige, infatti, il *Pierrot Lunaire* e la *Sinfonia da camera op.9*. Negli anni '30, lascia la Germania in disaccordo con il nazionalsocialismo e dopo un intenso girovagare si stabilisce in Svizzera, dove prende la direzione dell'orchestra Musikkollegium di Winterthur, incarico che lo renderà famoso in tutta Europa. Scherchen si prodigò nel corso della sua attività di direttore per far conoscere la musica della sua epoca: è stato acclamato interprete di autori come Alban Berg, Anton Webern, Paul Hindemith, Edgar Varèse, Bruno Maderna, Luigi Nono, Luigi Dallapiccola, Gian Francesco Malipiero, Karlheinz Stockhausen, Iannis Xenakis.

Ad ogni grado di età Scherchen seppe accettare il proprio tempo e, caso unico fra i musicisti della sua generazione, si trovò a poter dialogare perfettamente con colleghi che potevano essere suoi figli, per non dire nipoti.¹⁴

Tra il 1945 e il 1950 è direttore musicale di Radio Zurigo¹⁵, ed è questo forse il momento in cui Scherchen prende piena coscienza del potenziale pedagogico ed espressivo intrinseco alle nuove tecnologie. Scherchen utilizza la radio come strumento di sviluppo socio-culturale attraverso una programmazione mirata all'acculturazione degli strati di pubblico rimasti esclusi dal patrimonio storico della musica colta diffondendo, allo stesso tempo, le espressioni più sensate della musica popolare: la musica leggera selezionata da Scherchen ambiva, strategicamente, ad

¹⁴ Carlo Piccardi, La linea retta di Hermann Scherchen, Musica/Realtà 112.

¹⁵ poi rinominata Radio Beromünster.

accorciare le distanze tra la titubanza tipica dell'ascoltatore medio di fronte alla musica colta e i concerti sinfonici che venivano trasmessi settimanalmente da Radio Zurigo.

Nel '54 si insedia a Gravesano, piccolo borgo del Canton Ticino che all'epoca contava duecento anime¹⁶ con la giovane moglie, la matematica Pia Andronescu, e i suoi cinque figli. Scrive nella sua autobiografia:

Per puro caso avevo scoperto un annuncio sul giornale e mi sembrava talmente strano che decisi di andare a vedere di che si trattava: il prezzo era bassissimo per un terreno talmente grande (due ettari di foresta, seimila metri quadri di terreno coltivabile e una casa di dodici stanze, le cui mura erano spesse cinquanta centimetri!). Ne fui sedotto a prima vista e decisi di acquistarlo.¹⁷

Nel giro di tre mesi Scherchen mette su il suo studio a Gravesano: una stanza senza linee parallele, con cinque mura, progettata con l'intento di smorzare le interferenze e le onde stazionarie. L'*Elektroakustisches Experimentalstudio*, questo il nome del progetto, diviene così per Scherchen il luogo dove poter sperimentare concretamente le sue idee e, contestualmente, continuare a dare lezioni di direzione d'orchestra ai suoi allievi. *Questo studio l'ho costruito per me, non dico "per me" come una pretesa, ma con modestia, considerandola un'attività diretta della mia esistenza. IO VIVO GRAVESANO.*

Otto giorni dopo la conclusione dei lavori, lo studio inaugura le sue attività con un convegno internazionale dal titolo *Music and Electroacoustics*, appuntamento che ha riunito una ventina tra i più importanti compositori, musicisti, ricercatori e tecnici

¹⁶ 1.200 oggi, secondo il censimento del 2018

¹⁷ Aus meinem Leben, Berlino 1984, Henschelverlag, traduzione italiana apparsa su Azione n. 28 – settimanale della cooperativa Migros Ticino, 2016.

d'Europa. Il modello di questo incontro inaugurale fa un po' da canovaccio per tutti i convegni che seguiranno fino al '66: di mattina si tenevano le conferenze – a volte anche in esterna, nello splendido giardino di casa Scherchen – seguite poi nel pomeriggio da discussioni, esecuzioni e sperimentazioni pratiche che illustravano in laboratorio quanto esposto dai relatori nel corso della mattinata. Per dare un'idea della varietà di temi discussi durante gli incontri, riporto i titoli di alcune conferenze altamente rappresentative rispetto all'attività dello studio: *Qual è la musica popolare?* (1955), *Riverbero artificiale e prime rifrazioni uditive* (1956), *La musica elettroacustica nella radio, nel cinema e nella televisione* (1958), *La musica e la televisione, la musica e la medicina, la musica e la matematica* (1961).

Le trascrizioni degli interventi presentati durante seminari e congressi, nonché i risultati del lavoro tecnico svolto in studio, sono stati documentati negli anni attraverso i *Gravesaner Blätter*, una rivista trimestrale pubblicata da Scherchen tra il 1955 e il 1966, dedicata all'approfondimento di problemi musicali, estetici ed elettroacustici. Come ha osservato Scherchen stesso:

Gravesaner Blätter non è una rivista specializzata. Essa mira a servire un nuovo campo di ricerca sintetica, dove, senza compromessi, i problemi globali della musica elettrotecnica e l'acustica vengono presentati scientificamente.

Pubblicata regolarmente in due lingue (inglese e tedesco), con grafica di copertina a firma Le Corbusier, la rivista includeva spesso un 7" dimostrativo in allegato, contenete studi e composizioni realizzate a Gravesano o in qualche modo connesse ai temi trattati nel numero della rivista a cui era congiunto. Scherchen morì prima di poter festeggiare la trentesima pubblicazione, ma il corpus costituito dai primi

ventinove numeri¹⁸ rappresenta, ad oggi, uno sguardo privilegiato su quel decennio in cui la nuova musica cominciò a confrontarsi in modo maturo e disinvolto con le tecnologie, grazie soprattutto ai contributi firmati da personalità¹⁹ impegnate in prima linea nel rinnovamento in corso, tra le quali si registra un apporto costante del compositore e architetto greco Iannis Xenakis.

La sperimentazione elettroacustica portata avanti a Gravesano viaggiava su un doppio binario: da una parte quello della conservazione e valorizzazione del patrimonio storico musicale del passato e dall'altra la dedicata ricerca di nuove e radicali prospettive creative. Tra gli esperimenti sviluppati e presentati a Gravesano, il più celebre è certamente il prototipo del *compressore di dinamica*, frutto della collaborazione di Scherchen con l'ingegnere della RSI Ausilio Scerri, una delegazione della Fonofilm danese e di Carlo Piccardi. Nato con l'obbiettivo principe di ridurre il rumore di fondo nella registrazione e riproduzione audio, è oggi uno strumento d'uso corrente a dir poco imprescindibile nella produzione musicale, oltre a rappresentare, di fatto, il progenitore del sistema *Dolby*.

Una delle ricerche più singolari promosse a Gravesano fu quella finalizzata alla sperimentazione di tecniche microfoniche atte a incrementare la precisione esecutiva e riproduttiva del repertorio sinfonico, intuizione che - anche se non primariamente indirizzata a questo scopo - avrebbe certamente aiutato a ridurre quella distanza, ormai tristemente consolidata, tra musica *radiogenica* e non.

¹⁸ Grazie alla completa digitalizzazione a cura dell'Akademie der Künste terminata nel 2015, i ventinove numeri sono interamente consultabili a questo indirizzo: <https://archiv.adk.de/bigobjekt/44596>

¹⁹ Tra gli altri: Lejaren A. Hiller, Abraham André Moles, Karlhans Weisse, Luigi Nono, Pierre Boulez, Pierre Schaeffer, Luc Ferrari, Henri Pousseur, Lothar Cremer, Werner, Meyer-Eppler, Roelof Vermeulen, Iannis Xenakis, Henry Cassirer.

Già negli anni Venti, da quando la radio diventa un apparecchio di uso comune, si parla di musica radiogenica. Vi è alla base un preciso problema di natura tecnica: la captazione del suono mediante i microfoni, la sua trasmissione e la riproduzione attraverso l'altoparlante costituiscono un percorso che lascia tracce considerevoli sull'esito finale del fenomeno musicale²⁰.

Va da sé che i curatori dei palinsesti radiofonici dei primi programmi musicali si ritrovarono nella gravosa posizione di dover selezionare le composizioni e gli organici strumentali più adatti alla riproduzione attraverso la tecnologia radiofonica, negando di conseguenza la diffusione di massa alle musiche prive di quei particolari requisiti:

le caratteristiche fondamentali della musica radiogenica consistono nella leggerezza e linearità della scrittura, nella scelta di organici ridotti e di timbri strumentali puri. Musica radiogenica è quella di Mozart e Bach, inadeguata alla trasmissione per radio è invece quella di Wagner e Beethoven²¹.

Allo scopo di adattare al meglio il repertorio classico e romantico ai nuovi mezzi di riproduzione e restituire una maggiore leggibilità nell'ascolto²², Scherchen sfidò pregiudizi, sacralità e scetticismo concependo l'ipotesi di una sessione di incisione per un organico orchestrale ridotto ad uno solo strumento per parte, limitando, ad esempio, la sezione degli archi al quintetto e utilizzando superfici riverberanti per restituire, tramite sovrapposizione controllata, l'effetto corale.

Scherchen si dedicò, inoltre, con particolare accanimento al perfezionamento degli strumenti di diffusione sonora. Lo *Stereophoner*, ad esempio, è un noto dispositivo

²⁰ N. Scaldaferrì, *Musica nel laboratorio elettroacustico*, LIM, 1994.

²¹ Ibid.

²² E di conseguenza maggior *radiogenicità*.

collaudato a Gravesano, pensato per rafforzare la differenziazione spaziale nei sistemi stereofonici in uso all'epoca, nato come tentativo di restituzione stereofonica dell'importante repertorio di dischi tradizionali incisi da grandi interpreti. Lo Stereophoner operava una separazione del segnale audio in diverse bande frequenziali e un'elaborazione elettronica atta alla distribuzione dei segnali su due sistemi separati di altoparlanti.²³ Il *Nullstrahler* (o *sfera rotante*) fu, invece, il prototipo risultante da una lunga sperimentazione che mirava, attraverso un sistema di spazializzazione multicanale motorizzato, a restituire fedelmente la percezione acustico-spaziale della musica suonata dal vivo, durante la riproduzione su supporto. Per ottenere quest'effetto, Scherchen sviluppò nel '59 una sfera rotante dotata di 32 speakers poggiata su uno stand a forcella che le permetteva di ruotare in tutte le direzioni. Un oggetto dal design iconico, a prescindere della sua funzione primaria, del peso complessivo di 150 chilogrammi, presentato in pubblico soltanto il 27 aprile del '61, nella Chiesa di S. Francesco a Locarno con la diffusione di un passaggio della *Grande Messe des Morts* di Berlioz.

Ed è proprio l'immagine topica del *Nullstrahler* che l'artista tedesca Christina Kubish ha scelto, in tempi recenti, come copertina per *Schall und Klang*, lavoro radiofonico commissionato nel 2017 da *Deutschlandfunk Kultur / Studio für Elektroakustische Musik der Akademie der Künste*, rilasciato successivamente anche in formato CD e digital download.²⁴ *Schall und Klang* è il risultato di un estensivo lavoro di ricerca operato dalla Kubish sugli anni ticinesi di Scherchen: un ascolto difficile e poco lineare ma in grado di restituire un ritratto forte e intenso del Maestro a Gravesano, attraverso un *soundcollage* organico che miscela materiali audio provenienti dall'archivio

²³ A discapito del nome, l'apparecchio permetteva di fatto una diffusione quadri- o multifonica

²⁴ Attraverso l'etichetta amburghese Fragment Factory, nel 2019.

Scherchen, registrazioni su nastro contenenti esperimenti, testi recitati da Scherchen stesso, nonché brevi frammenti di composizioni e field recordings registrati dalla Kubish durante la sua permanenza a Gravesano nel 2016.

Prima di concludere, riportando la trascrizione di un evocativo ricordo di Gravesano a firma Ermanno Briner - una delle poche penne che, assieme al già citato Carlo Piccardi²⁵, ha dedicato qualche riga al troppo poco indagato Hermann Scherchen e allo studio di Gravesano - vorrei indirizzare l'attenzione su quel *Alles hörbar machen* che campeggia nel titolo di quest'articolo, un motto che Scherchen utilizzò per la prima volta nel suo libro *Handbook of conducting*²⁶ ma che è forse in grado di riassume l'operato di una vita intera. Rendere tutto udibile²⁷, ogni suono, ogni intenzione, per ristabilire un livello paritario tra tutti i parametri, tra tutti i dettagli - non soltanto tecnici - e liberarli da vincoli e limiti per garantire finalmente un'esperienza estetica capace di elevare lo spirito di chi ascolta.

La popolazione di Gravesano ricorda solo vagamente quell'omone che viveva in fondo alla stradina, che aveva fatto asportare una fetta di montagna per ottenere uno spazio piano sul quale adunare tanta gente strana, dalle varie lingue incomprensibili, per sentire musiche così diverse da quelle della banda del paese, per di più diffuse con intensità sonora che non si osava contrastare, perché il tutto aveva un non so che di misterioso, di magico e quasi diabolico²⁸.

²⁵ Critico, musicologo nonché collaboratore storico della RSI. Ha dedicato passione e ricerca all'operato di Hermann Scherchen. Molti degli scritti di Piccardi sono stati realizzati in collaborazione con l'associazione Ricerche Musicali nella Svizzera italiana, che ha messo liberamente a disposizione materiali documentari conservati nelle sue collezioni oggi presso l'Archivio di Stato di Bellinzona.

²⁶ Oxford University Press, 1933.

²⁷ "Rendere tutto udibile" è la corretta traduzione italiana del motto.

²⁸ Ermanno Briner, Ricordi di Gravesano, Musica nella Svizzera italiana, 2003.

Bibliografia

- CANETTI, E.** (1995) *Il gioco degli occhi, storia di una vita. 1931 – 1937*, Milano: Adelphi Edizioni.
- GALANTE, F.; SANI, N.** (2000) *Musica espansa*, Lucca: LIM.
- SCALDAFERRI, N.** (1994) *Musica nel laboratorio elettroacustico*, Lucca: LIM.
- SCHERCHEN, H.** (1984) *Aus meinem Leben. Rußland in jenen Jahren, Erinnerungen. Mit einem Bildnis des Verfassers*, Berlino: Henschelverlag.
- AA. VV.** (2017) *Il mago di Gravesano: Hermann Scherchen una vita per la nuova musica*, in *Il Cantonetto* n. 1/2, pp. 39-72, Muzzano-Lugano: Il Cantonetto.
- AA. VV.** (2003) [a cura di C. Piccardi] *La musica nella Svizzera italiana*, in *Bloc notes* n. 48 pp. 141-153, Bellinzona: Biblioteca Cantonale.
- GABAGLIO, Z.** (2016) *Hermann Scherchen, musicista e intellettuale con il cuore in Ticino*, in *Azione* n. 28, p. 31, Lugano: Migros Ticino.
- LOESCHER, F. A.** (1960) *Technical aspects at the Fifth Anniversary of Gravesano*, in *Gravesaner Blätter* n. 15/16, pp. 12-20, Gravesano: Ars Viva Verlag.
- PICCARDI, C.** (2017) *Rendere, Eterno l'unico. La linea retta di Hermann Scherchen*, in *Musica/Realtà* n. 112, Lucca: LIM.
- FREI, L.** (2015) *Alles hörbar machen, introduzione alla mostra dedicata a Hermann Scherchen*, Lugano: Studio Dabbeni.

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

LORENZO PANDOLFI

1. Introduzione

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

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

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

[divulgazione audiotestuale]

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

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

2. Intermedia

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

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

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

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

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

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

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

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

legato essendo stato studente di tre dei suoi componenti:

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

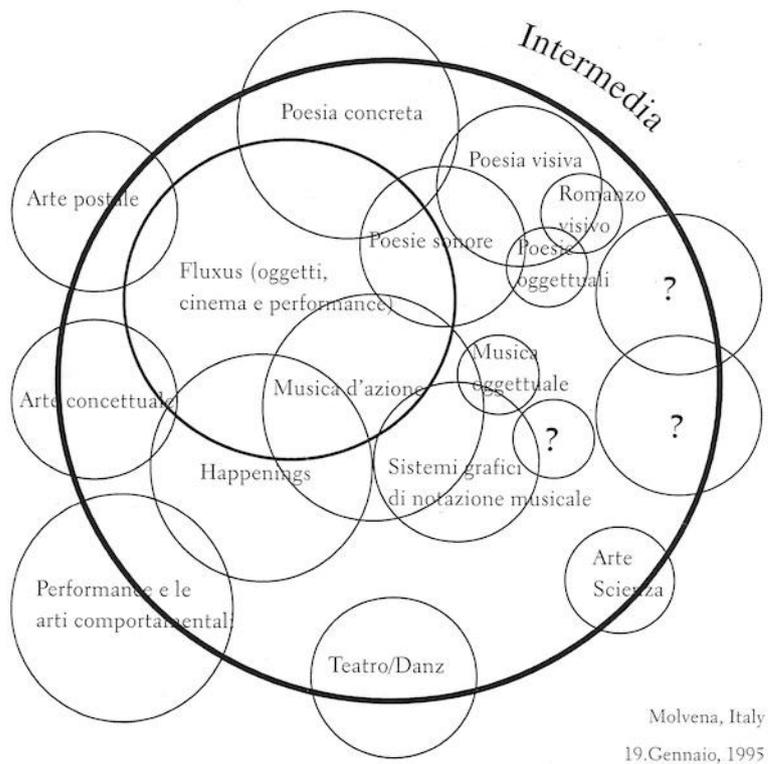
Il Gruppo *Hermes Intermedia*, nella sua produzione audiovisiva, si dedica alla pratica della *Scrittura Intermediale*; la partitura diventa un'opera a sé stante, contenitore di elementi musicali, testi, grafiche, simboli e gesti che stendono lo sviluppo della forma e si riferiscono ad uno o a più elementi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

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

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

Intermedia: un Diagramma

Dick Higgins



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

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

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

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

3. Cronografia di un Corpo

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

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

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

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



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

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

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

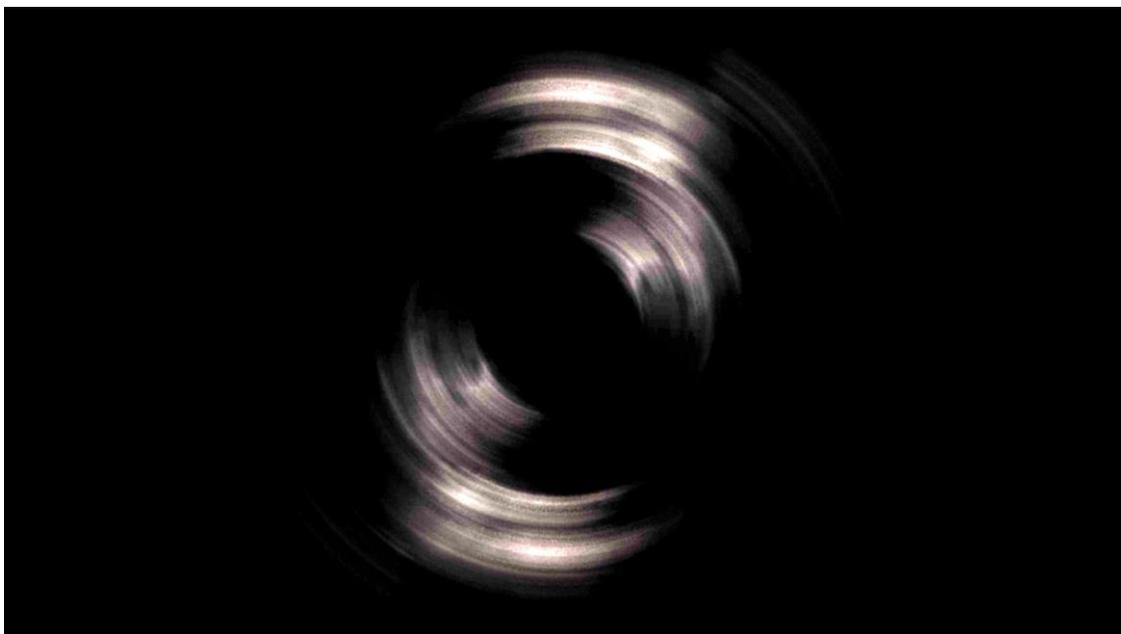
[divulgazione audiotestuale]



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

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

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



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

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

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

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

4. Credits, Spec Tech e Link

Output: Opera Audiovisiva Monocanale

Durata: 6'25"

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

Danza: Arianna Serra

Audio: Quadrifonico (4.1) o Stereo

Video: 1920x1080 (FullHD)

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

Bibliografia

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

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

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

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

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

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

qc, CON RETE DI FEEDBACK, OGGETTI ED ELETTRONICA (2021)**SUONARE I TONI DI LARSEN**

ANDREA GERLANDO TERRANA

Ho avuto modo di lavorare "nei" suoni di *feedback* acustico in due miei precedenti lavori. Questi sono stati pensati in seguito alla realizzazione di un dispositivo denominato *Hb-Box*¹, utilizzato direttamente sulle corde del pianoforte. Il primo di questi due lavori porta il titolo di ...*Studio in risonanza*...² preliminare al secondo, *Hb-suit*³. Queste due composizioni vivono in un tessuto costante di toni di *Larsen* che ad ogni intervento dell'*Hb-Box* al pianoforte vengono a diffondersi nei pressi della cassa di risonanza. Ho voluto indicare questi lavori perché rappresentano uno dei due modi d'utilizzo dei toni di *Larsen* fino a qui da me impiegati. Nei brani per *Hb-Box* il *feedback* acustico è un espediente alternativo di messa in vibrazione delle corde (metodo che offre molteplici situazioni d'attacco / tenuta e controllo dei suoni

¹ Strumento elettronico da me Ideato nel 2016 atto a far risuonare in modo autonomo le corde del pianoforte. Date le ridotte dimensioni viene gestito impiegando una sola mano per essere, di volta in volta posto in prossimità delle corde che si intende mettere in vibrazione.

² Per cordiera di pianoforte, *Hb-Box* e Linnee di ritardo modulate (2016).

³ Per pianoforte, *Hb-box* e processi di elaborazione del segnale in tempo reale (2017).

prodotti); qui il *feedback* acustico è funzione del suono prodotto e quindi d'aspetto timbrico - strumentale.

Se per il sistema *Hb-box* il *feedback* acustico "informa" il suono, in *qc* questa informazione rappresenta null'altro che se stessa: i toni di *Larsen* divengono "suono compiuto" alla stregua del suono prodotto da uno strumento acustico. Ci si potrebbe riferire a questi suoni come *strumentazionali*, materia di base di un'elaborazione elettronica che si nutre della propria manifestazione acustica, del proprio disvelarsi.

In conclusione a quanto detto nei due esempi posti i suoni di *feedback* rappresentano: nel primo caso un elemento tecnico - strumentale mentre in *qc* un elemento materico - compositivo (sonoro).

Il suggerimento ad addentrarmi nella sfera d'indagine del *feedback* acustico mi era stato rivolto da Marco Gasperini⁴ (Belluno, 1980) con l'invito a ripercorrere il lavoro svolto in tale direzione da Agostino Di Scipio (Napoli, 1962) il quale aveva avuto l'intuizione di piegare in opportunità ciò che solitamente rappresenta un problema:

[...] Era principalmente a causa dell'ovvia linearità nello svolgersi del tempo. E il fatto che peculiari possibilità e artefatti elettroacustici - ad esempio i toni di Larsen (suoni di feedback) - fossero intesi esclusivamente come un problema nell'ingegneria audio, estraneo ai risultati sonori desiderati. Sentivo che potevano piuttosto essere prese come le stesse risorse, da controllare e sfruttare in una situazione elettroacustica veramente dal vivo. Non ero soddisfatto della solita nozione che la tecnologia fosse lì per rappresentare e trasmettere in modo "neutro" i segnali musicali, come se gli strumenti e le loro idiosincrasie non facessero parte dell'esperienza;

⁴Mio docente di composizione musicale elettroacustica presso il conservatorio "Antonio Scontrino" di Trapani.

invece di fingere di metterli da parte, ho sentito che potevano essere studiati e trasformati in risorse sonore, il mezzo stesso dell'esperienza⁵.

Il primo lavoro in cui Di Scipio utilizza il *feedback* acustico risale al 2003 e porta il titolo di *Ecosistemico udibile n.2a (studio sul feedback)*⁶, per solo elettronica in tempo reale. Dopo qualche anno sviluppa l'argomento in un intero ciclo: *Modi di interferenza* (2006-2010) in cui vengono codificati sofisticati processi di generazione, elaborazione e controllo dei toni di *Larsen*. Una netta differenza fra il lavoro del 2003 ed i successivi sta nel fatto che nel sopraccitato ciclo sono impiegati gli strumenti acustici⁷. Seguendo il mio interesse mi sono soffermato a riflettere e approfondire il primo lavoro del ciclo: *Modi di interferenza 1* (2005-06). In partitura il titolo è seguito dalla dicitura *sistema di feedback autonomo con tromba ed elettronica*, premessa che dichiara come il brano "non sia scritto per la tromba", ma che quest'ultima si trovi ad essere parte integrante di un sistema di cui è (di fatto) *medium* sonoro. Il sistema di generazione del suono è dato dalla seguente circostanza: un microfono in miniatura è posto all'interno del tubo dello strumento. Il segnale microfonico viene letto dal computer e inviato ai diffusori. Essendo i diffusori nelle vicinanze del musicista, gestendo sufficientemente il valore di guadagno in ingresso, tra lo strumento (microfono interno) e i diffusori viene a stabilirsi una certa quantità di *feedback* acustico. La *patch* esecutiva del brano

⁵A *conversation with Agostino Di Scipio* di Federico Placidi / U.S.O. Project, June 2010 <https://usoproject.blogspot.com/2010/06/conversation-with-agostino-di-scipio.html> (visitato nel gennaio 2021). Traduzione propria.

⁶ Con b. è indicato in forma di installazione.

⁷ Per il n.4 strumentazione elettronica - musicale (amplificatori per chitarra).

(sviluppata in *Pure Data*⁸), architettata in modo da poter essere gestita in autonomia dal trombettista, fa di questo un lavoro per strumento ed elettronica in tempo reale completamente eseguibile da uno strumentista⁹.

qc, con rete di feedback, oggetti ed elettronica (2021) nasce dalle riflessioni avute in merito a quanto detto. Mi era necessario produrre un lavoro da poter eseguire in completa autonomia strumentale (tema di mio interesse) che - pur utilizzando oggetti o strumenti atti a produrre suono - non rientrasse appieno tra i lavori per strumento ed elettronica. Il brano avrebbe dovuto avere una durata totale abbastanza importante: intorno ai venti minuti (comprensivi dei tempi tecnici dovuti alla contemporanea gestione dell'elettronica e della pratica agli oggetti). Il principio fondante che ha determinato tutte le scelte compositive è derivato dall'aver deciso di utilizzare quattro sistemi indipendenti di generazione di toni di *Larsen*. Ciascun sistema è dato dalla relazione microfono diffusore su cui il segnale va in uscita per un totale di quattro microfoni in uscita su due principali diffusori d'uso al musicista¹⁰.

Mutuato dal concetto di "*corda tesa*" che Gasperini utilizza per riferire un costante *feedback* acustico come un sistema in tensione¹¹ (esempio che offre l'immagine

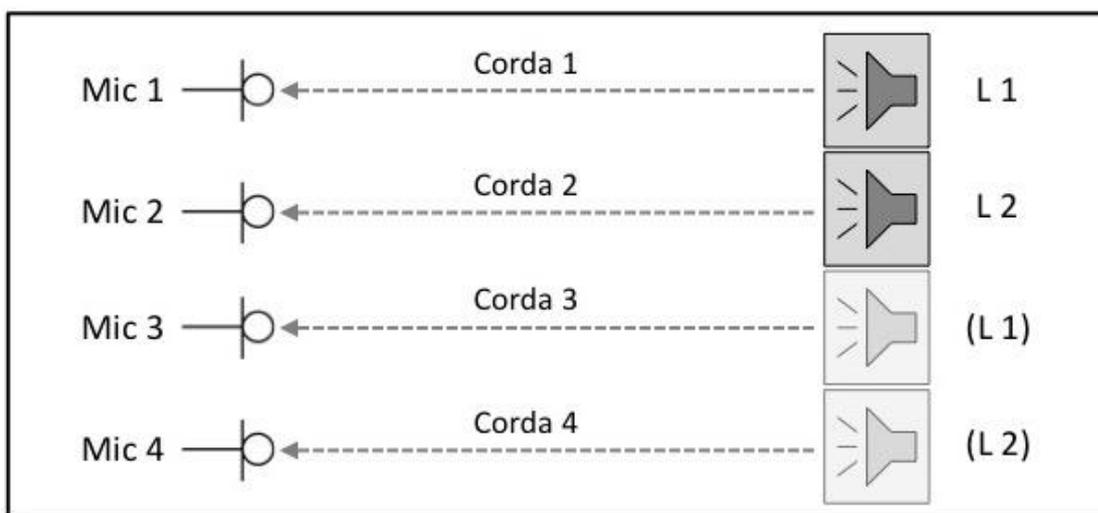
⁸ Gasperini già nel 2010 aveva provveduto a riordinare la *patch* originale con il fine di renderne maggiormente comprensibile il funzionamento "interno" mentre recentemente mi sono occupato di ricostruirla in ambiente *Max / MSP*.

⁹ Il brano è dedicato a Marco Blaauw (Lichtenvoorde, NL, 1965).

¹⁰ La scelta di ripartire le quattro uscite su due diffusori è stata dettata dalla difficoltà di poterne reperire altri in quanto l'intero progetto è stato sviluppato presso la mia abitazione privata in "confinamento" Covid-19 seppur una sperimentazione su quattro diffusori è attualmente in corso.

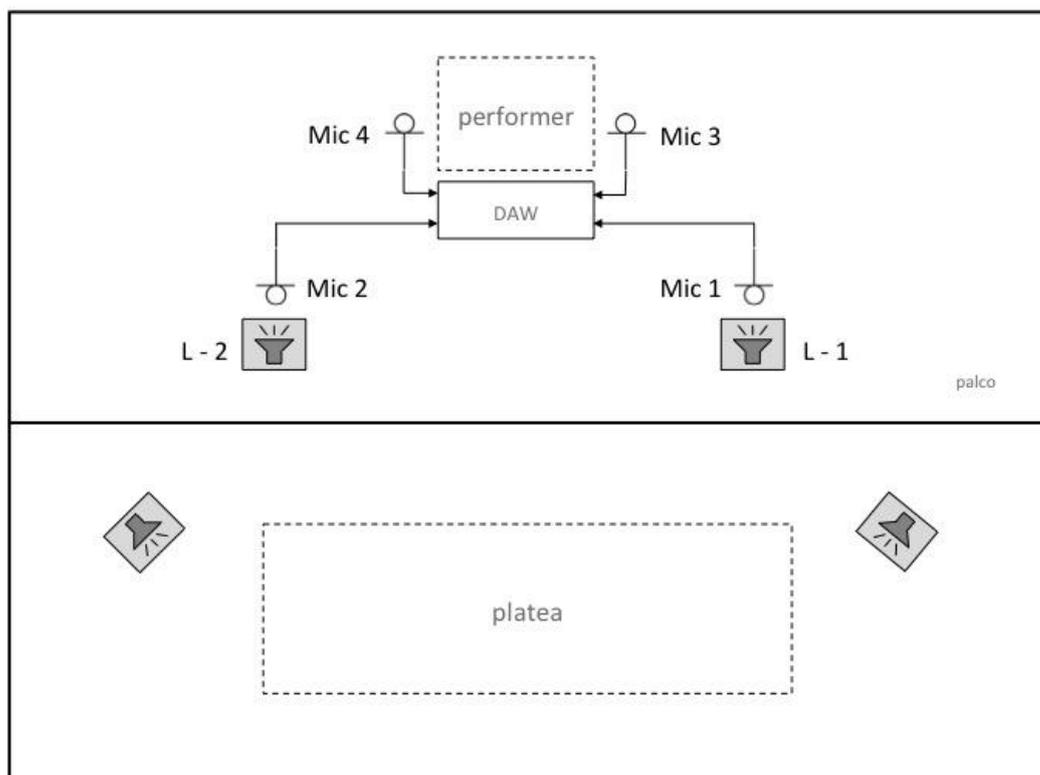
¹¹ Il sistema è di fatto tenuto in tensione attraverso l'utilizzo di un algoritmo che controlla e attenua costantemente il segnale in ingresso in modo da stabilizzare i toni di *Larsen* in suoni continui ed evitarne la saturazione.

tangibile di ciò che è negato alla vista), per riferirmi ad ogni sistema di generazione ho adottato il termine *corda* giungendo a denominare l'intero brano *qc* (quattro corde).



[Fig. 1]

Funzionalmente a questa mia esposizione, preciso che i due ambienti fisici, generativo-esecutivo l'uno e d'ascolto l'altro (ove possibile a evitare i vincoli dettati dalla terminologia palco / platea), saranno quanto più possibile acusticamente indipendenti: ciò che accade intorno al performer, così come l'intera catena elettroacustica *locale* in cui egli è disposto, rappresenta in alcuni momenti una sorta di meta strumento sonoro a quattro corde.



[Fig. 2]

La *figura 2*, oltre a far chiarezza sulla separazione dei due ambienti appena definiti mostra la disposizione dei quattro microfoni. Questi ultimi sono suddivisi in due coppie definite *fisse* e *mobili*. *Mic1* e *Mic2*, posti a circa dieci centimetri dai diffusori rappresentano le *corde fisse*, mentre *Mic3* e *Mic4*, le *corde mobili*. La distinzione tra le due coppie così come la terminologia usata è funzione della mobilità o meno dei microfoni in gioco: sono chiamate *fisse* le corde che fanno capo alla coppia di microfoni posti immobili dinanzi ai diffusori, mentre *mobili* quelle che fanno capo alla coppia che l'esecutore utilizza manualmente. L'intero svolgersi del lavoro è incentrato sulla simultaneità e l'interazione dei suoni prodotti dalle singole corde di volta in volta attive e dalle combinazioni di queste.

Se l'equilibrio di tensione delle *corde mobili* è alterato dalle azioni compiute dal musicista, ciò non accade, per stessa natura, alle *corde fisse*. Riuscire a ricavare suoni di *Larsen* mutevoli da un microfono che punta staticamente un diffusore ha richiesto buona parte del tempo impiegato alla sperimentazione. Dopo vari tentativi circa felici, per perseguire questo intento ho utilizzato su ciascuna corda due sistemi di filtri e linee di ritardo modulate¹².

Pur non avendo inizialmente avuto particolare necessità di "perturbare" i suoni delle *corde mobili*¹³, alcune considerazioni scaturite dall'essermi trovato a dirigere i microfoni direttamente ai diffusori mi hanno spinto a valutare tale evenienza. Durante le sperimentazioni; infatti, ho trovato interessante "suonare" i diffusori con i microfoni 3 e 4: ogni azione del microfono provocava una puntuale risposta del sistema. Nel rapporto causa - effetto ottenuto però, pur costituendo uno dei miraggi tra chi opera nel settore, risiede il limite stesso di tale pratica (l'ottenimento di un fatto sperato toglie la bramosia del ricercarlo). Ho quindi pensato di aggiungere quell'elemento di disturbo che all'occorrenza avrebbe dovuto restituire al sistema comportamenti imprevedibili. A tale scopo ho sviluppato il *doppio filtraggio incrociato* il cui principio base è il seguente: ciascuna corda utilizza un sistema di due filtri ad azione mobile di cui il peso in frequenza (verso i gravi l'uno e gli acuti l'altro) è ciclicamente

¹² I filtri delle *corde fisse* sono entrambi del tipo *passa-banda*. La frequenza centrale di ciascuno è automatizzata in modo da variare costantemente in funzione del valore del proprio segnale in ingresso: questo avviene in modo inversamente proporzionale nella corda 1 mentre in modo proporzionale nella corda 2. Lo stesso principio è applicato ai tempi dati alle linee di ritardo che comunque rimangono sotto il tempo limite di ca. 30 ms).

¹³ In uso alle *corde mobili* vi sono due filtri discriminatori che indirizzano i due toni di *Larsen* verso i gravi l'uno (corda3) e verso gli acuti l'altro (corda4), esigenza data dalla necessità di avere due suoni con intonazione diversa pur utilizzando una coppia di microfoni identici.

invertito. Ne risulta un imprevedibile *panning di filtraggio* con cui l'esecutore si trova a dover "lottare"¹⁴.

Se le intonazioni dei suoni di *Larsen* sviluppati dalle *corde fisse* è funzione degli elementi *strumentazione - macchina - ambiente fisico*, quello delle *corde mobili* scaturisce in buona parte da un'azione di ricerca sonora "in esecuzione" costantemente effettuata attraverso l'utilizzo degli oggetti indicati in partitura.

La lista degli oggetti data è il risultato dei molti test effettuati su vari elementi con il fine di trovare materiali e forme in grado di offrire caratteristiche significative in termini di risonanza. Sono stati testati, inoltre, una serie di piccoli strumenti musicali (campanelle, tamburelli etc.) alcuni dei quali idonei alle mie intenzioni. I test sono stati compiuti inserendo i microfoni nelle cavità degli oggetti in due diverse condizioni: con guadagno microfonico prossimo all'innescò e con suono di *feedback* già presente. Nella maggior parte dei casi gli oggetti davano buone risposte nell'una o nell'altra condizione, difficilmente in entrambe. Specificatamente al secondo caso si sono avute risposte più difficili da controllare, e in alcune circostanze pericolose in termini di stabilità e di controllo del sistema. Conseguentemente alla poca distanza con cui microfono ed oggetto vengono messi in relazione si è verificato che questi entrassero accidentalmente in contatto. In tale circostanza alcuni oggetti sembravano trasmettere il "sapore" timbrico del proprio materiale costruttivo e quest'azione è rientrata tra le gestualità adottate. Agli oggetti capaci di produrre suono (come ad esempio nel caso delle campane tibetane) ho ascritto tre tipi di attacco, due dei quali ottenuti dall'alternanza del suono di *Larsen* (scaturito dalla risonanza dell'oggetto) con il suono prodotto dalla sua percussione. Il terzo attacco è dato, invece, dalla simultanea insorgenza dei due suoni, ottenuto grazie al controllo offerto dall'arco. Tra gli oggetti

¹⁴ La parte in questione si ha nel secondo movimento, indicata in partitura come *lotta coi suoni*.

vi è, inoltre, una piccola lastra in lamiera zincata utilizzata sia *a contatto* che come superficie riflettente. Tutti questi oggetti sono stati distinti in tre categorie così composte: "*suonanti*" (in grado di emettere suono), "*risonanti*" (in grado di intonare i suoni di *Larsen*) e "da contatto" (con proprie caratteristiche timbriche).

Durante i test macchina i buoni esiti avuti dall'utilizzo di tutti e quattro i microfoni rimasti immobili mi ha convinto a sviluppare una parte da eseguire agendo esclusivamente sulla tensione delle *quattro corde* attraverso i guadagni microfonici. Avendo notato come questa circostanza potesse essere utilizzata a supporto della taratura dei livelli anche in corso d'opera, tale pratica è stata destinata al movimento d'apertura. Al secondo movimento invece sono state affidate le "provocazioni" dei microfoni ai diffusori. Questo movimento è l'unico a essere stato suddiviso in due parti: l'una che risponde al rapporto causa - effetto, l'altra che lo disattende. Il terzo ed ultimo movimento prevede l'utilizzo degli oggetti: i due microfoni delle corde mobili vengono sospesi a circa 150 cm dal pavimento ed i guadagni portati al limite dell'innesco pronti a rispondere ai microambienti degli oggetti. I tre movimenti sono poi stati nominati *controlli*, *diffusori* e *sospesi* ad indicare, per i primi due su cosa l'azione esecutiva è volta mentre per il terzo la disposizione dei microfoni.

In aggiunta a quanto fino ad ora detto, mi piace accennare brevemente a citazioni fatte ad opere già consegnate alla storia che alimentando la mia curiosità hanno indirizzato questo lavoro.

Se il soggetto di *qc* è ispirato dall'opera di Di Scipio, il primo movimento accoglie alcuni comportamenti esecutivi (e suggestioni) contenuti nella partitura di *Ecosistemico udibile n.2*.¹⁵ La fine del secondo movimento contiene invece una citazione gestuale di *Pendulum music* di Steve Reich (New York, 1936), *performance*

¹⁵ Specificati nella sezione della documentazione denominata "linee guida per la *performance* dal vivo".

che consegna un dato: la messa in mostra dei suoni di *Larsen* come elemento sonoro. Dallo stesso lavoro proviene il suggerimento a tenere sospesi i microfoni nel terzo movimento: un pendolo fermo ma sempre pronto ad essere messo in oscillazione¹⁶. Una considerazione particolare deriva invece dall'esperienza riferita da Karlheinz Stockhausen in merito alle sperimentazioni che avrebbero portato alla realizzazione *Mikrophonie I* (1964):

[...] il microfono, utilizzato finora come strumento di registrazione rigido, passivo, in vista di una riproduzione sonora possibilmente fedele, sarebbe dovuto divenire a questo scopo uno strumento musicale, influenzante a sua volta, usato appropriatamente, tutte le qualità acustiche; avrebbe dunque dovuto contribuire a determinare tutte le altezze, sia riguardo alla dimensione armonica e melodica, inoltre il ritmo, la dinamica, il timbro e la proiezione spaziale del suono [...]; io utilizzai alcuni degli arnesi predisposti [a percuotere] in maniera arbitraria e auscultai allo stesso tempo con il microfono la superficie del tamtam così come un medico auscultava un corpo con lo stetoscopio.

Se l'atto del compositore tedesco di auscultare l'oggetto attraverso il microfono permea integralmente il terzo movimento di *qc*¹⁷, l'azione esecutiva del secondo movimento estende a quella categoria di "strumenti musicali" (di cui i microfoni sono già parte) anche ai diffusori.

¹⁶ La messa in oscillazione dei microfoni costituisce inoltre un'azione d'emergenza in quanto tende ad attenuare i suoni di *Larsen*.

¹⁷ Qui sono ascritte tre norme esecutive: "in vibrazione" (l'oggetto viene avvicinato al microfono dopo essere stato messo in vibrazione), "ad immersione" (Il microfono viene inserito nella cavità dell'oggetto "muto") e "per contatto" (l'oggetto viene sfiorato dal microfono).

Mi capita di pensare al diffusore come alla cordiera di un monocordo in cui un microfono, dal capo opposto, agisce sui rapporti di forza in gioco per variarne l'intonazione.

Link al video del brano:

https://www.youtube.com/watch?v=KkLd_LXDKH0

[Clicca qui per lo score](#)

Bibliografia

POUSSEUR, H. (1976), *La musica elettronica*, Milano, Feltrinelli Editore.

FROVA, A. (1999), *Fisica nella musica*, Bologna, Zanichelli.

DI SCIPIO, A. (2013), *Pensare le tecnologie del suono e della musica*, Editoriale Scientifica Napoli, 2013.

DI SCIPIO, A. (2014), *Polveri sonore, una prospettiva ecosistemica della composizione*, [Zattra, Laura, *Intervista con A. Di Scipio (2012)*], Roma, La Camera Verde, pp. 13 - 32.

DI SCIPIO, A. "materiale didattico e partiture", messo a disposizione dal compositore durante la *Masterclass "Musica per pianoforte e Live-electronics"* tenutasi presso il *Conservatorio di musica Antonio Scontrino* di Trapani nel maggio 2015.

GASPERINI, M. (2010), "*Modes of interference 1* di A. Di Scipio", appunti personali (analisi) / materiale didattico *Conservatorio di musica Antonio Scontrino*, Trapani a.a. 2019 / 2020.

Sitografia

<https://agostinodiscipio.xoom.it/>

<https://usoproject.blogspot.com/2010/06/conversation-with-agostino-di-scipio.html>

<http://www.karlheinzstockhausen.org>

<http://www.treccani.it>

<http://cycling74.com>

<http://puredata.info>

KALAMOS. UN RIMPIANTO

MASSIMO VARCHIONE

Il brano non scritto

Il titolo del brano deriva dal nome di quello che consideriamo l'antenato dell'attuale clarinetto e rimanda all'antico mito greco dello sventurato Calamo, figlio del dio fluviale Meandro, che si annegò per ricongiungersi con il suo amato Carpo, morto durante una gara di nuoto. Zeus, invocato da Calamo affinché gli togliesse la vita e gli consentisse di raggiungere Carpo, mosso a pietà trasformò il giovane in una canna palustre.

Da allora, il fruscio delle canne al vento venne interpretato come il pianto del giovane innamorato.

La struttura del brano segue la forma del tema con variazioni, non un comodo contenitore né un cedimento nostalgico bensì una scelta operativa e poetica.

La variazione, infatti, è da sempre una rilettura, un cambio di prospettiva, uno sguardo nel caleidoscopio dove le forme si rinnovano per sempre in un gioco di specchi.

[divulgazione audiotestuale]

Editing audio come variazione

L'editing, ovvero l'insieme di tutti i processi di manipolazione a cui un file audio può essere sottoposto (filtraggio, estrazione di segnali di controllo, accelerazione, rallentamento, granulazione etc. etc.), è da sempre un momento peculiare della composizione elettroacustica.

La conoscenza dei materiali attraverso l'elaborazione, avviene in maniera concreta e osiamo dire "tattile". Il materiale, con le sue possibili manipolazioni, diventa uno specchio del compositore e del suo operare. Nel minimo dettaglio si riverbera l'agire dell'autore e lo svolgersi del processo compositivo globale ne completa inevitabilmente il ritratto.

Le scelte compositive iniziano esattamente qui, dal primo file scelto, dal primo salvataggio della materia sonora magari ancora grezza e guideranno (accolte o rigettate) verso il risultato finale.

Le tecniche a disposizione sono parte del bagaglio dell'autore e, come in passato, ne possono indirizzarne l'agire. Il rapporto con il materiale è inevitabilmente dialettico. Alcune operazioni possono sollecitare nuove esigenze e stimolare la ricerca di ulteriore nuovo materiale, prima impensato o non-pensabile.

La ricerca di soluzioni, ritmiche o timbriche, istantanee e/o fraseologiche, comporta una nuova consapevolezza riguardo alle possibilità musicali del materiale e al pensiero compositivo, sia esso rivolto all'intero o al frammento, eccitando la fantasia e la manualità dell'autore.

Materiali

Il materiale sonoro proviene dall'osservazione compiuta sullo strumento negli anni. La presenza di spettri armonici ed inarmonici, è stata una delle prime scelte avvenute in

fase di progettazione. Considerando lo strumento come un insieme finito di possibilità, si è cercato di esplorare sia le forme basilari del suono sia quelle derivate dall'esperienza della scrittura contemporanea.

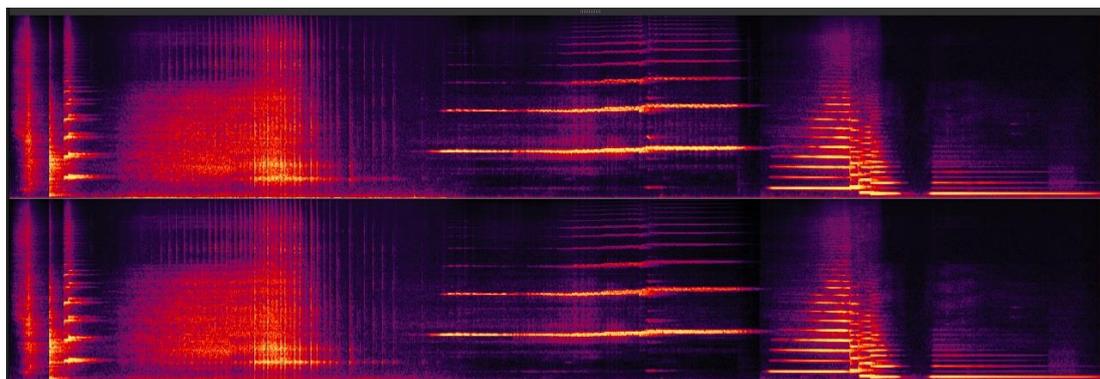
Grazie alla generosa disponibilità dell'esecutore, Agostino Napolitano, si sono potute realizzare diverse registrazioni di gesti sonori isolati e/o concatenati, che sono poi entrati nel discorso musicale come oggetti sonori singoli (si pensi ai profili esplicitamente melodici) o come elementi costitutivi di oggetti più articolati (textures, gesti complessi). I materiali di partenza, manipolati, hanno prodotto una seconda generazione di nuovi materiali sonori che possono assomigliare o differire anche notevolmente dai loro progenitori.

Le possibilità, quindi, si moltiplicano e compito del compositore è trovarne una sintesi efficace e coerente. D'altro canto l'eterogeneità dei materiali è un bisogno pratico, di fatto un innesco alle possibilità dialettiche.

Di questa tensione, che genera oggetti e significati contrastanti, si occupa il processo compositivo, assecondandola o stemperandola.

Tema

[00:00 – 00:36]

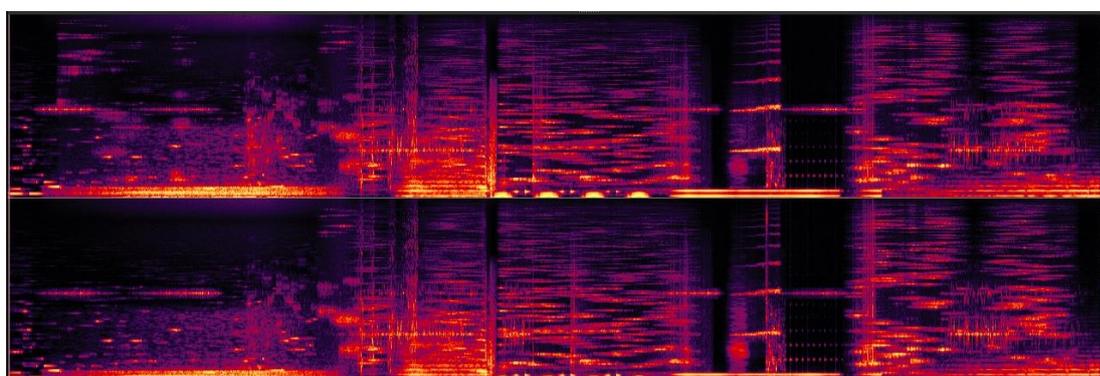


Il tema, per quanto si basi su elementi acustici e strumentali precipui, è in realtà frutto di montaggio. Racchiude e cerca di operare una sintesi comunicativa tra elementi

musicali di natura diversa ed opposta. Slanci puramente melodici, effetti percussivi, articolazioni e cambi di dinamica, tecniche estese ed esplorazioni dei bordi, si fondono per provare a generare un significato superiore. Già in questa esposizione sono presenti elementi di sovrapposizione tra i gesti, ad anticipare gli sviluppi successivi dove la polifonia degli elementi musicali prenderà decisamente il sopravvento.

Prima Variazione

[00:36 – 03:47]



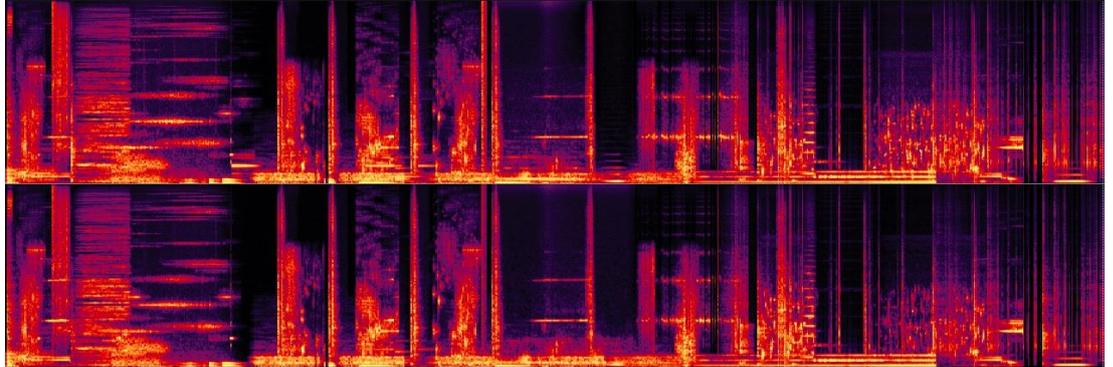
Suddivisa in tre sezioni, questa prima variazione utilizza le porzioni superiori dello spettro dei vari elementi tematici che, tramite manipolazioni, creano un tappeto di tessiture. Queste, muovendosi nello spazio uditivo, determinano delle zone in cui gli oggetti sonori derivati dal tema possono manifestarsi. Nella seconda sezione questo procedimento interesserà le zone gravi andando a delimitare uno spazio che tornerà protagonista durante tutto il brano.

Appare in questa sezione la prima delle due “citazioni” presenti nel lavoro. L'omaggio a “Gesang der Jünglinge im Feuerofen” di Stockhausen è chiaro, esplicito e soprattutto voluto.

La scelta di mescolare materiale di sintesi e materiale registrato è stata un passo importantissimo nella storia della musica elettronica e ne ha cambiato definitivamente il corso. La chiusura netta prelude e segnala la variazione successiva.

Seconda Variazione

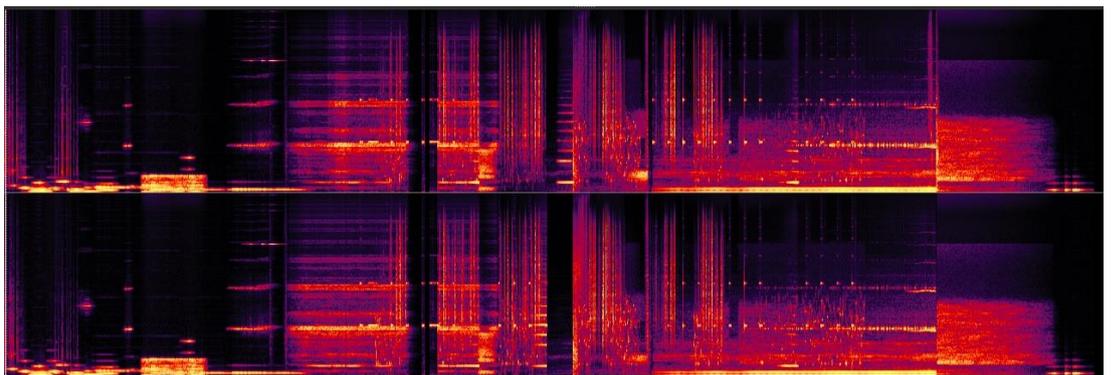
[03:47 – 05:08]



La seconda variazione ripete, e varia, un oggetto sonoro che assomma gli aspetti percussivi e rumorosi presenti nel tema (colpi di chiave, suono d'aria, slap) ampliandone i margini ad ogni ripetizione. L'andamento della variazione risulta più vivace rispetto alla precedente per la velocità con cui gli elementi si rincorrono e si incastrano vicendevolmente. La coda di questa variazione si protrae e si dissolve in contemporanea all'inizio della seguente, con un procedimento contrario a quanto avvenuto prima. La differenza dei materiali viene, di conseguenza, evidenziata e drammatizzata.

Terza Variazione

[05:08 – 07:31]



La terza, e ultima, variazione si apre con un'introduzione totalmente focalizzata sull'aspetto melodico. Il percorso intervallare si muove tra le altezze possibili e non dello strumento, trasfigurandolo. Questa variazione ripropone alcuni elementi delle due precedenti e li reinterpreta sotto una luce diversa. L'atmosfera diviene ampiamente statica e contemplativa, quasi sospesa. La materia sonora sembra astratta e distante dal tema originale. Il rimando a Ryoji Ikeda sottolinea questa ennesima trasfigurazione, l'ultimo spazio da scoprire all'interno del brano prima della conclusione.

Conclusioni

Parte della mia produzione musicale indaga il clarinetto, strumento incredibilmente plastico ed espressivo. Il legame con lo strumento porta con sé il legame con gli esecutori.

Motore nascosto di questo brano è il rimpianto. Il rimpianto per un brano non scritto, per un duo non più attivo, per un tempo definitivamente passato e che si è, ormai, cristallizzato nella memoria.

La, dolorosa, consapevolezza di quelle numerose possibilità che non vennero esplorate è, infine, condensata in un flusso sonoro.

Per ascoltare, clicca qui:

<https://soundcloud.com/massimo-varchione/kalamos>