

PAESAGGI SONORI, TECNOLOGIA, MULTIMEDIALITÀ

Gioacchino Palma*

*Docente di Discipline musicali ad indirizzo tecnologico, Conservatorio "Tito Schipa" Lecce.

Abstract

Il saggio costituisce una ampia riflessione sulle relazioni tra musica, paesaggio reale, paesaggio virtuale e tecnologia. Il paesaggio sonoro tecnologico pervade sempre più il nostro vissuto e ne trasforma le tradizionali percezioni, gli approcci all'ascolto. Occorre però abituarsi a distinzioni meno marcate rispetto al passato: esiste un paesaggio sonoro della vita reale e un paesaggio sonoro artificiale sempre più esteso che è quello presente nei contesti audiovisivi e multimediali: queste due aree si assomigliano sempre di più. Punto di partenza del saggio è la riflessione del teorico più rilevante in merito agli studi sul paesaggio: il musicologo canadese Murray Schafer, posta in confronto con altri rilevanti teorici, di diversa derivazione, che molto hanno contribuito allo sviluppo del settore (qualche esempio: Pierre Schaeffer, Simon Emmerson, Michel Chion). La riflessione si addentra inoltre nei territori del cinema, del multimediale, della musica elettronica, del design acustico. Conclude il saggio una "passeggiata musicale a braccetto coi media" che propone una prospettiva dell'ascolto del paesaggio diversa da quelle consuete.

1. *Morphing. Preludio*

1.1. A partire dal lavoro ormai celebre di Murray Schafer, *Il paesaggio sonoro*¹, l'interazione uomo/ambiente acustico è stata oggetto di numerose riflessioni, analisi e pratiche d'ascolto. Schafer acutamente conferiva dignità scientifica ad un contesto, quello del suono in cui viviamo, che fino ad allora aveva suscitato scarso interesse. Egli inaugurò un nuovo campo di studi, coinvolgendo numerosi ambiti del sapere, nella convinzione che solo attraverso un approccio interdisciplinare si potessero affrontare le problematiche inerenti l'articolato rapporto che l'uomo instaura coi suoni del mondo. Pur trascendendo l'ambito della musica "composta", le teorie di Schafer trovavano spunto e alimento proprio nelle problematiche più scottanti della composizione musicale novecentesca. L'allontanamento dai suoni "consonanti" della tradizione tonale costituiva il fronte comune delle avanguardie musicali a partire dalla fine del XIX secolo: le avanguardie vedevano nel rumore, nella dissonanza, nel silenzio e successivamente nel suono elettronico inaudito, i materiali attraverso i quali progettare e realizzare la nuova musica. In primo luogo i maggiori compositori post-tonali del primo Novecento avevano prestato orecchie e penna all'emancipazione del suono dalle griglie della tradizione: la scrittura fu la prima vittima. Uno dei motivi più affascinanti

¹ R. M. SCHAFER, *The Tuning of the World*, McClelland & Stewart/Knopf, Toronto/New York, 1977 (trad. it. *Il paesaggio sonoro*, Ricordi-Unicopli, Milano, 1985).

dell'estetica musicale del secolo scorso è stato il sistematico scardinamento, la distruzione del pentagramma, e c'è chi ha condotto questa crociata subdolamente, all'interno del rigo stesso, in bella calligrafia, ma pienamente consapevole di starne minando l'istituzione.

Il processo di indipendenza del suono, ormai avviato, seguì la sua strada allargando sempre di più i confini della sperimentazione, e non mancò di disorientare il pubblico e gli stessi compositori. Molte certezze barcollarono e caddero. L'idea stessa di composizione come atto creativo consapevole fu messa in discussione. Si assistette ad una schizofrenica oscillazione concettuale tra l'idea di musica intesa come attività costruttiva controllata dall'uomo, solo parzialmente controllata, totalmente incontrollabile.

La musica che esce fuori dall'officina dell'uomo, fatalmente si ricongiunge col mondo: Schafer si spinse oltre, affermando in sostanza che il mondo intero è una grande composizione della quale noi siamo al tempo stesso compositori, interpreti e ascoltatori. Egli predice la fusione tra musica e paesaggio sonoro, in un contesto in cui

[...] le reciproche influenze tra ciò che chiamiamo musica e quelli che consideriamo rumori ambientali sono diventate talmente complesse che i due generi un tempo distinti cominciano a fondersi in una nuova forma d'arte².

La prospettiva inaugurata da Schafer ha aperto numerosi fronti di riflessione e ha coinvolto in tutto il mondo studiosi di varia natura che ne hanno sviluppato le intuizioni, aderendo all'invito interdisciplinare dello studioso canadese³. Il paesaggio sonoro è stato letto in termini ecologici ed etnografici: sono state promosse numerose "ricerche sul campo" in tutto il mondo in senso sincronico e diacronico, vale a dire confrontando - ad esempio - il profilo acustico di una stessa città a distanza di anni, oppure indagando comparativamente le differenze in termini sonori tra un ambiente allocato in un contesto urbano del nord rispetto ad uno del sud (le possibili forme comparative sono infinite, naturalmente). Grande importanza è stata attribuita al *design* acustico, che nelle intenzioni di Schafer doveva essere un nuovo campo interdisciplinare con lo scopo di migliorare la qualità estetica di un paesaggio sonoro. Oggi la formula "*design* acustico" - molto di moda - si è arricchita di nuovi significati, e prevede l'utilizzo di modelli e strategie appropriate ai diversi campi

² Cfr R. M. SCHAFER, *Musica/non musica, lo spostamento delle frontiere*, in J. J. NATTIEZ (a cura di), *Enciclopedia della musica*, vol. I (*Il Novecento*), Einaudi, Torino, 2001, p. 355.

³ Ricordiamo tra gli altri Barry Truax, Hildegard Westerkamp, Justin Winkler, Albert Mayr, Antonello Colimberti. Di grande rilevanza inoltre il *World Soundscape Project (WSP)*, avviato da Schafer nel 1971 presso la Simon Fraser University, British Columbia, in Canada. Il WSP si proponeva un percorso esplorativo interdisciplinare, con esiti di comparazione e archiviazione dei paesaggi sonori di tutto il mondo.

d'applicazione nei quali [trova] impiego: il paesaggio sonoro è stato declinato in senso pedagogico, tecnologico, sociologico, urbanistico, architettonico, segno tangibile del valore e della diffusione dell'intuizione schafferiana.

1.2. Ai giorni nostri la tecnologia ha ormai definitivamente compiuto il passaggio storico⁴ che da *mondo della strumentalità* l'ha trasformata in *ambiente di vita*: un contesto che ci circonda e ci costituisce, in cui l'esistenza sociale e culturale dipende in larga parte da mediazioni tecniche. Viviamo finalmente una prima fase di assestamento nei confronti di questa nuova dimora, e l'espressione "abitare la tecnologia" non suscita più alcun apocalittico stupore. Il mondo dei suoni ha subito naturalmente la stessa sorte, andando incontro alla nuova, necessaria ridefinizione del proprio fare, pensare, ascoltare. I temi del paesaggio sonoro in particolare, nati in pieno nel mondo della strumentalità tecnologica, dovranno ora accordarsi da buoni inquilini col proprio nuovo locatore. La tecnologia diffusa ha inciso in maniera sostanziale sulla costituzione stessa del paesaggio, generando nuove combinazioni, nuove architetture. Questo scritto si propone pertanto di indagare i mutati rapporti tra paesaggio sonoro, tecnologia e multimedialità secondo alcune direzioni di seguito evidenziate:

Prima fusione (cap. 2: *Crossfade*). Esiste un paesaggio sonoro della vita reale e un paesaggio sonoro artificiale, sempre più esteso, che è quello presente nei contesti audiovisivi e multimediali. Nell'immagine/narrazione artificiale – ad esempio il cinema – sono cambiate radicalmente le modalità di realizzazione (e di fruizione) del paesaggio sonoro. Nel cinema del passato, paesaggio e musica erano due mondi separati: 1) il "paesaggio" contemplava i rumori in presa diretta o ricreati, i suoni e le parole della scena, in definitiva tutto il sonoro *interno* alla narrazione; 2) per "musica" si intendeva invece il commento musicale *off*, quello che definiva il clima emotivo all'esterno della scena, realizzato attraverso procedure compositive legate ai linguaggi musicali tradizionali.

In parallelo all'affermazione di Schafer citata in precedenza⁵ secondo cui il suono dell'arte musicale, ormai indefinibile, si mescola con i suoni e i rumori dell'ambiente *reale* fondendosi con essi, anche nel contesto multimediale in tempi recenti si è verificato il medesimo fenomeno: nell'audiovisivo i rumori e i suoni interni alla scena narrativa si intersecano con quelli del commento musicale *off*, esterno ad essa. Ciò è dovuto principalmente al fatto che le

⁴ Cfr. R. SCHÜRMAN, *Dai principii all'anarchia. Essere e agire in Heidegger*, Il Mulino, Bologna, 1985.

⁵ Cfr. il testo di riferimento alla nota 2.

attuali tecnologie informatiche, in special modo software, consentono al compositore e al *sound designer* audiovisivo di gestire congiuntamente tutte le tracce audio di cui necessita, facendole interagire senza le difficoltà di sincronizzazione dell'era analogica. Ma un altro aspetto rilevante contribuisce alla fusione: la diffusione dei sistemi multicanale di spazializzazione *surround*, che conferiscono una definizione materiale ai rumori e agli effetti sonori prima sconosciuta, ponendoli in primo piano. I sonori *in* e *off* adesso fanno parte dello stesso "mondo", stimolando scambi, interazioni, dialettiche interne e favorendo una nuova sensorialità multimediale da attribuirsi essenzialmente dalla componente acustica.

Seconda fusione (cap. 3-4: *Editing; Acousmographie*). Il paesaggio sonoro tecnologico pervade sempre più il nostro vissuto. L'altoparlante e i mezzi di riproduzione elettroacustica in generale, nella visione di Schafer costituivano un grave attentato all'ecologia sonoro-ambientale, poiché alimentavano la "schizofonia" (separazione dei suoni dalla loro fonte originaria e imposizione degli stessi in un altro ambiente) e il *lo-fi*, cioè l'ascolto congestionato a "bassa fedeltà" di copie sonore moltiplicabili all'infinito. Oggi il panorama è mutato. L'uso massivo dell'elettroacustica non solo indirizzata alla riproduzione, ma soprattutto alla *produzione* ha modificato enormemente il paesaggio e le nostre abitudini percettive. Molti dei suoni che escono dagli altoparlanti *non potrebbero uscire che da lì*: non esistono, infatti, strumenti capaci di riprodurre quei suoni che non contemplino l'altoparlante come parte terminale del sistema emittente.

Il suono tecnologico, sia esso *popular*, colto, suono/segnale, multimediale, ha invaso il mondo. In percentuale si potrebbe dire che, specialmente chi vive in città (ma non solo) sia più abituato a questo tipo di paesaggio piuttosto che a quello naturale. Ma sarebbe sbagliato porre la questione in termini di separazione: che ci piaccia o no, *il paesaggio sonoro tecnologico si è fuso con quello naturale*. La differenza shaferiana tra *hi-fi* e *lo-fi*, riletta con lo sguardo dell'attualità, non può evitare il confronto con questa fusione: oggi la discriminazione è rappresentata pertanto tra il paesaggio sonoro tecno/naturale a bassa e quello ad alta fedeltà. Chiaramente esistono ancora oasi di paesaggio sonoro naturale non tecnologico, ma sono appunto oasi, paradossalmente artificiali, cioè luoghi e tempi "incontaminati" ad uso e consumo turistico, ormai letteralmente da progettare e ritagliarsi nei pochi scampoli di tempo libero.

I suoni/segnale (cap. 5: *Freeze*). Divenuti il contrappunto onnipresente della nostra vita, i suoni/segnale sono tutti quei suoni tecnologici che ci avvertono di qualcosa. Mi riferisco alle

suonerie dei cellulari, agli allarmi delle automobili (che in passato si limitavano a segnalare i tentativi di furto, ora invece sono collegati anche alla portiera, alla cintura di sicurezza, alle luci, ecc); ai suoni del computer: di accensione, di spegnimento, i suoni funzionali dei sistemi operativi, dei *pop-up*, dei siti Web; ai suoni/segnale delle stazioni ferroviarie, degli aeroporti; ai suoni delle strisce pubblicitarie televisive che appaiono in contemporanea ad un altro programma. Questo solo per una limitata casistica. Quanto hanno modificato il nostro paesaggio sonoro i suoni/segnale? Possiamo ai giorni nostri prendere atto della loro crescente e inarrestabile evoluzione avvenuta rispetto alle prime, timide incursioni di qualche anno fa? Questi suoni oltre alla funzione diretta di marcatura e avvertimento, ne hanno altre, indirette e nascoste: ci parlano del possessore dell'oggetto che produce il segnale, talvolta ci danno ulteriori informazioni rispetto al posto in cui ci troviamo, o alle caratteristiche dell'elettrodomestico che li produce. Attraverso la suoneria del telefonino, ad esempio, in fondo comunichiamo un po' noi stessi. Le variabili non sono solo relative alla tipologia di suoneria, quindi al tipo di suono o musica che si sceglie, ma anche all'intensità, alla frequenza con cui suona il nostro telefono, alla scelta di insonorizzarlo o meno. I segnali sonori, una sorta di trasmutazione nel paesaggio degli "abbellimenti" musicali, contribuiscono a rendere un po' più barocca la nostra epoca.

L'ascolto "onnivoro" (cap. 6: Schuffling). Il mondo è quindi diventato una enorme, avvolgente composizione musicale, e gli elementi primitivi della musica, il suono grezzo e il rumore, sono divenuti essi stessi musica. Le definizioni acquisite, dopo secoli di teorie, hanno dovuto per necessità riconfrontarsi con le componenti costitutive *elementari* e ancestrali della musica, con le loro autonome dialettiche. [A questo si aggiunga che la coesistenza, come patrimonio potenzialmente ascoltabile nell'immediato presente, di innumerevoli grammatiche, sintassi e repertori musicali provenienti da tutti i luoghi e da tutti i tempi, ha di fatto vanificato tutte le definizioni troppo *esclusive* del fatto musicale. I compositori stessi, per primi, hanno intuito la portata di tali cambiamenti. L'intero Novecento musicale potrebbe essere descritto come il primo secolo della storia dell'umanità in cui tutte le pratiche immaginabili inerenti la musica hanno trovato diritto di cittadinanza. Le implicazioni com'è facile intuire sono innumerevoli. Lo sviluppo progressivo degli impianti acustici di riproduzione ad alta fedeltà e delle tecnologie informatiche ha determinato il passo decisivo: oggi si ascolta tutto ciò che si vuole, quando si vuole, preferibilmente in casa propria o in qualunque altro posto. Di più: nel paesaggio sonoro contemporaneo è letteralmente

impossibile sottrarsi al costante flusso di suoni e rumori che il mondo ci impone in mille forme. L'ascolto moderno, per scelta o per coazione, è "onnivoro".

2. *Crossfade. Il paesaggio sonoro nel cinema*

Le condotte nate in seno agli studi sul *soundscape* costituiscono un innegabile patrimonio di conoscenza per il compositore di musica per le immagini. L'ascolto consapevole dei suoni del mondo non sarà per lui meno importante dell'ascolto o dell'analisi musicale tradizionale. Si potrebbe anzi affermare che proprio chi progetta un ambiente sonoro simulato come quello della narrazione filmica, sia indirettamente il destinatario privilegiato di questi studi. In maniera simmetricamente opposta al melodramma, dove la componente sonora (che era il centro di gravitazione) assorbiva la parola/teatro nel dominio della musica, nella narrazione audiovisiva la musica comincia ad essere assorbita nel sonoro paesaggistico e rumoristico interno alla scena. Se questo è vero nuove frontiere espressive si apriranno nel prossimo futuro, e la musica per audiovisivi costituirà un campo di sperimentazione finora sconosciuto.

2.1. La generazione e la manipolazione elettroacustica dei materiali sonoro/rumoristici più disparati è stato l'impulso principale verso l'attuale affermazione del suono audiovisivo. Dopo una prima fase di conoscenza e sperimentazione, col perfezionamento dei dispositivi informatici, il compositore si ritrova adesso a poter governare con relativa comodità un materiale enorme. Ma l'evento decisivo che ha portato il suono multimediale ad invadere le nostre case e le sale cinematografiche è stato determinato dalla scomposizione dello spazio acustico. L'avvento dei sistemi *surround*⁶, con la loro molteplicità di piste, ha consentito l'allargamento del suono in senso tridimensionale e sempre meglio definito qualitativamente: nell'audiovisivo il paesaggio sonoro artificiale occupa ormai lo stesso spazio acustico di quello naturale. Inversamente, il *design* sonoro prospettato dai sostenitori di Schafer corrisponde spesso al tentativo di riversare sull'ambiente naturale gli artifici del multimediale.

⁶ Il *surround* è un sistema attraverso il quale l'ascoltatore viene avvolto da un flusso sonoro, grazie alla opportuna disposizione nello spazio di un certo numero di altoparlanti. Ci occuperemo diffusamente della spazializzazione nell'audiovisivo nel paragrafo 4 di questo capitolo.

Per quel che riguarda il cinema⁷, Michel Chion⁸ adotta la definizione di *supercampo* in riferimento al nuovo spazio audio che circonda quello visivo, realizzato con l'utilizzo degli altoparlanti dislocati in sala; tale spazio contiene i suoni d'ambiente, i rumori urbani, il brusio, la musica, ecc., che circondano l'ascoltatore, estendendo enormemente i limiti sensoriali imposti dallo schermo piatto. Si insinua nello spettatore una nuova coscienza che consiste nella consapevolezza di quel che accade *fuori* dalla scena visiva: questo è dovuto alla presenza avvolgente dei suoni nello spazio, che evocano una prospettiva più ampia degli avvenimenti mostrati sullo schermo. In altre parole, da punto di riferimento percettivo onnicapiente, lo schermo è diventato una sorta di punta dell'iceberg. Occorre però rilevare che le potenzialità offerte dall'estensione dello spazio acustico non sono ancora state utilizzate a profusione. Tra i generi cinematografici che ne hanno fatto uso troviamo in primo luogo i film d'azione, quelli di fantascienza, gli *horror* onirici di ultima generazione, il cinema d'animazione. Per questi generi, l'utilizzazione delle innovazioni nella direzione della moltiplicazione dello spazio acustico vanno di pari passo alla sperimentazione di sonorità originali, realizzate con l'ausilio delle nuove tecnologie. Per fare qualche esempio concreto citiamo alcune grandi produzioni seriali americane, come gli ultimi capitoli di *Guerre Stellari*⁹ (*Star Wars*, George Lucas), *Harry Potter* (Id., Chris Columbus), *Il Signore degli Anelli* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson); alcuni film di Steven Spielberg, tra i quali *A.I. Intelligenza Artificiale* (*A.I. Artificial Intelligence*, Steven Spielberg, 2001). Per queste produzioni si è resa necessaria la figura innovativa del *sound designer* audiovisivo, vale a dire il *progettista del suono*, che lavora a stretto contatto col regista, col compositore, con l'addetto agli effetti speciali, ed è responsabile del "clima" sonoro della narrazione. Il *sound designer* contribuisce alla realizzazione di un'impronta originale del film non meno delle altre figure di riferimento. Spesso, d'altra parte, il suo ruolo consiste nell'intuire l'importanza da attribuire a un singolo dettaglio sonoro, che può diventare addirittura un marchio distintivo del film e contribuire in modo non indifferente al suo successo: chi non ricorda il suono delle spade laser di *Guerre Stellari*?

Alcuni lamentano il fatto che le magnificenze del paesaggio sonoro *surround* toglierebbero spazio al cinema di parola, all'introspezione, alla riflessione; è vero che tra i generi

⁷ Il cinema a mio avviso costituisce ancora un territorio privilegiato di sperimentazione, utilissimo per comprendere il peso specifico del sonoro nei contesti audiovisivi in generale.

⁸ Cfr. M. CHION, *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Editions Nathan, Paris, 1990 (trad.it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino, 2001). Per la nozione di *supercampo* si vedano le pp. 127-129 dell'edizione italiana.

⁹ Si citeranno i film in traduzione italiana. Tra parentesi il titolo originale (Id. se in Italia non è stato tradotto), l'anno di uscita del film e il regista. Nel caso in cui non sia riportato l'anno di uscita – come per *Guerre stellari* – si tratta di produzioni filmiche seriali, con capitoli successivi al primo.

focalizzati in questa direzione¹⁰, pochi sono i film che sfruttano la tridimensionalità acustica o il nuovo repertorio dei suoni/rumori¹¹. Probabilmente è solo un problema di gradazione: nella vita reale anche quando si parla e si pensa si è immersi nell'ambiente; è lecito pensare che presto anche il cinema di parola comincerà a confrontarsi con il suono "immersivo". A questo proposito Chion, valutando il cinema *surround* afferma che:

Si può scorgere in questa ricerca di sensazioni (di peso, velocità, resistenza, materia e struttura) uno degli aspetti più nuovi e più forti del cinema attuale. A scapito [...] della finezza dei sentimenti, dell'intelligenza delle situazioni o del rigore narrativo? Senza dubbio, ma, dal canto loro, i film venerati di un tempo non costruivano la loro forza emotiva o la loro purezza drammatica a scapito di qualcos'altro, della "sensazione" per esempio, quando ci proponevano, nella riproduzione dei rumori, una sensorialità povera e stereotipata?¹²

2.2. Lo scambio dei livelli sonori *in* e *off* (intradiegetico ed extradiegetico) nel cinema attuale non è legato soltanto alla tecnologia, ma ad un clima generale che considera questi "giochi" ormai del tutto naturali. Lo spettatore moderno (l'audio-spettatore, direbbe Chion) è ormai talmente avvezzo allo scambio veloce di livelli che, se non ci fosse, la narrazione gli parrebbe probabilmente impoverita. Per comprendere questi transiti può essere utile considerare il caso dello stesso suono o segmento sonoro compiuto (un brano musicale, per esempio) che consente il passaggio da un livello all'altro. Il decorso può partire dal livello esterno, cioè il commento musicale *off*, e raggiungere il livello interno, cioè lo spazio sonoro *in*, facente parte della narrazione. O viceversa naturalmente.

Preme sottolineare che in questo frangente *lo stesso materiale sonoro* separa i due livelli, che risultano nettamente distinti alla percezione proprio a causa del passaggio marcato dal sonoro. Un esempio molto evidente ed efficace per il risultato ottenuto è contenuto nell'ultimo film di Stanley Kubrik, *Eyes Wide Shut* (Id., 1999). Il film comincia con un valzer di Šostakovič tratto dalla *Suite Jazz*, che funge da commento musicale *off* d'apertura. Scorrono sullo schermo le immagini dei protagonisti (Tom Cruise e Nicole Kidman ripresi mentre si preparano per partecipare a una festa), alternate ai titoli di testa. Il valzer avanza

¹⁰ Come la *nouvelle vague* francese ad esempio, o gran parte della filmografia di Ingmar Bergman; comunque sempre cinema europeo o talvolta americano. Così si diceva e pensava un tempo, prima della scoperta della grande ricchezza poetica e introspettiva delle cinematografie dell'est e del sud del mondo.

¹¹ Naturalmente la relazione "suoni prodotti dagli esseri umani/paesaggio sonoro", nella narrazione audiovisiva è più proporzionata ed equilibrata rispetto a quanto non avvenga nella vita reale. È un'altra conseguenza dello sviluppo della tecnologia audiovisiva.

¹² Cfr M. CHION, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, op. cit., pag.131.

senza interruzione affermando la sua funzione esterna di commento. Non appena il film comincia definitivamente, viene inquadrato Cruise che poco prima di uscire da casa spegne l'impianto stereo. Il valzer si interrompe contemporaneamente e bruscamente: lo stavano ascoltando i protagonisti. Scopriamo quindi che si trattava di musica interna alla scena (e al paesaggio sonoro) proprio nel momento in cui cessa. E ne riverberiamo la nuova percezione retroattivamente, ma non di molto. Non è più possibile smentire la prima percezione, quella che ha determinato la funzione del valzer come commento "esterno", perché è durata molto più a lungo ed ha avuto tutto il tempo di affermarsi.

Questi salti di livello – il nostro esempio è tanto immediato quanto straordinario nella realizzazione – sperimentati in passato soprattutto nel cinema d'autore, sono nel cinema moderno molto più diffusi di un tempo, e contribuiscono allo sviluppo delle qualità narrative anche per vie indirette.

2.3. Esiste anche un'altra forma di fusione dei livelli *in* e *off*, ed è quella che si realizza all'interno del commento musicale esterno. Prendiamo in considerazione un esempio straordinario del passato, quello del film *Psycho* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). Ci troviamo qui in un contesto in cui i livelli sono rigidamente separati, come spesso avveniva nel caso dei film hollywoodiani: colonna sonora realizzata attraverso lo strumentario dell'orchestra tradizionale, e sonoro interno alla narrazione totalmente separato dalla musica. La particolarità del nostro esempio risiede nel fatto che il commento musicale, costituito da un'orchestra di soli archi, è soltanto in apparenza *esclusivamente* musicale. Bernard Hermann, il compositore di *Psycho* e di numerosi altri film di Hitchcock, realizza qui una sintesi davvero geniale tra necessità e consuetudini del commento *off* e implementazione di elementi "paesaggistici" interni alla narrazione, a partire dalla scelta degli strumenti: l'utilizzo dei soli archi è una trasposizione musicale della monocromaticità fotografica adottata dal regista (il film è in bianco e nero per scelta). La musica si incarica addirittura di far risaltare in superficie alcuni paesaggi sonori "intimi" percepiti solo dai personaggi: il battito cardiaco della protagonista femminile (Janet Leigh) sempre in ansia per aver commesso una rapina ai danni del suo datore di lavoro, è reso dall'incessante ribattuto percussivo degli archi, ora sfondo di piccole unità melodiche, ora completamente autonomo, sempre presente nella disperata fuga di lei: il paesaggio sonoro qui è il cuore che batte. E ancora, il ribattuto sovracuto e meccanico degli archi nella celeberrima scena del delitto nella doccia, cos'altro è se non il rumore delle coltellate reiterate, assimilato alle grida di lei, e ai

battiti del cuore che scoppia in gola? Oppure ancora, la descrizione sonora data dal lento incedere di cromatismi ascendenti e discendenti in corrispondenza della percorrenza della scala che porta nella lugubre casa sulla collina di Norman Bates. È forse questo il motivo che rende le musiche di Hermann così aderenti alla narrazione visiva: l'assorbimento del paesaggio nella musica, anche di quel paesaggio intimo e nascosto, che solo attraverso i suoni può essere ascoltato.

2.4. La “composizione” dello spazio acustico è diventata ormai la nuova frontiera della creatività musicale. Da lungo tempo – almeno da quando esistono gli altoparlanti – alcuni fra i compositori più rappresentativi del Novecento si sono posti il problema di suddividere l'ambiente sonoro e di metterlo in movimento¹³. Gli interpreti di musica acusmatica “suonano” lo spazio elettroacustico attraverso l'orchestra di altoparlanti, il cosiddetto *acousmonium*, realizzato e sperimentato in Francia presso il *GRM* (il centro fondato da Pierre Schaeffer), e ormai a relativamente larga diffusione. Il versante del *live electronics* ha fatto della mobilità spaziale uno dei suoi punti di forza, elaborando sin dalle esperienze pionieristiche dispositivi dedicati, tra i quali l'*halaphon*¹⁴.

2.4.1. Il campo di maggiore utilizzo della spazializzazione acustica rimane però quello cinematografico, che, come già abbiamo descritto, ne ha divulgato la pratica oltre l'immaginabile: tutti ormai, con l'*home theater* (talmente popolare che è superfluo definirlo) hanno sperimentato anche in casa propria l'alchimia d'essere immersi in un ambiente acustico avvolgente, come quello delle sale cinematografiche, che modifica considerevolmente la fruizione di un prodotto filmico, di un “paesaggio” audiovisivo. Descriveremo adesso brevemente le tappe storiche dell'evoluzione dello spazio nel cinema. Nell'audiovisivo cinematografico la diffusione attraverso un numero maggiore o minore di altoparlanti (che ha conosciuto varie evoluzioni), è sempre stata strettamente legata alle modalità e ai supporti di registrazione. La tecnologia magnetica consentì di utilizzare tracce estremamente sottili, e questo aprì la strada alla registrazione multicanale. Le piste magnetiche venivano impresse ai due lati della pellicola cinematografica, occupando uno spazio talmente limitato da consentire di separare i suoni e controllare l'attivazione degli

¹³ Tra i compositori più importanti ricordiamo almeno Luigi Nono, che in special modo nelle composizioni col *live electronics* ha riconosciuto alla componente spaziale una valenza creativa non inferiore alla strutturazione dei suoni o alla sperimentazione sul timbro.

¹⁴ Spazializzatore digitale che controlla il movimento del suono nello spazio attraverso l'interazione degli altoparlanti in sala.

altoparlanti disposti in sala. Il suono stereofonico su supporto magnetico risale ai primi anni Cinquanta del secolo scorso (primo film *La Tunica* [*The Robe*, Henry Koster, 1953]), su pellicola 35mm a quattro tracce: il CinemaScope. L'altra possibilità era quella offerta dalla pista ottica, cioè una banda sonora stampata e sviluppata sulla pellicola come un negativo. Il sistema magnetico garantiva maggiore qualità rispetto a quello ottico, ma aveva costi di produzione molto elevati, per cui si preferì privilegiare quest'ultimo, lasciando alle grandi sale di prima visione e alle produzioni spettacolari la stereofonia magnetica. Il suono "ottico" era basato su un'unica pista monofonica che però non era completamente "piatta": attraverso specifici macchinari si indirizzava il suono su tre altoparlanti posti dietro lo schermo di proiezione arricchendone le direzionalità. Pur non essendo al livello della stereofonia magnetica, questo sistema, definito *Perspecta Optical Directional Sound*, dava una certa profondità al suono, era più pratico e costava molto meno, in quanto non necessitava di lettore dedicato, non entrava in conflitto con le altre tipologie di audiovisivo a suono ottico (per esempio i cinegiornali) che accompagnavano i film, e soprattutto non necessitava dell'implementazione dei numerosi, costosissimi altoparlanti necessari al sistema magnetico. Come si vede, il passaggio "tecnologico" alla stereofonia non è stato affatto lineare, e le sperimentazioni hanno conosciuto un numero veramente alto di sistemi e tipologie¹⁵.

2.4.2. Un impulso decisivo alla uniformità di sistema venne dai *Dolby Laboratories*¹⁶, che sfruttarono le iniziali competenze nell'ambito della riduzione del rumore audio (*noise reduction*) anche in ambito audiovisivo. La qualità derivante dal trattamento, ridiede nuovo impulso alla stereofonia cinematografica, consentendo di evolvere sia la tecnologia magnetica che quella ottica. Il primo film che sfruttò la stereofonia *Dolby* fu *Lisztomania* (Id., Ken Russell) nel 1975. Da quel momento l'espansione del sistema non conobbe pause, e dalla stereofonia si passò alla quadrifonia, cioè una forma di riproduzione stereofonica del suono in cui la fonte sonora è diffusa da quattro tracce (o canali) in registrazione o trasmissione e dall'uso di quattro o più altoparlanti. Si approdò infine ai vari sistemi recenti *surround*, sostenuti dal passaggio all'ultima frontiera: la tecnologia digitale.

I principali sistemi *surround*, anch'essi suddivisi in numerose tipologie, sono:

1) *Dolby surround*, che prevede l'utilizzo di due altoparlanti frontali e uno posteriore;

¹⁵ Per una storia completa e precisa dei sistemi di spazializzazione cinematografica si consulti il testo di P. VALENTINI, *Il suono nel cinema. Storia, teoria e tecniche*, Marsilio, Venezia, 2006.

¹⁶ Fondati negli anni Sessanta a Londra da Ray Dolby. La tecnologia *Dolby* in origine era destinata alla riduzione del rumore e del fruscio sui riproduttori audio a nastro magnetico (*Dolby A-type Noise Reduction*).

- 2) *Dolby Pro Logic*, in cui gli altoparlanti frontali sono tre, più quello posteriore;
- 3) *Dolby Digital 5.1*, in cui compare il *subwoofer*, un altoparlante che riproduce frequenze molto basse (sotto i 30 Hz), tre altoparlanti frontali e due posteriori. L'evoluzione di questo sistema, che consente di separare più adeguatamente i canali porta al *Digital Theatre System (DTS)* e successivamente al *DTS ES*, che aggiunge un canale posteriore.

Questa breve rassegna ci dà un'idea di quanto la componente spaziale sia tenuta in conto nei contesti audiovisivi. L'ultimo traguardo, cioè il digitale, ha portato ulteriori perfezionamenti per ciò che riguarda l'alta definizione, la stratificazione dello spazio verticale e orizzontale, la separazione delle componenti acustiche, il "movimento", al punto che:

il suono diviene veicolo di tutte quelle sensazioni che la pellicola facendo leva sul primato della sola vista non aveva mai interamente valorizzato. Il suono si carica di una multisensorialità che supera quella frontalità cui la visione per suo stesso statuto ci obbliga. Comodo sulle poltrone dei nuovi cinema lo spettatore si trova di fronte a uno schermo ma soprattutto in mezzo a un suono avvolgente che trasforma la visione in un'esperienza immersiva totalizzante¹⁷.

3. Editing. Il mondo amplificato

3.1.1. L'ambiente sonoro naturale può essere ascoltato, descritto e trasformato: l'approccio tecnologico all'ambiente si presta alla relazione con tutte tre le modalità. Soffermandoci per ora sull'ascolto e sulla descrizione, sarà opportuno notare che gli studi di R. M. Schafer¹⁸ sul paesaggio sono stati spesso confrontati con quelli di P. Schaeffer, il teorico di maggiore rilevanza nel campo della musica elettroacustica. La contiguità tra i due studiosi è determinata – tra l'altro - dal fatto che entrambi hanno dovuto confrontarsi essenzialmente col livello *estesico*¹⁹ per le loro analisi, prospettiva questa che, specialmente all'epoca delle loro più rilevanti esposizioni (anni '60 -'70 del secolo scorso) era assai difficile e coraggiosa

¹⁷ Cfr. P. VALENTINI, *Il suono nel cinema. Storia, teoria e tecniche*, op. cit., p. 111.

¹⁸ La scelta di far precedere il cognome dall'iniziale del nome (R. M. Schafer e P. Schaeffer) è dettata dalla possibile confusione, dovuta alla somiglianza grafica, tra i cognomi dei due studiosi citati. Il serrato confronto tra i due, in questa parte del testo, mi ha spinto a questa piccola aggiunta, che sarà mantenuta solo per questo paragrafo.

¹⁹ Ci riferiamo qui alla ben nota tripartizione semiologica, divulgata in campo musicale da Jean Jacques Nattiez, che si articola in livello *poietico*, *estesico* e *neutro*; si veda J. J. NATTIEZ, *Musicologie générale et sémiologie*, Bourgeois, Paris, 1987 (trad. it. *Musicoologia generale e semiologia*, EDT, Torino, 1989). Il livello *estesico* riguarda le dimensioni dell'ascolto e della percezione. Per l'analisi della musica elettroacustica, le teorie legate ai processi estesici si sono rivelate di notevole importanza.

da adottare in campo musicale. L'ascolto fu il loro principale strumento d'indagine, e non avrebbe potuto essere altrimenti considerando il "materiale" con cui avevano a che fare: i suoni del mondo e quelli elettronici, inauditi e indocili. E proprio sulle stratificazioni dell'ascolto – non potendo contare su sistemi di scrittura condivisi e collaudati – essi si soffermarono principalmente: lo strumento metodologico divenne esso stesso oggetto d'indagine, e la longevità delle loro definizioni in merito, ancora oggi di stretta attualità, sono la prova dell'esattezza dell'intuizione. Si svilupparono così le cosiddette "teorie dell'ascolto". All'interno di questa cornice, l'*objet sonore* (oggetto sonoro) di P. Schaeffer appare ancora un punto di partenza irrinunciabile per la riflessione su tecnologia e paesaggio sonoro. Per comprendere cos'è un oggetto sonoro, è importante secondo P. Schaeffer sviluppare l'attitudine all'ascolto *ridotto*, che consiste nell'ascoltare il suono distogliendo l'attenzione dalla sua provenienza e dalla sua destinazione. Si tratta in sostanza di considerare il suono per le sue caratteristiche proprie, senza lasciarsi condizionare dal fatto che esso sia veicolo di altri significati, come se fosse un intermediario della causa che lo ha prodotto. Se si considera che tale attitudine *causale*²⁰ è assolutamente normale nell'ascolto consueto, si comprende perché P. Schaeffer definisce l'ascolto ridotto come "anti-naturale": l'ascolto ridotto è strettamente correlato alla nozione di *riduzione fenomenologica (epoché)* husserliana, poiché consiste nello spogliare la percezione del suono di tutto ciò che non è propriamente suono, ponendo l'attenzione esclusivamente alla materialità, alla sostanza, alle dimensioni sensibili di esso. In questo modo l'ascolto ridotto e l'oggetto sonoro divengono correlati: si definiscono reciprocamente e rispettivamente come attività percettiva ed oggetto della percezione.²¹

3.1.2.

Per lo studio del paesaggio sonoro, i limiti presenti in questo approccio, [quello di P. Schaeffer] che potremmo definire di tipo clinico, dovrebbero risultare evidenti. Chi studia il paesaggio sonoro dovrà però studiare a fondo gli scritti e l'opera di Schaeffer, anche se dovrà ugualmente tenere conto dell'aspetto referenziale del suono, come pure della sua interazione col contesto che lo circonda²².

²⁰ L'ascolto *causale* è quello più diffuso, e consiste nel servirsi del suono per informarsi, quanto più sia possibile, sulla sua causa, sia che tale causa sia visibile, sia che sia invisibile. La causa invisibile sarà identificata tramite un sapere o un calcolo logico. Cfr. M. CHION, *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, op. cit., p. 29.

²¹ Cfr. M. CHION, *Guide des Objectes Sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet-Chastel, Paris, 1983.

²² R. M. SCHAFFER, *Il paesaggio sonoro*, op. cit., p.183.

Così R. M. Schafer nel suo testo capitale; comprende l'importanza dell' *objet sonore*, ne trae alimento teorico, trasponendolo nel contesto paesaggistico come “la più piccola particella autonoma di un paesaggio sonoro”²³, ma ne rigetta la componente “fenomenologica”, totalmente estranea alle necessità di interdipendenza percettiva tra gli elementi di un paesaggio. Più appropriato secondo lui il principio di “evento sonoro” (*sound event*), che, pur strutturalmente simile all'*objet*, è “qualcosa che accade in un determinato posto durante un particolare intervallo di tempo”²⁴, dotato cioè di una dimensione simbolica e semantica e ricollegabile ad un contesto (paesaggistico) più vasto.

Ai giorni nostri però le cose sono cambiate. Le stratificazioni dell'intervento tecnologico sul paesaggio, a mio avviso, riportano l'attitudine all'ascolto proposta da P. Schaeffer prepotentemente in primo piano. L'*objet sonore* privato della sua causa generatrice, che R. M. Schafer vedeva ancora come “oggetto acustico astratto e da laboratorio”²⁵ è adesso parte integrante dell'“ambiente di vita”²⁶ e accade continuamente in tempi e spazi sempre più numerosi; è il suono degli onnipresenti altoparlanti, indissolubilmente integrato ai suoni naturali. Il nostro paesaggio.

Ma come si è arrivati a questo mutamento? Proviamo a scandire i passaggi intermedi.

3.2. A partire dalla metà del secolo scorso, con la diffusione dei mezzi di registrazione e riproduzione del suono, la modificazione artificiale del paesaggio divenne una realtà. I suoni prodotti dalla tecnologia si insediarono nel mondo spontaneamente, creando una nuova “orchestrazione” elettronica, non determinata dalle modifiche intenzionali dell'uomo. Si potrebbe addirittura pensare ad una storia delle innovazioni tecnologiche del Novecento letta attraverso le modifiche spontanee del paesaggio sonoro elettronico. Questo avvenne prima e indipendentemente dalle teorizzazioni di Schafer, che successivamente provocarono la pratica della modificazione attiva e intenzionale della geografia sonora. A mio parere però è stata proprio la riproduzione elettromagnetica dei suoni a porre l'accento sulla possibilità, vagheggiata da Shafer, di ascoltare il mondo come se fosse una composizione. La rivoluzione elettrica in musica, tanto osteggiata dallo studioso canadese, ha di fatto favorito la consapevolezza percettiva rispetto ai suoni del mondo, a partire dalla quale sono stati

²³ *Ivi*, p.181. Così R. M. Schafer considera l'oggetto sonoro.

²⁴ *Ivi*, p.370. Anche l'evento sonoro, come l'oggetto, viene definito come “la più piccola particella autonoma di un paesaggio sonoro”.

²⁵ *Ibid.*

²⁶ Si veda il testo di riferimento alla nota 4.

elaborati i suoi studi. Questo perché il processo di *rimozione* dei suoni (musicali, rumoristici, parlati, ambientali) dalla loro fonte naturale, tipico della riproduzione, causandone la decontestualizzazione e l'ascolto successivo al loro accadere unico e irripetibile, ne ha stimolato inevitabilmente una percezione più analitica. La scrittura, che in questo caso è "registrazione", porta sempre con sé risvolti analitici.

Per converso, una volta rimossi e parcellizzati, i suoni del mondo sono divenuti *mito*²⁷: riascoltati nel loro accadere naturale (non riprodotto), hanno cominciato ad essere percepiti come il loro doppione riprodotto. Non solo il paesaggio ha subito delle modifiche, ma anche e soprattutto la *percezione* del paesaggio è definitivamente mutata. Il paradosso è che probabilmente noi ascoltiamo i suoni del paesaggio reale come se fossero, a loro volta, *un doppione di quelli riprodotti* (cinematografici, radiofonici, televisivi, multimediali in genere), in un complesso gioco di rispecchiamenti. È lecito quindi pensare che gli studi sul paesaggio sonoro siano stati stimolati proprio da questo clima percettivo.

Da Schafer in poi la modificazione consapevole della geografia – cioè l'interazione attiva col paesaggio – è stata la nuova frontiera. Ai giorni nostri le preoccupazioni ecologiche confluiscono in una nuova estetica del mondo sonoro, regolata anche dalla consapevolezza analitica sopraggiunta: non siamo più, come l'uomo pre-novecentesco, soltanto immersi nel paesaggio, ma anche *spettatori consapevoli*, dotati cioè di precisi criteri di valutazione estetica. Alla luce di queste considerazioni appare allora inevitabile servirsi dell'ascolto ridotto shaeffferiano come strumento di lettura privilegiato. Soltanto attraverso l'ascolto privo di condizionamenti è possibile riconquistare uno stadio, se non vergine, almeno più pulito e consapevole della percezione, che consentirà di mettere ordine nelle deformazioni determinate dalla polisemia dei rispecchiamenti. Soprattutto per chi "compone" il paesaggio, questo esercizio sarà utilissimo.

A partire da questa nuova posizione sono comprensibili le preoccupazioni ecologiche (etiche) che stimolano la nuova estetica del paesaggio. Con la sovrabbondanza, l'appiattimento, l'inquinamento acustico, la tecnologia ha portato per altri versi anche una nuova consapevolezza percettiva, determinata dal frazionamento e dalla moltiplicazione dei paesaggi. Sul versante creativo, la *simulazione*, passo successivo alla riproduzione, ha condotto infine alla *creazione* autonoma del paesaggio attraverso l'ausilio delle nuove

²⁷ Intendo qui la parola *mito* nel senso ad essa attribuitagli da Roland Barthes, vale a dire "sistema semiologico secondo", cioè edificato sulla base di una catena semiologica preesistente. "Ciò che è *segno* nel primo sistema, nel secondo diventa semplice *significante*" (corsivo mio). Cfr. R. BARTHES, *Mythologies*, Editions du Seuil, Paris, 1957 (trad. it. *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino, 1974, p.196).

tecnologie. La tentazione di estendere la pratica manipolativa all'ambiente reale è stata (ed è sempre di più) una logica conseguenza, e conosce ai giorni nostri un forte sviluppo: si tratta di innestare nel paesaggio reale suoni elettronici che con esso possono avere qualunque tipo di relazione, vicina o lontana, metaforica e non necessariamente mimetica. Come si vede, questa pratica è il risultato di un percorso circolare di notevole complessità, che richiede consapevolezza dei passaggi intermedi se si vuole evitare il rischio di giudizi di valore scorretti in merito a concetti come "inquinamento", "purezza", "ecologia" e simili, declinati in termini sonori.

3.3. In che modo la tecnologia applicata alla musica interagisce attivamente col paesaggio? Per chiarezza possono essere identificate due modalità distinte:

1) musica *nel* paesaggio [A], cioè: innesto di suoni elettronici nel paesaggio naturale e urbano (installazioni, giardini sonori, sonorizzazioni di aeroporti, "multimedializzazione" dei luoghi più disparati: piazze, musei, negozi, ecc.)

2) paesaggio *nella* musica [B], cioè: decontestualizzazione del paesaggio, catturato attraverso la registrazione o ricreato in laboratorio e utilizzato per fini musicali (musica concreta, musica elettronica, *progressive rock*, musica aleatoria, *new age*, ecc.).

Ci occuperemo di seguito della prima modalità, rimandando al prossimo capitolo le considerazioni sulla seconda, attraverso la lettura di un autore, Simon Emmerson, che ha egregiamente compreso le complesse articolazioni del paesaggio "in scatolato" e usato per comporre brani musicali.

3.3.1. La prospettiva per il compositore di "uscire fuori dal laboratorio", all'aperto, e apportare nell'ambiente modifiche acustiche di natura tecnologica è una logica conseguenza di quanto argomentato finora. L'interazione elettroacustica/ambiente, si è rivelata progressivamente come l'attività più proficua di intervento "estetico" sul paesaggio, nonostante le idee di Schafer. I compositori di maggior rilievo che di questa interazione sono stati i pionieri e hanno dettato le coordinate di una mappa d'intervento ancora tutta da sperimentare sono ormai conosciuti e citati da tutti. Tra i più importanti ricordiamo almeno Barry Truax, allievo di Schafer, e Brian Eno, che muovendo i passi nell'ambito Rock ha

compreso in anticipo, anche con l'ausilio di acute riflessioni, le compatibilità offerte dalla prospettiva "ambientale".

Già Shafer, definendo il *design* acustico aveva gettato le basi per una nuova poetica *en plein air*, rispettosa del suono esistente in natura:

Il *design* acustico non consiste [...] in un insieme di paradigmi e di formule immediatamente applicabili a paesaggi sonori ribelli o privi di leggi, ma è piuttosto un insieme di principi da utilizzare per giudicare e correggere questi paesaggi²⁸.

E di seguito ci esorta alla conoscenza dei ritmi e dei tempi del paesaggio sonoro naturale, che, se compromessi, necessitano di una correzione attraverso meccanismi di equilibrio. Questa è una scelta di campo molto netta, al servizio di quella ecologia del suono, che è la prima preoccupazione del compositore canadese. Gli interventi sul paesaggio di natura elettroacustica realizzati da quel momento in poi non furono sempre ligi a questo principio ecologico. La materia era troppo vasta per non scatenare un approccio diversificato da parte dei numerosi compositori che vi si sono cimentati, con le loro differenti poetiche.

3.3.2. Le differenze tra le due prospettive ([A] musica *nel* paesaggio v/s [B] paesaggio *nella* musica) sono evidenti. Occorre innanzitutto valutare le finalità che determinano le scelte del "compositore"²⁹: i suoni creati in funzione del paesaggio [A], non possono trascurare la centralità del paesaggio stesso. Indipendentemente dall'adesione alle prescrizioni ecologiche schafेरiane sopra menzionate, coloro che si occupano di sonorizzazioni di paesaggi, esterni o interni, osservano sempre qualche forma di rispetto nei confronti dell'ambiente che sonorizzano, che inevitabilmente determina una precisa precettista (più o meno condivisa, ma con alcune costanti). Probabilmente questa precettistica, dettata spesso da motivi extramusicali, funziona retroattivamente come vera e propria *poetica*, come *limite* entro il quale far scorrere la creatività. È utile allora, in questo caso, rammentare l'aureo principio di Igor Stravinskij, secondo il quale i limiti (imposti qui dal rispetto di esigenze esterne al mondo dei suoni) stimolano la buona costruzione e la creatività, e sono quindi necessari³⁰.

²⁸ Cfr. R. M. SCHAFER, *Il paesaggio sonoro*, op. cit., p. 328.

²⁹ Le virgolette sono d'obbligo, perché ci riferiamo naturalmente ad un significato allargato del concetto e della figura del compositore rispetto a quelli comunemente intesi. Soprattutto per la sonorizzazione degli ambienti, c'è chi preferisce il termine *designer*, e simili. Si tratta però sempre di organizzare (più o meno rigorosamente) dei suoni nel tempo e nello spazio.

³⁰ Cfr. I. STRAVINSKIJ, *Poétique musicale: sous forme de six leçons*, Harvard University Press, Cambridge, 1942 (trad. it. *Poetica della musica*, Curci, Milano, 1954).

Il paesaggio utilizzato per comporre un brano autonomo di musica elettronica [B] appare invece – è evidente – molto più libero dall’osservanza di fattori contingenti. Si confronta in maniera più stringente con la precettistica relativa all’estetica musicale, in questo caso giudicata in maniera intrinseca e autonoma, senza cioè valutarne la sua natura subordinata e funzionale al paesaggio reale. Questa demarcazione di “campo” comporta ovviamente approcci operativi sensibilmente diversi, senza contare che, anche solo rimanendo nell’ambito [A] della “musica *nel* paesaggio” le prospettive d’intervento sono sensibilmente differenti, come di seguito illustreremo.

3.3.3. Dovendo realizzare il paesaggio sonoro elettronico di un ospedale³¹, ad esempio, il compositore, nella scelta e nell’organizzazione del materiale sonoro, dovrà tenere conto in primo luogo:

- dello stato d’animo di chi va a farsi visitare,
- dei ricoverati,
- di chi va a visitare un malato (importante soprattutto per l’influenza che la sua comunicabilità può esercitare sul malato visitato).
- di chi lavora in ospedale.

Gli aspetti estetici saranno quindi subordinati ad una reale ed efficace funzione sociale. La sonorizzazione deve in primo luogo contribuire allo stato di serenità e rilassamento del paziente, e questo determina discriminazioni importanti nel modo di articolare il discorso sonoro. L’emissione sonora deve essere di basso livello d’intensità, per non ostacolare la conversazione a bassa voce; la percezione del suono deve poter essere facilmente interrotta per chi non voglia prestarvi attenzione. Sarebbe opportuno privilegiare le strutture ad intermittenza, con lente dissolvenze in apertura e in chiusura (*fade in; fade out*), anziché ricorrere a elementi puntuali e improvvisi; a questo proposito inoltre l’intensità del suono potrebbe essere controllata automaticamente, aumentandola o diminuendola in proporzione al livello di rumore che si ha in tempi differenti negli ambienti (per esempio in relazione al numero di persone che vi soggiornano); in generale poi, la varietà sonora è da preferirsi alla monotonia.

A questa “precettistica” generale, della quale si comprende bene la funzionalità, si possono aggiungere delle scelte autonome, di natura più creativa, che però sono sempre in relazione al

³¹ Cfr. J. BLANCO, *Sonorizzazione in un ospedale dell’Avana*, in “Musica/Realtà”, n° 10, Aprile 1983, p. 7.

luogo e alla prospettiva percettiva del fruitore specifico. Si può pensare di integrare i suoni degli interni con un elemento che rimanda all'esterno, come il suono di una fontana oppure di un parco situati all'esterno dell'ospedale, che vengono registrati attraverso microfoni direzionali e, opportunamente modificati, introdotti e sovrapposti nelle aree interne.

Questo tipo di interazione con gli ambienti, che ha cominciato a svilupparsi circa trent'anni fa, è al giorno d'oggi molto divulgata. Trova tra i suoi iniziatori storici il francese Eric Satie con la sua *Musique d'Ameublement* (musica d'arredamento), e successivamente l'americano John Cage, due artisti che profeticamente compresero le direzioni future della storia dei suoni³²; solo in tempi recenti è risultato chiaro il loro percorso poetico, ormai ampiamente riscattato da coeve incomprensioni, e perfettamente aderente invece all'attuale configurazione dell'universo sonoro e alle più accreditate teorie di riferimento. Disse in proposito Cage: "la musica è scappata di casa senza il vestito della festa e gira per le strade, curiosa come un monello, correndo scompostamente".

3.3.4. Una composizione particolarmente importante per le sue relazioni con l'ambiente è *I am sitting in a room*, del compositore americano Alvin Lucier. Composta nel 1970, costituisce un caso particolare di opera "aperta", ma soggetta ad un inesorabile processo ricorsivo. Agostino Di Scipio ne ha fornito una esauriente lettura³³ che può essere considerata un prototipo per l'approccio analitico alle *installazioni sonore* in generale. Le installazioni sonore costituiscono un ambito di sperimentazione che, come lamenta lo stesso Di Scipio e a dispetto della loro attuale diffusione, è ancora carente di serie e approfondite riflessioni musicologiche.

Il materiale per la realizzazione dell'opera, che l'autore definisce "per voce e nastro elettromagnetico" è costituito da:

- un microfono
- due registratori
- un amplificatore
- un altoparlante.

³² In merito alle tematiche del paesaggio sonoro, è doveroso ricordare che Eric Satie (1866-1925), comprese la portata dei cambiamenti indotti dalla modernità molto prima dell'avvento della tecnologia elettroacustica. John Cage (1912-1992) invece si immerse nella tecnologia musicale con lo spirito innovativo consueto alla sua natura, ponendo ulteriori problemi (e trovando – per strada – talvolta anche soluzioni).

³³ Cfr. A. DI SCIPIO, *Per una crisi dell'elettronica dal vivo*, *I am sitting in a room di Alvin Lucier*, in "Rivista di Analisi e Teoria Musicale", n° 2, 2005, pp.111-134.

L'esecutore deve: 1) scegliere la stanza dove effettuare la registrazione degli "eventi" che determineranno la composizione; 2) leggere un testo e registrarlo nel modo particolare richiesto da Lucier. Queste ed altre informazioni, per il corretto svolgimento dell'operazione, sono contenute nella cosiddetta *partitura verbale* predisposta dal compositore. L'ausilio di una partitura verbale è molto frequente in questo genere di lavori e consiste in un documento scritto (talvolta integrato da notazione musicale, schemi grafici, ecc.) "con le spiegazioni tecniche, istruzioni e regole per la realizzazione dell'opera"³⁴.

Più nel dettaglio, all'esecutore è richiesto di:

- registrare la sua voce che legge un testo attraverso il microfono collegato al primo registratore;
- trasferire nel secondo registratore ciò che è stato registrato sul primo;
- farlo risuonare nella stanza attraverso l'altoparlante e registrare nuovamente attraverso il microfono (Lucier definisce questa copia come seconda "generazione" della voce iniziale);
- montare il risultato in coda alla prima registrazione;
- ripetere lo stesso processo diverse volte, sempre passando attraverso il microfono.

Il testo proposto da Lucier per essere letto durante l'esecuzione è autoreferenziale, costituisce cioè una vera e propria descrizione dettagliata della realizzazione del lavoro stesso. Il compositore lascia però la più grande libertà rispetto al testo da utilizzare, che non deve essere necessariamente quello da lui proposto, ma potrebbe essere qualunque altro, di qualunque lunghezza. Ecco la traduzione del testo di Lucier proposta da Di Scipio:

Sono seduto in una stanza diversa da quella in cui siete voi in questo momento.

Sto registrando il suono della mia voce che parla e riprodurrò poi la registrazione molte e molte volte finché le frequenze risonanti della stanza si rinforzeranno al punto che ogni sembianza del parlato, a parte forse la cadenza ritmica, sarà dissolta. Quel che ascolterete, allora, saranno le risonanze naturali della stanza articolate dal parlato.

Considero tale attività non tanto come una dimostrazione di un fenomeno fisico, ma piuttosto come un modo per smussare qualsiasi irregolarità che possa essere presente nel mio modo di parlare³⁵.

³⁴ *Ivi*, p.114.

³⁵ *Ivi*, p.115. Per il testo integrale in inglese, si rimanda al saggio di Di Scipio.

Non c'è che dire, una spiegazione esauriente dei processi, che corrisponde al *contenuto* stesso dell'opera. Scegliere un altro testo, come l'autore pure propone, sarebbe effettivamente molto rischioso, considerando la forte coesione concettuale (ed estetica) che questo testo realizza coi processi compositivi di cui è parte in causa. *I am sitting in a room* costituisce a mio avviso un grande esempio di come l'ambiente – attraverso la tecnologia – possa essere parte integrante di un *divenire* compositivo in cui le decisioni rigorose del compositore sono sullo stesso piano del contributo dei suoni del mondo. Il particolare movimento metamorfico imposto dalle scelte di Lucier, consente il passaggio graduale dal suono-voce alle risonanze del luogo in cui avviene la registrazione. L'attività umana (il compositore che *si fa voce*) annega nelle risonanze naturali del luogo di realizzazione attraverso il mezzo tecnologico e la ripetizione del gesto; tale ripetizione però non è indifferente: è il *segno* del tempo che passa e che cambia le cose, ineluttabilmente.

La realizzazione *live* di questa composizione è naturalmente più efficace ai fini della *rappresentazione* del processo, vero fine dell'opera. Il compositore propone quattro possibilità di realizzazione alternative:

- Fare versioni nelle quali una stessa lettura del testo venga rigenerata in differenti stanze.
- Fare versioni con uno o più lettori, usando linguaggi diversi, in stanze diverse.
- Fare versioni nelle quali, per ciascuna generazione successiva, il microfono venga spostato in vari punti della stanza, o delle stanze.
- Fare versioni che siano eseguibili in tempo reale³⁶.

3.3.5. Ai giorni nostri, a partire dall'inizio del nuovo millennio, le istituzioni della musica integrata nell'ambiente sono maggiormente strutturate dal punto di vista teorico. Analizzando le ormai numerose esperienze con l'ausilio del mezzo elettronico condotte fino a questo punto, possiamo distinguere diversi approcci alla musica ambientale. Di grande impatto ed importanza la *ambient music*, che fu resa popolare tra gli anni '70 - '80 del secolo scorso dal già citato compositore inglese Brian Eno³⁷. Raffinato sperimentatore di ambito rock, Eno conosceva bene le esperienze della musica radicale, concreta, aleatoria, gestuale, *minimal* ed elettronica, ed operò una sintesi che ha avuto influenza duratura, e che tuttora continua ad

³⁶ *Ivi*, p.117.

³⁷ È utile ricordare che nel 1968 Eno scrisse un libro-manifesto dal titolo *Music for No-musicians* (musica per non musicisti), nel quale propugnava la figura del musicista del tutto incompetente. Eno sostiene che l'unica possibilità per consentire alla creatività libera di manifestarsi, perché l'eventuale si realizzi senza limitazioni, consiste nel fare musica senza conoscerla. Le idee di Eno trovano curiose risonanze con quelle di Cage, il quale però fu sempre restio ad ammettere l'affinità col compositore inglese. Occorre per altri versi rilevare ancora che, di lì a poco, nacque il Punk.

averne. Eno progettò la *Music for Airport*³⁸, realizzata con ventidue nastri magnetici, ciascuno dei quali conteneva materiale musicale molto esiguo: quattordici nastri erano dedicati al pianoforte, con poche note (anche solo una) per ogni traccia; gli altri otto contenevano voci di un gruppo di ragazze che cantavano una nota mantenuta per circa dieci secondi. La realizzazione del montaggio era aleatoria, cioè i nastri si sovrapponevano liberamente, con esiti sempre diversi, ma condizionati dall'integrità del materiale di partenza, e quindi con rilevanti ricorrenze strutturali. Si realizza in questo caso un'integrazione col luogo, di natura concettuale più che squisitamente fonica. L'aeroporto è un luogo in cui le intersezioni sonore dell'ambiente reale, sempre diverse, determinano però un "clima" essenzialmente ripetitivo (come tutti i luoghi di partenza e d'arrivo molto frequentati). La massa sonora umana, contrappuntata dai segnali funzionali, è eternamente simile nel costante cambiamento, ed è inconsapevole di sé stessa come unità totale. La "musica" di Eno, non fa che rileggere, traslitterandolo in termini sonori, questo processo meccanico, svelandone così gli automatismi di superficie e la rigida struttura di fondo. E l'ascolto stesso naturalmente non potrà che essere anch'esso superficiale. Questa "musica" risponde strettamente alla poetica di Eno, che ha sempre perseguito, attraverso la tecnologia, la tacitazione del *pathos* dei suoni, come nel caso di Satie e Cage.

La *ambient music* così concepita però non tematizza le caratteristiche foniche dell'ambiente di destinazione; ne costituisce una "traduzione", una metafora, finalizzata forse a rendere più piacevole la permanenza in quegli ambienti che spesso creano disagio ai frequentatori, come appunto le stazioni ferroviarie e gli aeroporti. E per fare ciò, essa *copre* i suoni d'ambiente originari.

3.3.6. Maggiormente interattiva con l'ambiente è la *enviromental music* che trae dal suono specifico dell'ambiente di destinazione il suo materiale, e non lo modifica sostanzialmente. Appartiene – a differenza dell'*ambient*, che si configura essenzialmente come genere *popular* – ad un contesto più legato alle sperimentazioni della musica colta, con la quale però non condivide la complessità strutturale. È facile da realizzare: nella sua versione non tecnologica utilizza uno strumentario tradizionale di comune reperibilità, unito a qualunque tipo di

³⁸ Ecco come Eno descrive le caratteristiche strutturali: "Deve essere non interrompibile (a causa degli annunci), deve essere al di fuori delle frequenze con le quali la gente parla, avere una velocità differente rispetto a quelle delle sequenze verbali (in modo da non confondere la comunicazione) e combinarsi con i rumori prodotti dall'aeroporto. E, molto importante, deve avere qualcosa a che fare con il luogo in cui uno si trova e il motivo per cui è lì – volare, fluttuare e, segretamente, flirtare con la morte". Cfr. B. ENO, "Ambient Music", in C. COX E D. WARNER (a cura di), *Audio Culture*, Continuum, New York, 2004.

oggetto che emette suoni, anche facente parte dell'ambiente stesso; anche per quel che riguarda l'uso di apparecchiature elettroacustiche mantiene sempre la condizione della facile reperibilità e utilizzo. La realizzazione avviene essenzialmente in contesti *live*, senza organizzazioni formali preordinate. Nella *enviromental music* è bandito il virtuosismo, in quanto essa tende all'inclusione sociale, al coinvolgimento del maggior numero di persone possibile, secondo il principio dell'appropriazione dell'ambiente "dal basso" e alla compenetrazione suono-uomo-mondo. L'ambiente non dovrà in nessun caso essere forzato o snaturato. Luoghi diversi richiederanno naturalmente strumentari diversi – spesso facenti parte dell'ambiente stesso – che col contesto di riferimento abbiano stretta affinità. La componente tecnologica, come si vede, pur importante, non è fondamentale e non deve in nessun caso prevaricare la natura paesaggistica. È sicuramente la concezione "compositiva" più vicina agli intendimenti schafferiani, in cui l'artefatto deve essere subordinato a un'etica (ineludibile) del suono del mondo e della civile convivenza. Il suono in questo caso è solo un mezzo per interagire col mondo.

3.3.7. Ma l'esperienza di intersezione paesaggio sonoro/elettroacustica maggiormente significativa è certamente la *soundscape composition*, che vede in Barry Truax il suo esponente di punta. In questo caso, i suoni del paesaggio vengono trasferiti ed elaborati in studio e fissati definitivamente su un supporto, utilizzando le tecniche di editing e montaggio tipiche dei compositori elettroacustici "tradizionali". Nata in Canada ad opera dello stesso Truax e Hildegard Westerkamp, nell'ambito del *World Soundscape Project* (vedi nota 3), la *soundscape composition* è ora diffusa in numerosi centri di riferimento della musica elettroacustica internazionale. In effetti, numerosi compositori gravitanti attorno al *GRM* parigino, già a partire dagli anni '50 - '60 ne avevano sperimentato a vari livelli le coordinate, sia pure partendo da presupposti teorici diversi da quelli schafferiani. Per i canadesi le sollecitazioni iniziali provennero dalla registrazione di paesaggi sonori naturali, a scopo conoscitivo ed educativo. La strutturazione naturale del paesaggio venne poi utilizzata come punto di partenza per modifiche, anche sostanziali, come per esempio la contrazione di ventiquattro ore di registrazione paesaggistica in un'ora sola. L'analogia fotografica costituì la suggestione usata dalla Westerkamp per esemplificare i presupposti del suo "metodo": catturare i suoni, come la fotografia cattura le immagini, costituisce il primo passo che conduce poi alla loro modificazione tecnologica. È evidente che il progressivo perfezionarsi e la divulgazione delle apparecchiature di registrazione e manipolazione del suono ha facilitato

ancora di più questi processi. Oggi le manipolazioni consentite dai software *editor* più semplici consentono le più svariate trasformazioni del paesaggio sonoro, nei suoi aspetti microscopici come in quelli macroscopici, fino a giungere alla totale estraneità del risultato rispetto alla fonte. Forse la reale differenza tra correnti di pensiero “musicali” o “ambientali” si gioca proprio sulla fedeltà o meno al materiale di partenza. La *soundscape composition*, secondo gli intendimenti di Truax, dovrebbe avere anche funzioni sociali di sensibilizzazione, attraverso l’ascolto decontestualizzato, rispetto all’ambiente dal quale sono stati tratti i suoni; tale ascolto, operato in un luogo diverso da quello nel quale i suoni sono stati registrati, consente di soffermarsi sui particolari, circoscrivere il sonoro, prendere atto dei processi di trasformazione. I compositori che si riconoscono in questa “corrente” rivendicano le potenzialità ecologiche della tecnologia, che accresce l’interesse per un paesaggio attraverso nuove associazioni, metafore sonore, giochi creativi ed elaborazioni possibili soltanto con l’ausilio delle nuove strumentazioni. La diffusione massificata di tali apparecchiature contribuisce a stimolare una creatività di tipo popolare che sempre più si cimenterà con la manipolazione del suono, e attraverso essa giungerà all’appropriazione sonora del paesaggio (come la fotografia ha determinato in fondo una forma di appropriazione visiva del mondo). La *musique concrète* di Pierre Schaeffer e tutte le musiche acusmatiche di natura “mimetica” (vedi il capitolo successivo) successive ad essa hanno naturalmente notevoli affinità di risultati con la *soundscape composition*. È possibile anzi affermare che in alcuni casi esse coincidevano perfettamente negli esiti.

4. *Acousmographie*. Simon Emmerson

4.1. Parlare del “paesaggio *nella* musica” [B], per ciò che concerne l’universo tecnologico, equivale a ripercorrere per intero il percorso storico della musica elettronica, a partire dal 1948³⁹ in poi. Soprattutto per quel che concerne quel particolare tipo di musica che oggi si definisce *acusmatica* - vale a dire quella musica realizzata in studio tramite apparecchiature elettroniche e informatiche e memorizzata su supporto analogico o digitale - l’apporto dei suoni paesaggistici è fondamentale. Come pure la nozione stessa di *musique concrète*, cui spesso abbiamo fatto riferimento in questo scritto si fondava su definizioni che indicavano l’uso di suoni naturali preesistenti, di oggetti presi dalla quotidianità, di pentole percosse e

³⁹ Anno dei primi esperimenti di *musique concrète* di Pierre Schaeffer a Parigi.

bicchieri rotti. Come vedremo, queste definizioni di *musique concrète* non sono del tutto precise: l'opposizione astratto/concreto, tanto utile per apporre cartellini di riconoscimento sui compositori, ad uso degli studenti (e di qualche insegnante) di musica, risulta semplicistica e poco proficua per comprendere la comparsa dei "suoni del mondo" nella musica.

Non c'è dubbio però che nessuno più del compositore elettronico abbia scandagliato i territori del paesaggio sonoro. Nessuno più di lui ha costruito e immaginato paesaggi acustici e spazi sonori alternativi. La registrazione e la trasformazione sono strumenti privilegiati, è vero, ma anche la sintesi e le tecniche di generazione sonora consentono di creare *ex novo* suoni di natura paesaggistica. Non è un caso che le teorie analitiche della musica acusmatica – tutta, non solo quella concreta – si basino spesso su una terminologia metaforica che trae origine dal paesaggio naturale: suono "goccia", "acquatico", "sirena", "a stormo", "tuono", "moneta", "immersione", "emersione", solo per fare qualche esempio. Le implicazioni relative al rapporto musica elettronica/paesaggio sono innumerevoli come si intuisce. Noi cercheremo di trarre qualche utile spunto di riflessione dalla prospettiva analitica di Simon Emmerson (Wolverhampton, UK, 1950).

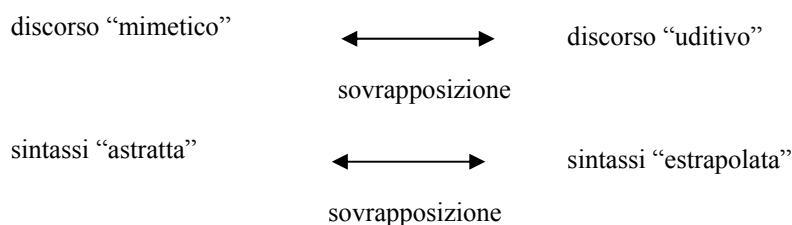
4.2. Il concetto di *mimesis*, fondamentale per Emmerson⁴⁰, può essere considerato un adeguato punto di partenza. L'autore usa questo termine non solo per definire gli aspetti del suono (in special modo quello elettroacustico) che sono dichiaratamente tratti dalla natura e dal paesaggio o ad essi ispirati, ma anche e soprattutto per mettere in evidenza la *dialettica* mimetica dei suoni, concetto più articolato che trascende il mero *materiale*. Tra l'immaginario del compositore e quello dell'ascoltatore esiste una fitta rete di rimandi simbolici e mitici, e probabilmente il grado di sintonia tra essi deriva dalla maggiore o minore condivisione di tali rimandi: Emmerson si occupa in particolare delle strategie compositive.

La valutazione della componente mimetica dei suoni è una faccenda molto più complessa di quanto si pensi, e l'autore la considera in relazione al suo contrario, cioè al valore astratto dei suoni stessi, offrendo una gamma di possibilità intermedie utili ad un discorso analitico dell'universo acusmatico. L'interesse di questo modello consiste nel fatto che le variabili in gioco sono legate alle scelte di *gestione* ed *articolazione*, più che alla

⁴⁰ Gli argomenti trattati in questo paragrafo sono presi da S. EMMERSON (a cura di), *The language of Electroacoustic Music*, Macmillan, London, 1986. Si veda in particolare il saggio *The Relation of Language to Materials*, apparso in italiano col titolo *La relazione tra linguaggio e materiali nella musica elettroacustica*, in A. DI SCIPIO (a cura di), *Teoria e prassi della musica nell'era informatica*, Laterza, Bari, 1995.

natura del materiale stesso. Discutendo della pratica dell'ascolto ridotto, Pierre Schaeffer sosteneva che l'ascolto ripetuto e la disposizione orientata ai processi dinamici del suono svuotano qualunque materiale sonoro delle componenti percettive legate alla fonte generativa, mettendone in luce al contrario gli aspetti intrinseci e morfologici. Emerson, pur non riferendosi direttamente all'ascolto ridotto, afferma – in maniera simmetricamente opposta – che è possibile organizzare dei suoni sintetici, generati elettronicamente, del tutto estranei ad una causa “esterna” al suono stesso, in modo tale che sia possibile dotarli di significati mimetici ed extramusicali (paesaggistici)⁴¹. La riflessione orientata in questo senso appare estremamente significativa, se si considera – con Emerson – quanta importanza rivestono nella semantica e nella percezione le opposizioni prese in esame.

Il modello di Emerson si articola attraverso l'identificazione di due coppie di opposti, i quali combinandosi in varia misura, concorrono alla formazione del discorso musicale:



Emerson ricorre alle definizioni di “discorso” e “sintassi” per distinguere rispettivamente le qualità del suono dalle sue articolazioni temporali. Per ciò che concerne le qualità, il discorso mimetico (*mimetic discourse*) si distingue dal discorso uditivo (*aural discourse*) per il fatto di utilizzare suoni naturali, “concreti”, derivati dal paesaggio, o comunque dotati di caratteristiche tali da ingenerare un rimando percettivo extramusicale. Viceversa, appannaggio del discorso uditivo è la totale estraneità ai riferimenti esterni al materiale sonoro, il quale rimanda soltanto a sé stesso.

Con questo l'autore tocca il cuore dell'opposizione più spinosa, in termini percettivi, del materiale musicale realizzato attraverso modalità elettroacustiche e informatiche. La tavolozza acustica del compositore, da quando esiste la musica elettronica ha vanificato la vecchia opposizione suono/rumore, basata sulla differenza tra suoni periodici e aperiodici, ridando linfa alla bipolarità astratto/naturale, in fondo da sempre presente nella

⁴¹ Notiamo per inciso che Emerson, attraverso il suo sistema, critica quelle posizioni storicistiche e poco aderenti alla realtà poetico-musicale, che negli anni '50 - '60 del secolo scorso opponevano la “scuola” elettroacustica francese a quella elettronica tedesca (simboleggiata dal *GRM* e dallo studio di Colonia), liquidando le differenze attraverso l'affermazione, riprodotta in fotocopia nei libri di Storia della musica, secondo cui i francesi erano “mimetici” perché utilizzavano materiali “concreti” e registrati, e i tedeschi “formalisti” e astratti perché generavano i suoni mediante procedimenti elettronici di sintesi.

tradizione occidentale, ed ora riletta sotto prospettive diverse. La composizione del suono tecnologico giustappone e sovrappone per gradi diversi queste due polarità, contemplando naturalmente anche la possibilità di mantenersi integralmente nell'uno o nell'altro dominio. Ma il modello emmersoniano si spinge oltre, laddove ripropone questa opposizione in termini di “sintassi”, cioè di articolazione formale, strutturale, temporale del suono e – lo ripetiamo – non solo di mero “materiale”. La differenza consiste allora nell'*uso* compositivo che si fa del materiale, assecondandone l'essenza e le caratteristiche (sintassi estrapolata) oppure imponendo ad esso una struttura esterna, autonoma, in una parola “astratta”. Anche in questo caso, oltre alle polarità appena descritte, Emerson prevede la possibilità di combinazione in vari gradi delle due. Il modello di riferimento si amplia fino a fare interagire tutte le possibilità offerte da queste opposizioni:

		Combinazione di discorso		
		Discorso uditivo	uditivo/ mimetico	Discorso mimetico
	Sintassi astratta	1.1	2.1	3.1
	Combinazione sintassi astratta/ estrapolata	1.2	2.2	3.2
	Sintassi estrapolata	1.3	2.3	3.3

Il modello si articola dal punto di massima astrazione (1.1), quello cioè in cui i materiali e la sintassi escludono per definizione qualunque tipo di riferimento “naturale” o realistico (Emmerson cita gli *Studie I* e *Studie II* di Stockhausen del 1953-54) a quello in cui il materiale, tratto da registrazioni di suoni d'ambiente, viene elaborato e articolato solo in minima parte (3.3), e quindi vero e proprio “paesaggio sonoro” (esempio di Emerson: *Presque rien n. 1*, brano del 1970 di Luc Ferrari, realizzato attraverso la semplice registrazione delle attività svolte in una spiaggia subito dopo l'alba). Si rimanda al saggio di Emerson per un quadro completo delle esemplificazioni tratte in larga parte dalla letteratura elettroacustica, sempre pertinenti e chiare.

Emmerson rivendica il valore empirico del suo strumento analitico, realizzato attraverso l'osservazione dei fenomeni sonori – e non con teorie ad essi anteposte – da utilizzarsi come pratica riflessiva, critica e retroattiva sui fenomeni stessi.

L'interesse che riveste per noi questo modello risiede nella comprensione delle potenzialità delle architetture paesaggistiche, utili anche quando il “compositore”⁴² rientra nel suo studio, portando con sé il mondo. Egli quindi non porta con sé solo suoni, ma anche strutture, relazioni, movimenti e prospettive, che hanno cambiato per sempre il modo di fare musica.

4.3. Il modello di Emmerson torna utile anche per qualche ulteriore riflessione sul sonoro nei contesti audiovisivi. È chiaro che in questi contesti la valutazione del sonoro sarà orientata essenzialmente sul versante del mimetico, considerando che qui il suono è sempre indirizzato verso qualcos'altro da sé; ma l'intelaiatura emmersoniana costituisce un sicuro stimolo per il compositore che volesse sperimentare strategie di intervento insospettite e originali, i cui effetti sono ancora tutti da scoprire. Uno scenario da rivalutare potrebbe essere quello della verosimiglianza dei suoni di scena, ad esempio. In altre parole, il modello emmersoniano potrebbe aprire la strada alla realizzazione di un immaginario sonoro, legato alle realtà del paesaggio, ma costruito attraverso la dialettica concreto/astratto, che modelli suoni nuovi ed inauditi per l'intradiegetico (la scena *in*). Si tratterebbe di una sempre auspicabile evoluzione della tavolozza sonora finalizzata all'allargamento delle rete dei rimandi simbolici che intercorrono tra l'immaginario del compositore e quello del fruitore.

La prospettiva di Emmerson stimola a mio avviso un ripensamento del sonoro anche in quei contesti audiovisivi in cui la componente musicale sia maggiormente indipendente rispetto al visivo (rimusicazioni dei film muti, sperimentazioni audiovisive d'avanguardia) di quanto non avvenga nella *fiction* tradizionale. Il principio della sintassi estrapolata, se correttamente analizzato nelle opere elettroacustiche di maggiore impatto “visuale” (ad esempio come quelle di Bernard Parmegiani, Trevor Wishart, Denis Smalley) offrirà un impagabile inventario delle possibilità di articolazione del materiale sonoro, trasferibile a mio avviso nell'universo audiovisivo.

5. Freeze. I suoni/segnale

5.1. I segnali sonori hanno invaso il mondo. Mi riferisco a quei suoni ormai onnipresenti nel nostro vissuto che hanno la funzione di attirare l'attenzione verso qualcosa, e che sono collegati ad azioni, operazioni, avvenimenti di natura extramusicale. I segnali sonori sono sempre esistiti: i richiami postali, gli avvertimenti percussivi di pericolo o di richiamo dei popoli primitivi, le campane delle chiese, le campanelle delle scuole, i campanacci e i fischi del mondo pastorale, le trombe dell'esercito; tutti questi (e molti altri naturalmente) sono esempi "naturali" di segnalazione acustica, che hanno rivestito da sempre un ruolo importantissimo nella comunicazione a distanza e nelle convenzioni dei gruppi sociali di ogni epoca. Nel mondo tecnologico i segnali sonori si sono moltiplicati a dismisura. Una delle differenze sostanziali rispetto al passato è data dal fatto che i segnali della modernità sono *personalizzati*: nel mondo pre-tecnologico la maggior parte dei segnali era destinata alla comunità, e costituivano sempre un evento, previsto o imprevisto, carico di contenuti emotivi e particolari. Adesso i segnali punteggiano costantemente la nostra esistenza, e spesso sono destinati soltanto a noi, disseminati nell'arco dell'intera giornata, senza distinzioni di luogo o di tempo. Il nostro telefono cellulare emette segnali sonori, come pure il computer, l'automobile, gli elettrodomestici, gli ascensori, e tutto quanto utilizziamo frequentemente. È un paesaggio sonoro affine all'alfabeto *morse*, fatto di punti e di linee, di spettri sonori molto definiti, sempre in primo piano; qualche volta (o spesso) molesto, quando non ci riguarda. Nei confronti dell'intero paesaggio sonoro, che in sua presenza si fa immediatamente sfondo, questo paesaggio segnaletico di superficie si inserisce alla stregua di "fioritura" e "abbellimento", tutto un brulichio di trilli, mordenti e acciaccature, che ricordano da vicino quelli del clavicembalo rococò.

5.2. La tecnologia, dicevamo. Nella fattispecie, il processo di personalizzazione dei segnali è direttamente proporzionale alle evoluzioni tecnologiche. Un esempio: le suonerie dei telefoni cellulari. All'inizio erano rudimentali, monodiche, con poche varianti. Spesso utilizzavano melodie note, le quali, a causa della scarsa memoria dei telefonini di prima generazione, subivano drastiche semplificazioni ritmiche e timbriche rispetto all'originale. Con la rapida diffusione e lo sviluppo della telefonia mobile, anche le suonerie si sono arricchite: la polifonia ha sostituito la monodia, il repertorio musicale al quale attingere è pressoché

⁴² Cfr. nota 29.

illimitato, scaricabile da internet, e ancora, è possibile comporre da sé la propria suoneria⁴³, utilizzare frammenti sonori non convenzionali. Tale varietà ha velocemente portato il segnale sonoro a debordare dalla sua funzione originaria. La suoneria, oltre che indicare l'arrivo di una chiamata (o di uno sms) ci parla anche del possessore del telefono, dei suoi gusti musicali o sonori, oppure, al contrario, della volontà di celarli o di falsificarli in questo contesto; ci comunica le sue scelte in merito all'opportunità di far suonare o meno il telefono, a quale grado di intensità, in quale luogo. Tutti particolari che, a ben vedere, ci informano non superficialmente sulla personalità del possessore del telefono. È inoltre possibile diversificare le suonerie in relazione a chi ci chiama: la fidanzata, il collega, l'amico, i genitori, i quali avranno il loro micro *leitmotiv* che ne annuncerà l'entrata nella scena dell'etere.

In questa nuova catena di significati, quello originale, veicolato e strettamente collegato al suono, risulta fatalmente impoverito. Mai completamente abolito però: rimarrà come una riserva di ulteriore significato disponibile, che si può allontanare o richiamare con disinvoltura. Sempre presente al nostro ricordo come sigla televisiva di successo, *riff* del famoso brano *pop*, *incipit* della sinfonia di Mozart, o talvolta come semplice motto verbale, il significato primo della suoneria del telefono manterrà di quella origine soltanto il profumo: sarà privato della ricchezza della sua storia, deformato, trasformato in "gesto".

5.3. I suoni-segnaletecnologici imperversano anche nell'universo digitale. Sono i suoni dell'hardware e del software. Quelli delle periferiche (modem, joystick, stampanti, ecc.) sono naturalmente poco interattivi: spegnimenti, accensioni, ventole, stampanti, scanner, producono un concerto di segnali spesso indipendente dalle indicazioni funzionali dirette. Indirettamente invece sono sempre il termometro di qualcosa: spesso è l'interruzione dell'iteratività minimalista della stampante che ci avverte, ancora prima dei display lampeggianti, che dobbiamo inserire i fogli A4, oppure che l'inchiostro nero è finito. È curioso rilevare il nesso inversamente proporzionale – suggerito specialmente dalle pubblicità – tra intensità sonora e funzionalità generale dell'apparecchio tecnologico. La tecnologia hardware "silenziosa" è sinonimo di efficienza e alto grado di sviluppo. Quando le ventole del computer (o le lavatrici, le automobili) fanno troppo rumore, è *segno* che è ora di cambiarle e sostituirle con altre più recenti (e più silenziose). In verità la tecnologia non è mai veramente silenziosa.

⁴³ Esistono internamente al telefono delle funzioni specifiche per creare le suonerie che più ci piace: veri e propri *composer* (software per la scrittura e la riproduzione musicale) implementati nel telefono, di vario grado di complessità.

Per ciò che riguarda il software invece, la tipologia dei suoni esistenti è cresciuta – come per i telefonini – con l’evoluzione complessiva degli applicativi. I suoni-segnale presenti nei contesti multimediali software (e in internet) nascono con lo scopo di realizzare una maggiore aderenza interattiva, come dimensione supplementare dell’interfaccia. Le funzioni di base mirano ad: 1) attirare l’attenzione su comandi e situazioni particolari; 2) confermare l’effettiva ricezione dei comandi dell’utente da parte del sistema; 3) informare l’utente in merito ad eventi che avvengono in background⁴⁴; e naturalmente 4) creare un clima sonoro generale. La principale caratteristica costruttiva – dettata dal buon senso – di questi suoni dovrebbe essere quella della non invadenza, della discrezione, allo scopo di non distogliere l’attenzione dell’utente dalle informazioni principali del software. In questo caso il suono, lo ricordiamo, è solo un’integrazione funzionale: è sempre prevista naturalmente la possibilità di escluderli. Quando si articolano in forma musicale, e non solo effettistica, i suoni funzionali in questione realizzano delle brevi sequenze, riconoscibili, con chiara evidenza cadenzale (spesso di natura sospensiva), sempre con un impulso verso il proseguimento del discorso: una sorta di punteggiatura o transizione verso qualcosa che non troverà mai risoluzione musicale. La “risoluzione” sarà attuata dall’utente, con le azioni successive ai suoni.

5.4. I suoni funzionali, in generale, possono essere classificati in tre gruppi⁴⁵:

- segnali d’attenzione
- segnali indicativi
- segnali d’arredo

Le prime due categorie sono le più importanti, e la loro esclusione dal contesto multimediale nuoce fortemente al grado di interattività e comunicazione del prodotto o del messaggio.

5.4.1. Segnali d’attenzione che conoscono tutti sono ad esempio quelli delle stazioni ferroviarie o aeroportuali, ma anche supermercati, centri commerciali, stadi. I più diffusi sono quelli che precedono gli annunci verbali, in merito a partenze, ritardi, arrivi, comunicazioni di servizio, ecc. Anche in questo caso attirare l’attenzione costituisce il loro compito essenziale.

⁴⁴ Si definisce “background” l’operazione che il sistema informatico compie in assenza dell’interazione con l’utente, oppure mentre l’utente sta portando a termine un altro compito.

⁴⁵ Prendo questa classificazione da L. CAMILLERI, *Il peso del suono. Forme d’uso del sonoro ai fini comunicativi*, Apogeo, Milano, 2005, p.183.

Rispetto ai suoni personalizzati del contesto multimediale interattivo, ci sono delle differenze che determinano le scelte dei *designer* acustici: il segnale in questione sarà ripetuto innumerevoli volte nell'arco della giornata, quindi non deve risultare fastidioso; dovrà avere caratteristiche spettromorfologiche tali da porsi immediatamente in primo piano rispetto al paesaggio sonoro rumoroso e indistinto delle stazioni e degli altri luoghi citati sopra, quindi in un registro medio-acuto; non dovrà essere ricco di *pathos*, né improvviso e troppo intenso, per evitare di creare allarme. Potremmo dire, quasi di sfuggita, che le caratteristiche costruttive necessarie alla funzionalità dei suoni-segnale costituiscono una vera e propria metodologia didattica per la composizione. Vincoli più utili che nocivi – a mio avviso – alla creatività del *sound designer*⁴⁶. È inoltre facile vaticinare l'imminente arricchimento di questo settore, già da qualche tempo in atto: in merito alla realizzazione di segnali inseriti in un progetto di sonorizzazione per l'aeroporto Galileo Galilei di Firenze⁴⁷, Lelio Camilleri scrive:

[...] la strategia adottata ha suddiviso i segnali in tre tipi: segnali per annunci generali, segnali per annunci riguardanti i voli, segnali per annunci commerciali. Il contenuto dell'annuncio viene, quindi, evidenziato da un tipo particolare di suono realizzando il collegamento suono/annuncio/tipologia⁴⁸.

È importante rilevare la notevole influenza di questa tipologia dei segnali indicativi nella determinazione del paesaggio sonoro. Il clima sonoro della metropolitana di Milano, rispetto alla stazione Termini di Roma o all'aeroporto di Linate, o alla Rinascente è dato principalmente da queste cadenze sempre uguali, che rivestono periodi di tempo irregolari (il tempo che distanzia i segnali è l'unico parametro imprevedibile), all'interno dei quali si dipana il suono della vita. Probabilmente la "tenuta" storica delle poetiche minimaliste poggia anche, in qualche modo, sulla nostra abitudine percettiva allo scandire del tempo di questi segnali ripetitivi.

5.4.2. Tra i segnali indicativi includeremo tutti quelli citati in precedenza relativi al software (e all'hardware, nel caso dell'indicazione indiretta)⁴⁹. Una tipologia particolarmente efficace

⁴⁶ Si veda il testo di riferimento alla nota 30.

⁴⁷ Il progetto, commissionato al Centro Tempo Reale di Firenze e realizzato fra il 2001 e il 2003, ha coinvolto i compositori Marco Biscarini, Lelio Camilleri, Francesco Giomi e i *sound designer* Francesco Canadese e Damiano Meacci.

⁴⁸ Cfr. L. CAMILLERI, *Il peso del suono. Forme d'uso del sonoro ai fini comunicativi*, op. cit., p.187.

⁴⁹ Si veda il paragrafo 3 di questo capitolo.

di suono indicativo è quella dei suoni dei videogiochi⁵⁰. “I videogiochi hanno superato la TV nel campo del divertimento infantile”⁵¹, ma costituiscono motivo di passione e divertimento anche per un numero cospicuo di adulti. Il mercato dei videogiochi è in continua crescita, e dal punto di vista dell’elaborazione, coinvolgono un gran numero di professionisti, da un minimo di trenta fino a duecento e più. La componente fortemente immersiva e interattiva ne decreta la valenza di “laboratorio” privilegiato per le applicazioni di realtà virtuale e per le riflessioni in merito ad essa. Dal punto di vista sonoro e paesaggistico i videogiochi risultano emblematici, perché al loro interno si sposa compiutamente l’integrazione, più volte rilevata in questo saggio⁵², tra commento musicale *off* e segnali sonori relativi alle azioni del giocatore. Una dialettica che, se nel mondo reale si realizza mescolando l’ambiente vero a quello tecnologico, qui li simula entrambi, aggiungendovi anche il commento musicale di natura “cinematografica”. Alle sonorizzazioni preliminari e conclusive di caricamento, salvataggio e uscita dal gioco, si aggiungono le azioni del protagonista (in primo luogo i passi) e degli altri personaggi, la resa sonora dell’ambiente, gli oggetti, le azioni cariche di significato (gli incantesimi, per esempio)⁵³. Queste “indicazioni” dialogano col commento musicale vero e proprio, realizzando quella unità ambiente/musica già rilevata nel contesto cinematografico e audiovisivo, con la differenza che in questo caso è l’utente a generare – come nella vita reale – i suoni, determinando la colonna sonora. Basterebbe disattivare l’audio per comprendere quanto il “peso” dei segnali sonori risulti indispensabile e determini in larga parte la percezione immersiva del gioco.

Il ritmo con il quale premiamo il pulsante dell’azione produce suoni che si aggiungono alla melodia di base come fossero onde sonore in sequenza. Quadro dopo quadro il nostro procedere comporta l’infittirsi del tessuto musicale che diventa sempre più complesso⁵⁴.

L’efficacia e la divulgazione raggiunta attualmente dai videogiochi è testimoniata anche dal fatto che il cinema spesso propone dei rifacimenti di storie e personaggi provenienti da quel mondo.

Con la banda larga i videogiochi hanno invaso anche internet, fatto che, se da un lato ha costretto i produttori (*Playstation*, per esempio) a proporre versioni on-line, dall’altro ha

⁵⁰ La struttura sonoro/musicale dei videogiochi è molto ricca e complessa, e integra numerose altre tipologie sonore oltre a quella indicativa. L’indicazione però – legata strettamente ai processi interattivi – è sempre in primo piano.

⁵¹ Cfr. M. BORELLI, N. SAVARESE, *Teatri nella rete*, Carocci, Roma, 2004, p.119.

⁵² Si veda il capitolo 2: *Crossfade. Il paesaggio sonoro nel cinema*.

⁵³ Cfr. L. CAMILLERI, *Il peso del suono. Forme d’uso del sonoro ai fini comunicativi*, op. cit., p.193.

incentivato nuove prospettive ancora più immersive e dagli sviluppi non prevedibili, dal momento che in questo modo si possono creare ambienti con un numero indefinito di giocatori e di personaggi. E naturalmente anche di suoni. A mio avviso questa è una delle direzioni più proficue del suono-segnale in Internet, la cui incidenza fino ad ora è stata per vari motivi trascurabile. La musica è a tutt'oggi uno dei maggiori affari nella rete, ma solo nella direzione dello scambio o dell'acquisto di files e dell'ascolto, non certo nel senso dell'integrazione funzionale suono/azione.

6. *Shuffling. Passeggiata musicale a braccetto coi media*

6.1. *L'ambiente di vita* tecnologico comincia gradualmente ad abolire lo strumentario. Ci stiamo incamminando verso un mondo *ultramediale*, un mondo cioè che tende a fare scomparire il medium tecnico, a renderlo sempre meno percepibile dai nostri sensi abituali, pur essendo al contempo sempre più pervadente⁵⁵. Questo forse significa che in futuro il sonoro potrà prendersi la rivincita rispetto al visivo: una volta scomparsi gli "strumenti", il medium immateriale, fluttuante, evanescente, ci restituirà la dimensione acustica del mondo amplificandola rispetto alla "visione" delle cose. Il sociologo canadese Marshall McLuhan aveva compreso a fondo – e in tempi non sospetti – questo passaggio. In una lettera inedita datata 16 dicembre 1974 egli scrive a Shafer:

Viviamo per la prima volta in un'era acustica. Questo vuol dire, a mio parere, che l'ambiente elettrico è simultaneo. L'ascolto è strutturato dall'esperienza del raccogliere informazioni che provengono contemporaneamente da ogni direzione. In questo stesso istante, l'intero pianeta esiste sotto questa forma di compresenza immanente e nello stesso tempo discontinua di ogni cosa⁵⁶.

Questa affermazione era dettata in primo luogo dalla constatazione che nel linguaggio si stava gradualmente passando dalle procedure scritte a quelle elettriche, che favorivano il recupero dell'oralità e della percezione acustica rispetto a quella visiva. Come sappiamo la

⁵⁴ Cfr. J. D'ALESSANDRO, *Videogame e musica*, in "Close up - storie della visione", n° 18, marzo - giugno, 2006, p.133.

⁵⁵ Cfr. R. BARBANTI, *Crisi e persistenza del modello retinico occidentale*, in A. MAYR (a cura di), *Musica e suoni dell'ambiente*, CLUEB, Bologna, 2001, pp. 41-69.

⁵⁶ Lettera citata da S. MCCAFFERY, *Marshall McLuhan: linguaggio per musica*, in "Musica/Realtà", n° 10, Aprile, 1983, p. 73.

scrittura ha per altri versi recuperato terreno negli anni successivi, e proprio tramite la tecnologia; ma la sostanza del discorso non cambia: l'età tecnologica ha ritrovato quella matrice primordiale, fisica, essenzialmente acustica, da cui l'umanità si era progressivamente allontanata.

La realtà virtuale e l'intelligenza artificiale hanno paradossalmente riscoperto la corporeità come strumento primario di percezione nell'era delle nuove tecnologie. Nella realtà virtuale dell'ultimo decennio le sperimentazioni hanno privilegiato una dimensione frammista nella quale si dà uguale peso alla dimensione fisica e a quella virtuale. In questo tipo di ambienti interattivi – talvolta definiti *installazioni* – la componente acustica è sempre essenziale. I suoni sono provocati dai movimenti degli utenti ed emessi nello spazio fisico, moltiplicato e frammentato. I corpi visualizzati graficamente nell'ambiente virtuale – gli *avatar* – interagiscono con l'ambiente stesso, creando a loro volta *soundscape*s che producono nuove relazioni, nuove composizioni visivo-sonore. Lo spazio virtuale determina una sorta di architettura acustica, prodotta attraverso la stimolazione di “oggetti” che generano effetti sonori. I suoni, spesso attivati da sensori stimolati tramite i movimenti degli *avatar*, assumono anche una funzione di orientamento all'interno dello spazio. In contesti di interazione tra più persone i suoni divengono il mezzo per comunicare: creano un dialogo tra gli utenti, aumentando la loro consapevolezza di essere nello spazio virtuale grazie ad un nuovo strumento di conoscenza, che è il proprio corpo che (ri)suona.

Le sperimentazioni di questo tipo sono ormai molteplici e multiformi, al punto che è impossibile circoscriverne le evoluzioni. Le suggestioni di partenza sono da ricercarsi nel grande impatto che suscitavano esperienze come quella del padiglione *Philips*, realizzato a Bruxelles nel 1958 in occasione dell'Esposizione Universale. Il padiglione fu commissionato all'architetto Le Corbusier, e vi collaborarono i musicisti Iannis Xenakis e Edgard Varèse. Varèse realizzò per l'occasione il *Poème électronique*, un brano elettroacustico sincronizzato con eventi visuali. La struttura prevedeva l'utilizzo di 425 altoparlanti pilotati da 20 amplificatori, che diffondevano il suono attraverso percorsi di movimento diversificati. I visitatori erano immersi in una dimensione sonora totalizzante, che cominciava a scoprire le potenzialità della scomposizione dello spazio acustico⁵⁷.

⁵⁷ Un'altra esperienza “storica” di grande importanza fu quella dell'Expo di Osaka del 1970. Vi parteciparono ancora Xenakis per il padiglione giapponese, e Karlheinz Stockhausen per quello tedesco. Gli altoparlanti erano disposti sui lati, sopra e sotto il pubblico.

6.2. Il paesaggio sonoro attuale è inondato dalla musica diffusa dai media. La conseguenza di questa affermazione – che rappresenta ormai un dato di fatto ampiamente digerito dalla coscienza collettiva – comporta due riflessioni distinte. Il primo aspetto (A) riguarda l'enorme vantaggio culturale acquisito dall'ascoltatore, il quale può scegliere di nutrirsi di tutte le musiche di cui ha voglia, senza limitazione alcuna, con enorme facilità. Interviene qui, se si riflette, un sentimento di libertà incomparabile rispetto alle epoche in cui non c'era la riproducibilità tecnica. Nei confronti della tecnologia, ancora più riconoscente degli appassionati d'arte o di letteratura dovrebbe essere il musicofilo: in fondo le biblioteche e le riproduzioni visive erano già molto diffuse nel XIX secolo, e di certo la possibilità di fruirne, pur non massificata, si basava soltanto sulla capacità di leggere o di osservare un quadro, attività più alla portata del pubblico di allora rispetto alla lettura o all'interpretazione di una partitura.

Il secondo aspetto (B), direi il rovescio della medaglia, è che questa incomparabile ricchezza si è impadronita del mondo. La sensazione di poter scegliere tutto si è velocemente trasformata in sentimento di rassegnazione: siamo ormai condannati ad ascoltare *tutti i suoni e tutte le musiche del mondo*, e spegnere gli interruttori non è sufficiente a far cessare il flusso. Le tanto auspiccate “ecologie dell'ascolto”, grande moda musicologica degli ultimi anni, non chiariscono i termini della questione. Il più delle volte, in nome della lotta all'inquinamento acustico e musicale, esse contrappongono semplicemente un'abitudine percettiva a un'altra, uno stile musicale a un altro.

6.2.1. L'ascolto moderno quindi, per scelta o per coazione, è “onnivoro”. Tornando al primo aspetto (A), è proprio vero che tutti, approfittando delle enciclopediche offerte della modernità tecnologica, *scelgono* di ascoltare tutte le musiche del mondo? Io penso di no. La mia sensazione è che ciascuno di noi, pur avendo la possibilità di spaziare, in fondo scelga di ascoltare fatalmente solo ciò che sente più vicino alla propria sensibilità musicale. Il fenomeno non è irrilevante: è vero che in una stessa comunità coesistono numerose alternative in ordine ai differenti generi musicali, ma ciascun individuo attua dei percorsi d'ascolto profondamente orientati rispetto alla propria esperienza, con rare incursioni – il più delle volte casuali – nei repertori poco familiari. Salvo poche categorie sociali che realmente sfruttano le attuali potenzialità tecnologiche di apertura e conoscenza musicale (alcuni addetti ai lavori, appassionati viscerali e curiosi, maniaci con turbe di natura enciclopedica), tutti gli altri sono intimiditi dalla enorme entità del materiale a disposizione.

La settorialità dell'ascolto, paradossalmente, è ancora più marcata che in passato. Le lotte tra partiti musicali sono feroci e ricche di argomenti teorici, che sopravanzano di gran lunga la conoscenza reale della musica. Si parla di musica molto più di quanto non la si ascolti con attenzione. Occorre quindi distinguere – e raramente lo si fa – tra ciò che è possibile e ciò che accade. Le analisi dotte in merito all'ascolto onnivoro per scelta, al contrario, lo descrivono come una pratica diffusa e abituale e, inevitabilmente, ne traggono indebite conseguenze

6.2.2. Diverso è il discorso se spostiamo la prospettiva sul secondo aspetto (B), cioè l'impossibilità di sottrarsi al costante flusso di suoni e rumori che il mondo ci impone in mille forme. In questo caso siamo realmente onnivori, anche se ciò non dipende dalle nostre scelte. Il mondo e i media ci rimpinzano costantemente, e la nostra soglia d'attenzione si riduce in proporzione diretta alle quantità ricevute il più delle volte passivamente. È inevitabile: l'ascolto diventa distratto, parziale; una salutare forma di difesa non senza conseguenze però. L'ascolto distratto si trasforma in abitudine riflessa, e si estende anche alle attività in cui l'ascolto dovrebbe essere più attento (è una condizione che trascende l'ambito strettamente sonoro: non si legge più lentamente, non si scrive più lentamente, non si agisce più lentamente, non si pensa più lentamente). Il tempo dell'attenzione e della riflessione si è drasticamente ridotto. L'abitudine all'immersione nel flusso sonoro delle nostre città, delle nostre case, ha tolto spazio alla pratica dell'ascolto protratto. Manca il "conseguente".

Per quel che riguarda la musica in particolare, occorre anche qui registrare una situazione paradossale: i media audiovisivi, pur inondandoci, orientano l'ascolto nella direzione dell'omologazione e della ridondanza. Ad esempio, per la gente comune la musica colta tonale si riduce a un decina di brani (a voler esagerare) ripetuti ossessivamente in televisione, dei quali si conosce il frammento iniziale o quello intermedio di particolare pathos. (Con qualche specificità legata al territorio: in Italia avremo *E lucevan le stelle* della Tosca cantato da Pavarotti e il Verdi di circostanza, in Inghilterra le musiche di corte e le canzoni di Purcell, e per tutti i frammenti celeberrimi come *La cavalcata delle valchirie* o *Per Elisa* – della durata massima di 20, 30 secondi – sdoganati dalle pubblicità). Non è diverso per la *popular music* o per quella cinematografica di "annata". Quando tra amici si vuole scherzare su una situazione di *suspence*, ecco che si canticchia, con annesso crescendo, il bicordo ripetuto de *Lo Squalo* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975). Nella televisione italiana, i programmi di prima e seconda serata ci somministrano ossessivamente per le sospensioni tensive di *suspence* gli archi acuti dello *Psycho* (*Psycho*, 1960) di Hitchcock - Ermann (che è difficilmente canticchiabile, forse per questo non esce fuori dal video), oppure gli *incipit* più efficaci della

filmografia Leone - Morricone. L'elenco potrebbe continuare, ma non per molto. Esiste quindi una forma di coagulazione sonora e musicale che proprio a causa dell'inondazione mediatica, si concentra su pochi frammenti riconoscibili ed entrati nell'immaginario collettivo come ineludibilmente associati ad un'immagine, ad un pensiero, ad uno stato d'animo.

6.2.3. Poi ci sono le memorie virtuali. C'è troppo da ascoltare in un *i-pod* da quattro giga, nel quale posso mettere tutto Mahler, Schumann, Webern, Paolo Conte, Miles Davis, i Beatles, ecc. È un dato di fatto indiscutibile. Allo stesso modo si potrebbe affermare che ci sono troppe immagini, oppure che ci sono troppe parole. Nelle memorie virtuali c'è spazio per tutto. Anche per l'opera omnia di Dante insieme a quella di Shakespeare, di Calvino, di Platone e di Proust, con le quali posso andare nel parco e sedermi su una panchina a leggere. Ma la musica pare avere un residuo di sovrabbondanza rispetto alle altre forme espressive, almeno nella nostra percezione. L'enormità del patrimonio musicale stipato nelle memorie ci spaventa più di quello letterario o pittorico. Questa singolare differenza, a mio avviso è una falsa illusione che deriva dal particolare rapporto che la musica intrattiene da sempre con il tempo. La musica la misuriamo costantemente, e i media attuali non sfuggono a questa pratica. La musica non la si misura solo in mega o in gigabyte, ma in secondi, minuti, ore. Ci basta dare un'occhiata sul display e notiamo un tempo preciso, che scorre inesorabilmente per ogni singola traccia. Quaranta minuti per la *Sinfonia KV 550* di Mozart: ne ha scritte cinquantadue. E i quartetti? E i concerti? Trenta minuti per una cantata di Bach, come farò ad ascoltarne trecento? Siamo sopraffatti dalla misurazione che compiamo come atto riflesso, senza rendercene conto. Non misuriamo così le tragedie di Shakespeare e l'opera omnia di Aristotele anzi, l'immaterialità della memoria virtuale ci nasconde addirittura la consistenza del cartaceo. Nessun display ci indica il tempo necessario per leggere un libro: se ci fosse, avremmo lo stesso disorientamento temporale che ci investe quando misuriamo la musica. È tutto qui. La musica, si sa, ha sempre avuto un rapporto privilegiato col Tempo, che con lei deve sempre uscire allo scoperto; poi però il Tempo si vendica, e lampeggia silenzioso sul display.

BIBLIOGRAFIA

BARBANTI R., *Crisi e persistenza del modello retinico occidentale*, in MAYR A. (a cura di), *Musica e suoni dell'ambiente*, CLUEB, Bologna, 2001.

BARTHES R., *Mythologies*, Editions du Seuil, Paris, 1957 (trad.it. *Miti d'oggi*, Einaudi, Torino, 1974).

BLANCO J., *Sonorizzazione in un ospedale dell'Avana*, in "Musica/Realtà", n° 10, aprile, 1983.

BORELLI M., SAVARESE N., *Teatri nella rete*, Carocci, Roma, 2004.

CAMILLERI L., *Il peso del suono. Forme d'uso del sonoro ai fini comunicativi*, Apogeo, Milano, 2005.

CHION M., *Guide des Objectes Sonores: Pierre Schaeffer et la recherche musicale*, Buchet-Chastel, Paris, 1983.

CHION M., *L'audio-vision. Son et image au cinéma*, Editions Nathan, Paris, 1990 (trad. it. *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Lindau, Torino, 2001).

CHION M., *Musiques, médias et technologie*, Flammarion, Paris, 1994 (trad.it. *Musica, media e tecnologia*, Il Saggiatore, Milano, 1996)

D'ALESSANDRO J., *Videogame e musica*, in "Close up – storie della visione", N° 18, marzo - giugno, 2006.

DI SCIPIO A., *Per una crisi dell'elettronica dal vivo. I am sitting in a room di Alvin Lucier*, in "Rivista di Analisi e Teoria Musicale", n° 2, 2005.

EMMERSON S. (a cura di), *The language of Electroacoustic Music*, Macmillan, London, 1986.

ENO B., "Ambient Music", in C. COX E D. WARNER, *Audio Culture* (a cura di), Continuum, New York, 2004.

MCCAFFERY S., *Marshall McLuhan: linguaggio per musica*, in "Musica/Realtà", n° 10, Aprile, 1983.

NATTIEZ J. J., *Musicologie générale et sémiologie*, Bourgeois, Paris, 1987 (trad. it. *Musicologia generale e semiologia*, EDT, Torino, 1989).

PALMA G., *Popular music. Una introduzione*, Amaltea, Castrignano dei Greci, 2005.

PRIEBERG F. K., *Musica ex machina. Über das Verhältnis von Musik und Technik*, Verlag Ullstein, Berlin-Frankfurt-Wien, 1960 (trad. it. *Musica ex machina*, Einaudi, Torino, 1975).

SCHAEFFER P., *Traité des objets musicaux*, Édition de Seuil, Paris, 1966.

SCHAFFER R. M., *The Tuning of the World*, McClelland & Stewart/Knopf, Toronto/New York, 1977 (trad. it. *Il paesaggio sonoro*, Ricordi-Unicopli, Milano, 1985).

SCHAFFER R. M., *Musica/non musica, lo spostamento delle frontiere*, in NATTIEZ J. J. (a cura di), *Enciclopedia della musica*, vol. I (*Il Novecento*), Einaudi, Torino, 2001.

SCHÜRMAN R., *Dai principii all'anarchia. Essere e agire in Heidegger*, Bologna, Il Mulino, 1985.

STRAVINSKI I., *Poétique musicale: sous forme de six leçons*, Harvard University Press, Cambridge, 1942 (trad. it. *Poetica della musica*, Curci, Milano, 1954).

TAGG P., *Popular music. Da Kojak al rave*, Clueb, Bologna, 1994.

VALENTINI P., *Il suono nel cinema. Storia, teoria e tecniche*, Marsilio, Venezia, 2006.