



Rivista di Analisi e Teoria Musicale

Periodico dell'associazione
Gruppo di Analisi e Teoria Musicale (GATM)

Editoriale

Titolo: Pensieri e pratiche della tecnica

Autore(i): Antonio Grande

Fonte: *Rivista di Analisi e Teoria Musicale*, Anno XXVI, 2020/2, pp. 9-15

ISSN: 1724-238X

ISBN: 978-88-5543-094-4

Pubblicata da: LIM Editrice srl, Via di Arsina 296/f – 55100 Lucca

Nessuna parte di questo articolo può essere riprodotta o trasmessa, in qualsiasi forma o mezzo, senza l'autorizzazione preliminare del Gruppo di Analisi e Teoria Musicale.

Antonio Grande

Pensiero e pratiche della tecnica

In un precedente editoriale avevamo espresso il desiderio, ma anche la necessità, di un allargamento d'orizzonte delle discipline teorico-analitiche alla luce dei grandi cambiamenti avvenuti con la svolta del secolo. Un aspetto che andava raccolto dalla nostra rivista per rimanere agganciati a queste trasformazioni, facendo crescere la discussione e dando la dovuta rilevanza ai nuovi scenari.

Con il numero qui in uscita si è cercato di dar seguito a quelle intenzioni aprendo un primo canale di discussione sui rapporti tra la nostra disciplina e il pensiero scientifico e, in particolare, con quella particolare declinazione di esso che è il pensiero dell'età della tecnica.

Siamo soliti leggere la tecnica come quel medium che si colloca tra noi e la musica: ciò che ci consente di ascoltarla, di scriverla e rappresentarla, di analizzarla, di comporla entrando nella dimensione fisica dei suoni, e così via. Ma, a ben vedere, appena si comincia a mettere a fuoco il problema si osserva che la tecnica non è un semplice supporto del corpo, della mente musicale o del nostro bagaglio immaginativo, ma l'agente tramite il quale quelle dimensioni si ridisegnano e si declinano. Ha quindi un carattere più costruttivo che ausiliario: siamo modificati dalla tecnica piuttosto che semplicemente supportati da essa.

Pensiamo alla notazione musicale che, da sempre, è una delle manifestazioni più evidenti di un impiego "tecnologico" dell'attività immaginativa. Sin dal passato essa ha rappresentato non tanto un semplice ausilio della memoria, quanto lo strumento che ha consentito una particolare elaborazione del pensiero musicale. Basti pensare alle tecniche imitative, agli automorfismi del moto retto, contrario o retrogrado, alla disposizione orizzontale o verticale dei suoni, e così via. È indubbio che le civiltà musicali legate alla scrittura hanno intrapreso una strada tutta particolare perché essa, in quanto tecnica, ha ridisegnato la nozione stessa di umani che fanno musica.¹

1. «Dietro la parola 'scrittura' non c'è l'uomo che scrive: anche il significato 'uomo' si viene realizzando e trasformando entro pratiche di vita e di parola che via via si condensano, si espandono, mutano di senso e di natura» [Sini 2000, 165]. Da altra prospettiva, anche Galimberti pone l'accento sul legame indissolubile tra tecnica e identità umana: «Non, dunque, l'uomo che può usare la tecnica come qualcosa di *neutrale* rispetto alla propria

Tutti gli articoli qui presentati si riferiscono in qualche modo alla scrittura: alcuni direttamente, altri in modo indiretto. Ovviamente un'indagine in profondità del problema apre a dimensioni anche molto lontane rispetto al tradizionale ambito di senso del termine. Ma è proprio questa apertura che è indispensabile per riflettere sui nuovi confini concettuali con i quali dobbiamo confrontarci. Nell'era tecnologica, la scrittura viene ad estendere il suo significato diventando una pratica che investe molto più che il semplice supporto della partitura. Mentre Beethoven con la sua musica ci impone una fedeltà al testo (peraltro sempre storicamente intesa), nella musica elettroacustica spesso le partiture non sono supporti durevoli, ma vengono cambiate dopo le esecuzioni, modificate o semplicemente cancellate. Il proliferare di forme di scrittura rende oggi assai più *liquido* il supporto, sicché si può dire che la tecnica ha fatto esplodere ciò che prima era l'unicità della partitura tradizionale, polverizzandola nelle sue varie forme descrittive, prescrittive, gestuali, algoritmiche, aleatorie, ecc.

L'articolo di Agostino Di Scipio, che indaga il concetto di *liveness* in ambito elettronico, discute in profondità proprio gli aspetti con cui l'età tecnologica modifica le pratiche del fare musica. La tecnologia, lungi dall'essere un semplice medium tra compositore e realizzazione sonora, viene inquadrata all'interno di un più ampio sistema multidimensionale che Di Scipio chiama *dispositivo performativo*. Si tratta del luogo delle interrelazioni tra differenti *agenzie*: autore e/o performer, attrezzature, opportunità logistiche, spazio/ambiente, ecc., tutti elementi che formano un'unità sistemica capace di produrre dei processi. Ogni agenzia, sebbene in quote differenti di autonomia, opera in modo proprio in una più ampia rete di scambi ricorsivi.

L'inquadramento concettuale nella categoria delle *agenzie* permette a questo approccio di superare le convenzionali posizioni di compositore *vs* musica, di suono/natura *vs* suono/cultura, di uomo *vs* macchina, di suono pensato nella mente *vs* suono diffuso nello spazio, ecc. Il dispositivo performativo diventa una sorta di iperoggetto [Morton 2018] in cui l'intervento umano non è che una delle tante agenzie che realizzano il sistema in una rete di scambi. In tal senso, la *liveness* è una forma di iperscrittura.

Solo la tecnologia può consentire una reale presa di coscienza di questo fattore che rimane nascosto nella pratica musicale convenzionale. Gli studi sul rapporto tra analisi e performance, ad esempio, ne possono trarre notevoli spunti di riflessione.

Da questa prospettiva, i suoni acquistano un'aderenza con gli ambienti, una sorta di *viscosità* che li porta a con-fondersi con quelli. Lo spazio, lungi dall'essere

natura, ma l'uomo la cui natura si modifica in base alle modalità in cui si declina tecnicamente» [2002, 521].

un mero contenitore di suoni, è ciò che riflettendosi in essi, li rende vivi e li completa. D'altra parte, interagire con un certo spazio — ciò che Di Scipio chiama spazio reale, per fare il verso alla nozione, oggi acquisita, di tempo reale — significa far entrare lo spazio dentro i parametri musicali in modo diverso da come (pure) lo era in passato. Lo spazio riflette il suono in quanto ambito fenomenologico di presenze, di stati, di dis-posizioni. Ciò ricorda una straordinaria suggestione di Merleau-Ponty sul riflesso della luce negli occhi e la svolta che ciò costituì per le arti figurative: «sono stati necessari secoli di pittura prima che si vedesse sull'occhio quel riflesso senza il quale esso rimane spento e cieco, come nei quadri dei primitivi» [2005, 405].

L'articolo di Laura Zattra, che discute l'uso della tecnologia nel *Prometeo* di Nono, sembra porsi in una singolare relazione con il precedente contributo. Il suo focus è sulla genesi dell'opera e su come essa prende forma nella dimensione più intima della fenomenologia sonora. Dove questo suono non è l'oggetto "inerte", da laboratorio, della prospettiva scientifica, né quello discorsivo della riflessione estetica, ma il luogo molteplice delle interazioni e delle inter-agentività. L'articolo si muove a ridosso del processo creativo presentando l'opera *Prometeo* come un progetto multimediale e collaborativo, mettendo al centro un'idea *in progress* di scrittura dell'opera che prende vita intorno a un insieme di pratiche interattive tra i differenti agenti, con una serie di documenti originali, alcuni dei quali pubblicati qui per la prima volta. In specie, viene data voce ai tre computer music designers — Alvis Vidolin, Sylviane Sapir e Mauro Graziani — che lavorarono a stretto contatto con Nono. I primi, in un certo senso, dovettero imparare a pensare come il secondo o, nelle parole di Vidolin, a «prevedere ciò che gli sarebbe piaciuto e ciò che non gli sarebbe piaciuto». Ma è essenziale sottolineare che fra i due poli del sistema — compositore e ingegneri del suono — vi fu una completa interazione. Come ricorda Sylviane Sapir, lei e i suoi colleghi, oltre a prevedere le richieste di Nono, gli offrivano «allo stesso tempo la possibilità di esplorare altre cose». Ciò mostra la quota di scambi nei due sensi che avveniva all'interno del sistema. Altre categorie di scambi riguardano gli spazi: non solo quelli convenzionali degli allestimenti (Milano, Parma), ma anche l'ambiente inteso come un più ampio contesto, con le sue pratiche vive. Si pensi, ad esempio, al ruolo giocato dalle campane di vetro che si aggancia, in senso storico e culturale, ad un materiale legato territorialmente alle isole della laguna.

Chi è abituato a confrontarsi con le partiture potrebbe non riconoscersi pienamente davanti a un tale approccio, ma è utile considerare che, in questa prospettiva, non siamo più davanti a un supporto fisico "finito" in cui sono tracciati i segni che identificano una particolare composizione. L'obiettivo dell'articolo è semmai quello di intrattenersi sugli aspetti dinamici e diacronici entro cui

prende forma quella inter-agentività nella cui rete si riassume l'opera. La tecnica di notazione che si produce intorno a *Prometeo* è dunque il luogo in cui la musica si declina come evento, con una sovrapposizione di segni: quelli del compositore, dei sound designers, quelli estemporanei dei gesti sulle consolle, degli spazi che riflettono i suoni, dei materiali usati, e così via.

Anche l'*ascolto* entra a far parte di questo sistema allargato in quanto non è più il livello convenzionale che attiene alla "destinazione" dell'opera, ma diventa esso stesso un'agenzia che concorre e ne definisce la costruzione.

L'articolo di Gabriele Cecchetti, Christoph Finkensiep, Steffen Herff, e Martin Rohrmeier ci presenta lo stato della ricerca nel campo dell'approccio computazionale alle sintassi musicali. In pratica, le nostre condotte cognitive vengono formalizzate con dei modelli descrittivi che, attraverso un formalismo di input-output su differenti livelli, ci consentono di avanzare ipotesi che potranno poi essere oggetto di verifica empirica. Nella nostra metafora, quel formalismo può definirsi una scrittura del pensiero.

Ad esempio, nella discussione di un passaggio di Schubert, già reso celebre da un'analisi di Lewin in senso fenomenologico [1986], gli autori sottolineano la stretta relazione tra una certa cornice di riferimenti sintattici, che fa capo a una grammatica pregressa, e le possibili proiezioni inferite dall'ascoltatore tramite ipotesi di preparazioni e prolungamenti. Interpretare un passaggio, da questa prospettiva, significa ricostruire una possibile catena di input/output basata su specifiche regole grammaticali.

L'aspetto singolare è che il formalismo che descrive il lavoro computazionale non è vincolato a una grammatica piuttosto che un'altra e questo apre interessanti scenari su come un pezzo, o suoi passaggi, possano ricevere differenti letture sulla base di diverse modellizzazioni sintattiche. Siamo quindi fuori da alcune rigidità presenti in certo cognitivismo musicale aperto a basi universaliste, oggi meno accreditate sul piano teoretico. È possibile così, come scrivono gli autori, «esplorare i limiti di una teoria della musica e dell'esperienza musicale». Si apre dunque uno scenario che estende l'ambito immediato di queste ricerche che, a un primo esame, possono sembrare astratte e formali: al contrario, esse vengono ad interessare da vicino chi si occupa di teoria musicale e di come certi ambiti stilistici (pensiamo, per fare un esempio, allo stile classico) si caratterizzino per specifiche formule identitarie. I modelli computazionali possono produrre previsioni e, in tal senso, una disparità tra i modelli e il comportamento osservato può spingerci a definire meglio certi concetti musicali, a estenderne o ridurne l'efficacia o, infine, condurci a elaborarne di nuovi.

Un altro importante spunto che ricaviamo dall'articolo riguarda la fase di *parsing* del lavoro computazionale che, basandosi su progressive finestre temporali,

pone il giusto rilievo ad un'esperienza *dal vivo* delle strutture musicali, colte cioè nel loro dispiegarsi temporale, piuttosto che in quell'osservatorio statico e fuori dal tempo, qual è quello delle più convenzionali teorie analitiche.

Infine, l'articolo del team composto da Jeffrey E. Boyd, Friedemann Sallis e Martin Ritter si confronta con un brano spettrale, *Touch* per pianoforte ed elettronica interattiva, restringendo l'indagine ad un breve frammento e puntando a collocarsi lungo quella fragile linea di confine — quella *soglia* che è peraltro un'immagine così cara agli spettralisti — dove si incontrano la notazione convenzionale e l'elettronica, la realtà oggettiva dei suoni e la loro presenza percettiva, con tutti i possibili sconfinamenti, tra reale e virtuale. L'obiettivo è problematizzare l'approccio analitico proprio laddove esso punta a confrontarsi con un contesto sonoro ontologicamente sfuggente, che sembra essergli impermeabile. Il confronto fa nascere una serie di pertinenze, ci invita ad una presa di coscienza, ad una messa a fuoco di aspetti che prendono forma solo in particolari contesti, mentre sono inesistenti in altri. L'articolo, ad esempio, ritorna spesso sulla cosiddetta *ground truth* — in pratica l'evidenza empirica che si confronta con i sistemi di predizione — rilevando proprio lo scarto che spesso avviene tra ciò che ascoltiamo o ciò che ci aspettiamo di sentire, e ciò che, di fatto, i sistemi di analisi del software rilevano. Questo continuo confronto fra differenti livelli di verità è uno degli esiti più sorprendenti che la tecnologia, anche in modo indiretto, ci mette davanti.

La linea di confine si pone anche tra due linguaggi, quello rigoroso della scienza e quello *fuzzy* degli oggetti estetici: il primo abituato a sezionare la complessità in unità minime, il secondo a riunificare i dettagli dell'osservazione in blocchi dotati di senso.² Non solo: il discorso scientifico, necessariamente basato sul rigore, mal si accorda con gli oggetti estetici o i linguaggi artistici, basati su qualità che richiedono, come direbbe Goodman, sistemi semanticamente *densi* e per ciò stesso ambigui [2008, 134–135]. Può esserci dialogo tra questi due mondi? Gli autori sfidano questa domanda proponendo ciò che chiamano una sorta di *meticciato* di metodi e di prospettive. E già questo può essere un ottimo argomento per occuparsi di questo studio.

Uno spunto di grande interesse è che gli autori non puntano ad analizzare *Touch* come oggetto estetico compiuto, ma solo come una sua possibile istanziazione, una sua occorrenza specifica, temporalmente e spazialmente determinata. Questo, se da un lato ci ricorda Goodman — per il quale un pezzo è la classe delle sue esecuzioni —, evidenzia che la tecnologia rompe i limiti di quell'equilibrio

2. Le due aree di conoscenza sono anche diverse benché collegate, come suggerisce la nota distinzione semantica tra *erklären* (spiegare) e *verstehen* (comprendere) presente nella tradizione tedesca, da Dilthey a Jaspers [Jaspers 2000, 244].

entro cui era ancora possibile cogliere *nella* partitura un oggetto estetico ideale (dico che era possibile, non che esistesse realmente). Nell'era tecnologica questo non è più credibile e ci si deve limitare ad una sua occorrenza storicamente data, un ente precario e provvisorio. Questo sottrae all'opera la sua aura e ci invita a pensare che forse anche un brano del passato può essere inteso in modo analogo, rendendo sempre più stretta la connessione tra un testo musicale e la sua performance, che è il tramite della sua istanziazione.

L'ultima parte dell'articolo tira le somme della discussione precedente puntando a trovare una relazione tra i parametri tecnici che definiscono il concetto di *acoustic glow* — una sorta di coloratura del suono che si associa ad alcuni aspetti di certe composizioni spettrali — e una sua descrizione discorsiva (in senso musicologico) che gli autori mutuano da J. Fineberg [2000]. È un traguardo interessante dell'articolo il cui obiettivo, lo ricordiamo, è proprio quello di mettere in relazione due sistemi di conoscenza.

Il riferimento al testo di Fineberg ci consente di aggiungere qualche ulteriore riflessione perchè il modo con cui egli cerca di spiegare cosa sia la musica spettrale sembra dare ragione a chi sostiene che la modernità ha spezzato i legami con i fondamenti e con il vero, lasciandoci soli in un mondo i cui troppi volti ci infondono un costante senso di incertezza. Infatti, nel concludere che è impossibile definire al positivo cos'è la musica spettrale, egli afferma che tutto ciò che si potrebbe dire a riguardo sarebbe altrettanto vero che falso [Fineberg 2000, 3].

Ciò che Fineberg non dice, però, è che la musica spettrale è così intrecciata al pensiero tecnologico e, più filosoficamente, al pensiero della 'soglia' — fra stati che si confrontano, trapassando l'uno nell'altro — che alla fine essa denuncia il limite dei nostri approcci riduzionisti e monolitici, mentre ci invita ad un pensiero plurale e multidimensionale. Questa riflessione potrebbe riguardare *tout court* il pensiero della tecnica: essa forza i confini del nostro orizzonte e ci impone di riflettere sugli strumenti che abbiamo per misurarli. Un confronto con queste tematiche, allora, non può che dare nuovo ossigeno alla nostra disciplina.

Bibliografia

- FINEBERG J. (2000), *Spectral music*, «Contemporary Music Review», 19–2, pp. 1–5.
GALIMBERTI U. (2002), *Psiche e techne. L'uomo nell'età della tecnica*, Feltrinelli, Milano.
GOODMAN N. (2008), *I linguaggi dell'arte*, Il Saggiatore, Milano (ed. orig. Bobbs-Merrill, Indianapolis, 1968).
JASPERS K., *Psicopatologia generale*, Il Pensiero Scientifico, Roma 2000 (ed. orig. Springer, Berlin 1913).

- LEWIN D. (1986), *Music Theory, Phenomenology, and Modes of Perception*, «Music Perception. An Interdisciplinary Journal», 3(4), 327–392.
- MERLEAU-PONTY M. (2005), *Fenomenologia della percezione*, Bompiani (ed. orig. Gallimard, Paris 1945).
- MORTON T. (2018), *Iperoggetti*, Nero (ed. orig. *Hyperobjects*, Un. of Minnesota Press, 2013).
- SINI C. (2000), *Idoli della conoscenza*, Raffaello Cortina, Milano.