

Dalle Partiture ai Samples

Harry Lehmann

Riassunto

La rivoluzione digitale sta cambiando una cultura musicale millenaria basata sul leggere e scrivere note. Finora, la musica colta (quella cioè considerata di alto valore estetico) veniva composta utilizzando le partiture come mezzo, laddove oggi, non solo nella *popular music* ma anche nella stessa musica colta, i *samples* (campioni) stanno diventando il nuovo mezzo compositivo. Questa è la teoria che vorrei sostenere qui, per mezzo di una duplice strategia: da un lato, presenterò cinque brani di musica contemporanea, composti tra il 2014 e il 2018 per mezzo di *samples* strumentali; dall'altro, vorrei sviluppare una trattazione storico-filosofica che spieghi perché tali composizioni giochino di fatto un ruolo di notevole importanza nella storia della musica*.

Parole chiave: campionature strumentali, ePlayer, nuovi media compositivi, cultura musicale digitale, modello storico della musica.



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

* Si è deciso di rendere con “musica contemporanea” l'originale *New Music*, probabilmente affine al concetto di *Neue Musik* utilizzato, a partire dal primo Novecento, per designare la musica colta contemporanea. Visto l'utilizzo ormai diffuso e consolidato dei termini *sample* e *sample music* anche in ambito italiano, si è deciso inoltre di lasciare, nella maggior parte dei casi, i termini in lingua inglese; nell'ambito del presente articolo, il termine italiano *campione* viene comunque considerato come sinonimo di *sample*. Un sentito ringraziamento al dott. Nicolò Palazzetti dell'Université de Strasbourg per i preziosi consigli e l'attenta revisione alla presente traduzione (N.d.T.)

Abstract

The digital revolution is breaking with a millennial musical culture based on reading and writing notes. So far, art music has been composed in the medium of musical scores, and today, not only in popular music but also in art music, samples are becoming the new medium of composition. This is the theory that I would like to defend in the following with a double strategy. On the one hand, I will introduce five pieces of New Music, which were created between 2014 and 2018 and were composed with instrumental samples. On the other hand, I will develop a historical-philosophical argument that explains why such sample compositions actually have a prominent musical-historical significance.

Keywords: instrumental samples, ePlayer, new medium of composition, digital music culture, historical model of music.

1. Modello storico

Il problema delle valutazioni storiche su larga scala è che possono sembrare assolutamente arbitrarie. Ad una prima occhiata, molti eventi possono essere interpretati come spartiacque decisivi in quanto capaci di dividere la storia in un prima e un dopo: si potrebbe scrivere, ad esempio, una storia della musica secondo uno schema a tre fasi preistoria/cesura/post-storia, considerando l'invenzione del grammofono come un evento chiave; sulla stessa scorta, tuttavia, si potrebbe porre come evento decisivo la fondazione della prima casa editrice musicale o l'invenzione della radio. Ciò che manca a questo tipo di argomentazione è un punto di riferimento che permetta di valutare la maggiore o minore importanza degli eventi storici.

Fondamentalmente, distinguere due epoche utilizzando un singolo evento resta una decisione arbitraria: al fine di poter davvero ricostruire un'epoca storica, infatti, occorre un modello in cui eventi diversi in contesti diversi

giochino lo stesso ruolo trasformativo. Il requisito minimo di un simile modello è che impieghi almeno due cesure – utilizzabili quindi per dividere tre epoche. Occorre poi individuare un meccanismo che sia stato all’origine sia del primo che del secondo spartiacque epocale.¹ Stabilito ciò, si può identificare nell’ambito della storia della musica europea il succedersi di una cultura musicale prima orale, poi letteraria e infine digitale: le due cesure, ciascuna rappresentante uno spartiacque epocale, sono entrambe dovute all’invenzione di nuovi mezzi per la conservazione e la diffusione della musica².

Fino agli inizi dell’XI secolo, la cultura musicale europea era in gran parte basata sulla tradizione orale del canto gregoriano, un canto monodico non accompagnato, parte integrante della liturgia della Chiesa cattolica. Il solo mezzo di archiviazione e diffusione della musica era la memoria umana – il che limitava fortemente il numero di canti eseguibili, in quanto essi dovevano essere memorizzati attraverso anni di esercizio. Eseguirli in forma immutata era una necessità teologica, in quanto Papa Gregorio I, almeno secondo la narrazione ecclesiastica, li aveva ricevuti direttamente dallo Spirito Santo; nondimeno, tale musica divina era palesemente alla mercé di corruzioni ed errori di memoria, inevitabili in parrocchie distanti da Roma migliaia di chilometri. Attorno al 1026, l’invenzione di Guido d’Arezzo risolse quindi un problema che aveva a lungo occupato la Chiesa cattolica: proprio per questo, il Papa di allora approvò e istituzionalizzò immediatamente questo sistema di notazione, che andava a sostituirsi al precedente sistema dei neumi.

Quest’ultimo, in uso fino all’XI secolo, non indicava esattamente l’altezza delle note e restò un mero sostegno alla memoria in una cultura musicale orale; invece, il sistema notazionale di Guido (un tetragramma basato su in-

¹ Cfr. Luhmann, 1985: 11.

² La pagina seguente riassume un argomento sviluppato in dettaglio nel capitolo “Notazione”, in Lehmann: 2012: 42-51.

tervalli di terza, con una chiave) rese possibile l'esatta indicazione delle altezze. In seguito tale notazione venne arricchita dalla dimensione ritmica, così che, utilizzando come base la notazione modale, ritmo e durata delle note potessero essere indicati con precisione. Alla fine del XII secolo, per la prima volta nella storia dell'uomo, esisteva un mezzo di archiviazione della musica situato al di fuori della memoria umana e da essa indipendente.

Ciò che allora non era né voluto né previsto era che tale sistema di notazione potesse essere impiegato anche come mezzo di composizione: si scoprì infatti che non solo i canti monodici, ma anche quelli a tre o quattro voci potevano essere scritti tramite la notazione musicale; e questo tipo di musica, inoltre, non poteva essere composta o eseguita se non attraverso la notazione. Nel trascrivere i canti gregoriani fu inventata, quasi per caso, la composizione.

Questo effetto collaterale imprevisto – il fatto, cioè, che la notazione musicale, introdotta nella cultura musicale orale come più affidabile mezzo di archiviazione, potesse essere usato come mezzo di composizione – fa della notazione la culla della cultura musicale letteraria. Essendo possibile creare musica per numerose voci, i secoli immediatamente successivi conobbero anche un forte incentivo alla fabbricazione di strumenti musicali; strumenti con timbri differenti vennero sviluppati e perfezionati per l'impiego polifonico in ampi *ensembles*.

La transizione da una cultura musicale orale a una letteraria coprì un secolo e mezzo e giunse a compimento con la composizione del primo corale a quattro voci di Pérotin, alla fine del XII secolo. A quel tempo, la notazione musicale aveva messo radici non solo come mezzo di archiviazione e diffusione del canto piano monodico, ma anche come strumento compositivo a servizio della musica polifonica.

Volendo tracciare un parallelismo più ampio, si potrebbe dire che l'introduzione di un nuovo mezzo di comunicazione generò un cambiamento nella struttura sociale: così, l'invenzione della scrittura in Medio Oriente circa

4.000 anni fa diede il via allo sviluppo delle prime civiltà avanzate, differenziate gerarchicamente e dotate di propria burocrazia; allo stesso modo, con l'invenzione della stampa nel XV secolo iniziò l'evoluzione delle società moderne, differenziate dal punto di vista funzionale³. Detto questo, resta la questione di come l'invenzione della stampa della musica abbia modificato la cultura musicale. Innanzitutto, la stampa musicale rappresentò un nuovo mezzo di diffusione di partiture, proprio come la stampa di libri rappresentò un nuovo mezzo di diffusione della scrittura. Tuttavia, al tempo di Gutenberg, non era tecnicamente possibile riprodurre partiture complesse, almeno fino all'invenzione delle tecniche di incisione all'inizio del XVIII secolo, che portarono ad un notevole progresso in termini di precisione ed efficienza. Di conseguenza, non fu nel Quattrocento, ma almeno tre secoli più tardi che comparve il primo editore musicale specializzato nella stampa di partiture.

Stampare musica non rimpiazzò semplicemente la copiatura a mano tramite un processo meccanico, ma suscitò anche l'interesse del pubblico borghese, desideroso di distinguersi socialmente da nobiltà e clero. I membri di questa classe in ascesa spesso imparavano da soli a suonare uno strumento e organizzavano concerti nella propria abitazione, dove poter fare sfoggio delle proprie abilità musicali; questo tipo di "musica domestica" sarebbe stata impensabile senza una facile reperibilità delle partiture, e quindi senza una stampa musicale pienamente sviluppata. Una conseguenza immediata di tale sviluppo fu che i compositori potevano a quel punto scrivere espressamente per questa nuova classe di ascoltatori raffinati, capaci di leggere una partitura e di apprezzare una musica puramente strumentale che non suonava più eccessivamente astratta, com'era invece la norma fino ad allora.

Questo potrebbe essere stato il fattore decisivo per il quale, alla fine del XVIII secolo, la musica strumentale, piuttosto che quella vocale, divenne l'epitome della musica classica, e sinfonie e quartetti d'archi divennero di

³ Cfr. Baecker, 2007: 7.

conseguenza generi musicali di riferimento; il pubblico andava ai concerti e godeva dello stesso tipo di musica eseguita e ascoltata a casa.

In quanto nuovo mezzo di distribuzione delle partiture, la stampa musicale ha contribuito alla diffusione di un sapere specialistico, rendendo accessibile ad un ampio pubblico profano un mondo di sviluppi musicali astratti e formali; l'invenzione della stampa musicale trova non a caso il suo apogeo nell'idea di "musica assoluta", che fu non solo il modello per la musica classica del XIX secolo, ma anche quello prevalente per la musica contemporanea.

Bisogna ora chiedersi come il disco, anch'esso un mezzo di archiviazione e diffusione, abbia cambiato la cultura musicale del XX secolo. Al contrario della stampa, il disco non aiutò il diffondersi di specifiche competenze di lettura, ma creò piuttosto una cultura musicale che di tali competenze non aveva affatto bisogno. La musica popolare, che già esisteva, non era meramente popolare bensì letteralmente provinciale: a confronto con la musica classica, svincolata dai confini nazionali grazie al sistema di notazione, la musica popolare restava un fenomeno locale. Il contrasto tra musica seria e *popular music* emerse unicamente con l'avvento del disco.

Con l'aiuto di quest'ultimo la *popular music* poté diffondersi assai più rapidamente e ampiamente che grazie alla stampa; in aggiunta, già con i primi dischi, in seno alla *popular music* poterono improvvisamente emergere molti stili differenti, dal pop al folk e dal jazz alla techno.

La ragione di questo proliferare di stili è che il disco creava un nuovo livello di comparabilità tra esperienze estetiche: grazie ai nuovi supporti sonori e alla possibilità di ascolti ripetuti, il fruitore poteva individuare differenze molto sottili tra uno stile musicale e l'altro.

Il posto degli editori musicali, emerso con la stampa musicale nel XVIII secolo, venne preso dalle case discografiche nel Novecento. In entrambe le occasioni il pubblico di amatori si era ingrandito: nel primo caso, si erano

aggiunti gli amatori musicalmente istruiti, ora in grado di ascoltare la più sofisticata musica d'arte del loro tempo; nel secondo, erano arrivati i fan, capaci di sottilissime sfumature nell'ambito della sottocultura musicale.

Più tardi, quando si aggiunsero altri mezzi di archiviazione e diffusione come il nastro e la radio, ciò rilanciò ulteriormente l'effetto mediatico del disco, senza però incidere sulla cultura musicale in maniera altrettanto radicale. Anche quando il disco analogico venne rimpiazzato da quello digitale, il CD, il fatto non scosse l'industria musicale: per quanto immagazzinata digitalmente, infatti, la musica continuava ad essere venduta come oggetto fisico, esattamente come avveniva per i supporti analogici.

Tuttavia, nel momento in cui vennero sviluppati servizi di streaming digitale che distribuivano musica esclusivamente online, l'industria discografica perse la sua funzione cardine. Nell'era analogica, infatti, i cantautori e le band potevano raggiungere efficacemente il proprio pubblico unicamente con un contratto discografico. Al tempo stesso, ciò implicava che dovessero concedere alle case discografiche i diritti delle loro canzoni.

Le star della pop music di oggi, al contrario, costruiscono il loro pubblico direttamente su Internet, obbligando così le etichette a offrire contratti alle star di YouTube senza garanzia di diritti esclusivi. Ciò spinge l'industria discografica, onnipotente nel XX secolo, verso il ruolo di agenzia di marketing: come risultato, essa perde il potere di definire gli standard di gusto della *popular music*; in più, i confini tra i vari generi si fanno porosi, dal momento che chiunque può mettere insieme una playlist personale di qualunque stile musicale. Retrospectivamente, si può vedere come di fatto i diversi stili della *popular music* potessero essere chiaramente distinti solo in quanto collocati in scaffali differenti.

2. ePlayer nella musica d'arte

Questa la situazione per ciò che concerne la *popular music*. Ma rivolgendoci alla musica d'arte, che sinora ha considerato come suoi tratti imprescindibili

la padronanza della notazione musicale e il talento esecutivo su strumenti orchestrali classici, di quali novità sono stati portatori i media digitali? Il fattore decisivo è costituito dallo sviluppo di “orchestre virtuali”, come la EastWest o la Vienna Symphonic Library, con le loro collezioni di *samples* vocali e strumentali. Utilizzando tali orchestre è possibile sfruttare i campioni strumentali non solo per registrare al computer qualunque partitura, ma anche per comporre: tramite i *samples* viene quindi messo a disposizione della musica d’arte un nuovo mezzo di composizione. Presenterò, a tal proposito, alcuni esempi significativi di *sample compositions* emersi nel corso degli ultimi cinque anni.

Le orchestre virtuali furono di fatto concepite per suonare musica contemporanea, come già avviene per la musica da film; tuttavia, molti degli effetti sonori previsti dalla musica contemporanea non possono essere realizzati con le collezioni di *samples* strumentali in commercio, a causa delle avanzate tecniche di esecuzione utilizzate. Il compositore Thomas Hummel ha creato *conTimbre*, un’orchestra virtuale per la quale sono state registrate anche tecniche di esecuzione non ortodosse per gli strumenti orchestrali acustici. Allo stesso tempo, Hummel ha scritto numerosi brani per *conTimbre*, come *Sinaida Kowalenko* (2014) per sei strumenti e orchestra *ePlayer*. Il brano è stato inizialmente composto in maniera tradizionale, con carta e penna, ma la partitura orchestrale è stata poi trasferita a comandi Max/MSP, che lanciavano (con maggiore accuratezza rispetto ai MIDI) i corrispondenti *samples conTimbre*. Hummel ha inserito nel titolo il termine *ePlayer* per evidenziare il fatto che non si tratta solamente di registrare una partitura con un’orchestra virtuale: gli *ePlayers* possono fare molto di più degli orchestrali – non solo suonare parti ineguagliabili e padroneggiare ogni tipo di strumento ibrido, ma con loro è anche possibile eseguire composizioni per un qualunque numero di musicisti. Per esempio, in *Sinaida Kowalenko* sono stati utilizzati 30 *ePlayers* di tromba bassa con bocchino di fagotto – una strumentazione assolutamente irrealistica.

Malgrado una tale strumentazione produca, tecnicamente parlando, dei suoni nuovi, Hummel non si pone in continuità col paradigma di *material aesthetics* (“estetica del materiale”): la composizione è infatti già un brano di *gehalt aesthetics* (“estetica del contenuto”) nel suo narrare una storia. Sinaida Kowalenko era un’anziana contadina che rifiutò di lasciare il suo villaggio, contaminato dalle radiazioni dopo il disastro nucleare di Chernobyl, e che rimase quindi sola in quel luogo abbandonato. Durante l’esecuzione, si sentono registrazioni su nastro in cui lei parla della sua vita e riflette sulla morte: nel brano orchestrale di Hummel, quindi, due storie si legano – la vita e la morte di una vecchia signora, e la vita e la morte di una città.

Ciò che appare a prima vista non è che un piccolo *ensemble* di sei musicisti, eppure Hummel, con la sua orchestra *ePlayer*, è capace di generare paesaggi sonori atmosfericamente condensati – come Penderecki in *Threnody to the Victims of Hiroshima* (1960), che tuttavia necessita di ben 52 archi. In altre parole, l’*ePlayer* democratizza il suono orchestrale, essendo la registrazione di un’orchestra sinfonica estremamente costosa e quindi da sempre riservata ad una cerchia ristretta di compositori; da ora in poi, qualunque compositore sarà in grado di comporre un brano orchestrale con una orchestra *ePlayer* e di eseguirlo con pochi musicisti.

L’opera di Steven Kazuo Takasugi *Sideshow* (2009-2015), per ottetto amplificato e playback elettronico, è stata presentata ai corsi estivi di Darmstadt nel 2016 ed è un ulteriore esempio di come la scena della musica contemporanea stia gradualmente assorbendo la tecnologia *ePlayer*. Il tratto caratteristico di *Sideshow* è che l’opera è composta principalmente da *samples* strumentali, registrati meticolosamente da Takasugi per anni nel suo “laboratorio sotterraneo”.

In origine, l’intento del compositore era quello di crearsi in tal modo il proprio esclusivo materiale estetico: la raccolta personalizzata di *samples* dovrebbe rendere nuovamente possibile l’adozione di uno stile personale, non più realizzabile per mezzo di strumenti acustici dopo la “fine del progresso

materiale”. In questo senso, negli anni 2000 Takasugi voleva addirittura fondare un nuovo genere e utilizzare tali *samples* strumentali per comporre *headphone music* (“musica da cuffie”). *Die Klavierübung* (2007-09), che letteralmente significa “L’esercizio per pianoforte”, ne è un perfetto esempio.

Nel frattempo, si è fatto evidente come tali *sample compositions* stiano sviluppando una vita autonoma sull’onda della rivoluzione digitale, con un successo e una diffusione crescenti. Ironicamente, il suddetto “esercizio per pianoforte” risulta essere praticamente ineseguibile – né in questo caso risulta utile “esercitarsi” nel senso corrente del termine. Nondimeno, il pianista Mark Knoop lo ha eseguito dal vivo per la prima volta nel 2014: Takasugi ha estratto a tal fine dalla composizione originale una parte pianistica, che l’interprete può suonare in sincronia con la traccia riprodotta in cassa.

Ciò che vi è di notevole in *Die Klavierübung* è il fatto che fondamentale è, in questo caso, la composizione per mezzo di *samples*, mentre secondaria è la partitura da essa derivata. Anche *Sideshow* è stato composto secondo questo principio: innanzitutto, gli algoritmi vengono scritti nel linguaggio di programmazione Python, che definisce i dati MIDI e può in seguito attivare i *samples* strumentali autoprodotti da Takasugi; questi prodotti compositivi grezzi possono già essere ascoltati e ulteriormente lavorati, cioè combinati con altri tipi di *samples*, soggetti ad analisi spettrale, filtrati o riarrangiati. Questo processo continua fino a che queste *sample compositions* suonino esteticamente piacevoli dopo ripetuti ascolti. L’intero processo di valutazione può durare mesi. È da notare come Takasugi, pianista esperto, non componga mai tramite tastiera MIDI, ma preferisca farsi sorprendere dalle idee astratte degli algoritmi.

La composizione iniziale di *Sideshow* nacque da un processo di montaggio dei *samples*, poi orchestrati in un secondo momento. Ciò può significare aggiungere dei livelli ulteriori di *samples*, ma potrebbe anche trattarsi di orchestrazione tradizionale: in tal caso, Takasugi utilizza algoritmi per ritrasformare i segnali audio già creati in segnali MIDI, poi visualizzabili e modifica-

bili tramite un programma di scrittura. Ma anche questa orchestrazione di *Sideshow* per mezzo della partitura è spesso solo un passo intermedio: il brano orchestrato può anche essere di nuovo modificato per mezzo di *samples*.

Le parti strumentali dell'ottetto sono state in parte derivate dal processo di orchestrazione, in parte scritte a mano. In entrambi i casi, il processo compositivo risulta invertito: in linea di principio, il compositore parte dalla *sample composition* definitiva per scegliere le parti strumentali individuali da far eseguire dal vivo. In questo senso, le voci degli strumenti acustici sono di fatto un adattamento della *sample composition*, così come la partitura di *Die Klavierübung* non è che una interpretazione successiva di una *headphone music*.

Soffermandosi sulla definizione di *Sideshow* come “ottetto amplificato e playback elettronico”, si pensa immediatamente ad un ottetto composto in maniera e notazione tradizionali, e poi dotato di playback elettronico. Di fatto, invece, questo cosiddetto “playback” è il cuore dell'intera composizione: volendo enfatizzare l'aspetto innovativo di *Sideshow* già dal titolo, infatti, sarebbe forse più appropriato parlare di una “composizione *ePlayer* con ottetto amplificato elettronicamente” – e allo stesso modo sarebbe appropriato considerare *Die Klavierübung* una composizione per pianoforte *ePlayer*.

Takasugi intende ottenere, per le esecuzioni delle sue *sample compositions*, una perfetta fusione di *ePlayers* ed esecutori dal vivo – ragione per cui gli strumenti acustici vengono amplificati. A causa della velocità, della densità e della concisione di



Fig. 1. *Sideshow* (2009-15) di Steven Kazuo Takasugi è una composizione con *samples* strumentali con una coreografia di espressioni facciali. Istantanea dal video <https://www.youtube.com/watch?v=qcoNauoTElg> (ultimo accesso: 3 maggio 2021).

ciascun evento musicale, *Sideshow* non risulta eseguibile da nessuna orchestra reale, ma proprio in questo risiede la sua straordinaria qualità estetica: perlomeno nell'esecuzione di

Darmstadt (dove l'acustica degli altoparlanti era perfetta) il pubblico era costantemente immerso in un mondo sonoro capace di destare un forte senso del sublime, al pari di una chiara notte stellata. Questa esperienza di ascolto è resa possibile dal fatto che Takasugi lavora con una raccolta di *samples* sonori personale ed estremamente asciutta, il che permette di percepire simultaneamente e distintamente più eventi acustici all'interno di una densa nube sonora. Takasugi è stato quindi capace di valorizzare al massimo la relazione tra densità di eventi e trasparenza, rendendo così possibile una vera esperienza del sublime, o, tecnicamente parlando, del “sublime della moltitudine”⁴.

Per quanto *Sideshow* sia un brano tecnicamente ed esteticamente molto avanzato, non è un esempio di musica assoluta composta tramite *samples*. Da un lato, infatti, Takasugi lavora con un sottotesto costituito da sei aforismi di Karl Kraus, parte integrante dell'idea del brano. Dall'altro, *Sideshow* possiede una dimensione mimico-gestuale: grazie anche all'impiego dell'*ePlayer*, le parti degli otto musicisti sono “alleggerite” così da rendere loro possibile una grottesca coreografia di espressioni facciali. In questo senso, la tecnologia *ePlayer* facilita la transizione della musica d'arte dall'idea, sinora prevalente, di musica assoluta a quella di musica relazionale.

Altro esempio di composizione con *samples* strumentali è *Zwangsgedanke* (traducibile come “Pensieri Ossessivi”) per pianoforte *ePlayer* (2016) di Stefan Hetzel. I pensieri ossessivi sono pensieri ricorrenti e involontari, di solito percepiti come fastidiosi in quanto non c'è modo di resistere, in quanto si è alla loro mercé: il brano risultante è pertanto la resa sonora di un doloroso stato di coscienza, in cui una forma sonora costituita da una densa nube di *samples* pianistici entra in un *loop* infinito. La figura musicale di base è stata generata utilizzando un algoritmo a *loop*, appunto, poi collegato ai *samples* pianistici e manipolato al computer. Le decisioni compositive, in ultima istanza, erano lasciate all'orecchio.

⁴ Riguardo il “Sublime dei grandi numeri” cfr. Lehmann, 2016: 54 s.

Sono soprattutto due i momenti del brano nei quali un'idea così ossessiva si manifesta musicalmente: da un lato, il paesaggio sonoro è assai complesso e ricco di una moltitudine di eventi, tale da sembrare complicato e imperscrutabile come un pensiero ossessivo; dall'altro, ad ogni ripetizione si presentano piccole variazioni e trasformazioni, dando l'impressione che la stessa forma musicale appaia ogni volta in manifestazioni differenti, così come un soggetto è afflitto dalla stessa ossessione in maniere sempre differenti.

Il brano è una tipica composizione *ePlayer*, in cui il playback in cassa è fondamentale e qualunque performance dal vivo non è che arrangiamento secondario. Nel caso in questione, una versione *live* sarebbe particolarmente difficile da realizzare, in quanto *Zwangsgedanke* è stato registrato con Surprise Piano, un programma che seleziona casualmente i *samples* da utilizzare scegliendo da cinque differenti raccolte di *samples* pianistici: ne conseguono registrazioni dal suono sempre sporco e deforme, il che corrisponde perfettamente all'idea alla base della composizione di Hetzel. Una versione dal vivo dovrebbe prevedere cinque pianoforti automatici o cinque pianisti, il che, oltre ad essere praticamente impossibile da realizzare, non renderebbe comunque giustizia al tipo di brano: *Zwangsgedanke* è infatti musica concettuale, il cui tratto essenziale è l'isomorfismo tra idea e percezione, o più precisamente tra concetto e percepito. Solo una singola idea può essere esperita in una singola opera. Ed è solo una singola percezione a rappresentare quella singola idea (vale a dire il concetto espresso nel titolo stesso del brano). La musica concettuale mira a una adeguata realizzazione di questo isomorfismo, ma evitando una interpretazione soggetta a variabili molteplici.

Wannsee Recordings (2018), di Gunnar Geisse, consta di due CD di improvvisazioni, così innovative da poter risultare difficilmente catalogabili nei generi tradizionali. Per quanto i brani siano stati registrati con una chitarra elettrica, sarebbe assolutamente fuorviante considerarle delle improvvisazioni per chitarra elettrica: ad esempio, il primo brano inizia con un ricco

suono orchestrale, ma gli ottoni, la batteria, la celesta e i timpani che si sentono sono strumenti virtuali azionati e suonati dalla chitarra. In questa cosiddetta “Ouverture” persino la chitarra stessa è uno strumento virtuale!



Fig. 2. Gunnar Geisse improvvisa alla chitarra elettrica. Fotografia di Werner Siebert.

Nelle esecuzioni dal vivo, Gunnar Geisse si presenta sul palco con una chitarra elettrica e un quaderno, con l'aiuto del quale genera sequenze musicali e reagisce spontaneamente alla musica che viene prodotta, suonando un passaggio corrispondente sulla chitarra oppure cambiando nuovamente i parametri dal computer. Di fatto, si tratta di improvvisazioni *ePlayer*: l'esecutore improvvisa con

ePlayers che seguono la loro propria ispirazione musicale. In aggiunta ai *samples* strumentali, che includono campioni di chitarra da lui stesso registrati, Geisse utilizza anche *samples* di voci, di cori e di infiniti altri suoni di ogni tipo: una cultura musicale digitale genera una completa de-ontologizzazione degli strumenti musicali. È esattamente ciò che si prova durante le improvvisazioni di Geisse: il suono ascoltato non è più riconducibile allo strumento musicale visibile. Di pari passo, tutti gli strumenti virtuali in *The Wannsee Recordings* vengono suonati in tempo reale, il che significa che non ci sono tracce audio aggiunte in fase di produzione.

Senza dubbio le improvvisazioni di Geisse figurano tra i progetti musicali contemporanei più tecnologicamente avanzati. Per dirla semplicemente, tre processi si svolgono parallelamente durante una improvvisazione: primo, i segnali analogici che arrivano dalla chitarra elettrica vengono digitalizzati; secondo, questi segnali digitali sono trasformati in dati MIDI tramite analisi spettrale; terzo, questi dati MIDI incrociano circa 100 colonne sonore preparate con differenti strumenti virtuali che possono essere suonati con la chitarra

elettrica o manipolati con dei comandi. Con l'aiuto di un *joystick*, di un *fader*, di una manopola rotante o di un tasto, Geisse può saltare avanti e indietro tra le tracce e le trasformazioni del segnale MIDI, o reagire ad esso con la chitarra elettrica. Il sistema è divenuto così complesso e variabile – e cresce costantemente insieme alla potenza del computer – da far emergere uno spazio di improvvisazione artificiale, nel quale il musicista non sorprende solo il suo pubblico, ma anche se stesso.

Le improvvisazioni *ePlayer* di Gunnar Geisse non sono solo emblematiche dell'enorme libertà acquisita da musicisti e compositori grazie alla rivoluzione digitale, ma svelano anche un lato tragico: Geisse dovette abbandonare la carriera di chitarrista solista dopo un incidente sportivo costatogli due dita; la sua reazione è stata creare una sua propria band virtuale, con la quale improvvisare e nella quale lui stesso può suonare tutti gli strumenti.

Die München Ø Trilogy di Trond Reinholdtsen è un'opera eseguita senza cantanti né strumentisti⁵. I tre protagonisti, con le loro enormi teste di schiuma espansa, suonano degli strumenti che sono in realtà una scopa con dei fili (chitarra), una tavola di legno con incollati tasti di carta bianca e nera (pianoforte) e uno scopino da bagno (batteria). In principio, quest'opera è una composizione *ePlayer* interamente registrata con strumenti virtuali, e al compositore non interessava affatto se essa fosse suonabile o meno con strumenti acustici.

La musica è quindi pensata sin dall'inizio solamente per *ePlayers*, il che lascia



Fig. 3. *Die München Ø Trilogy* (2016) di Trond Reinholdtsen è probabilmente la prima opera di musica d'arte interamente registrata tramite samples vocali e strumentali. Istantanea dal video <https://www.youtube.com/watch?v=bjmyRVFYX4Q&t=830s> (ultimo accesso: 3 maggio 2021).

⁵ Lehmann, 2020: 30-35.

spazio a un dissoluto pluralismo stilistico: i generi musicali utilizzati vanno infatti dalla semplice canzone alla sinfonia classico-romantica, dalla cantata barocca alla musica contemporanea seriale, microtonale e stocastica, fino alla disco, al jazz-rock e alla techno. In parte, Reinholdtsen ha composto a orecchio e inserito le parti strumentali tramite una tastiera MIDI; in parte, i brani sono generati tramite algoritmi; e talvolta le partiture sono state scritte a mano, per poi essere registrate con strumenti virtuali. Queste partiture, tuttavia, restano in forma di bozze, inedite e non suonabili a causa di passaggi inesequibili (un ritmo di 21/22, ad esempio). Poco importa l'esito di questo primo passo compositivo, se la musica strumentale sia stata composta con l'aiuto di un algoritmo o con notazione musicale: di fatto quello che viene generato è il materiale musicale poi modificato a orecchio via computer fino ad ottenere la versione finale. Le ultime decisioni compositive sono perciò prese non più in virtù della partitura, ma per mezzo dei *samples*.

Alcune parti dell'opera vengono mostrate al pubblico come un film al cinema, altre eseguite dal vivo da attori che, comunque, non cantano le loro canzoni, ma semplicemente imitano il cantante con gesti teatrali. La musica è riprodotta tramite altoparlanti. Di fatto, si riesce sempre ad individuare, in mezzo ai vari attori, nelle canzoni polifoniche e nelle parti corali, una sola voce, quella di Reinholdtsen: il compositore non ha registrato solo tutte le parti strumentali, ma anche tutte quelle vocali, cosa difficile da notare in quanto tutte queste registrazioni non sono altro che materiale campionato utilizzabile nel processo compositivo vero e proprio. Le voci sono distorte e straniate dal computer; non solo parlano e cantano a velocità grottesche, ma sono anche trasposte su registri estremamente acuti o estremamente gravi.

3. Cultura musicale digitale

La nostra ipotesi iniziale era che la rivoluzione digitale stesse operando un cambiamento nella cultura musicale, tale da poter essere paragonato unicamente alla transizione dalla cultura musicale orale a quella letteraria nei primi

due secoli del secondo millennio. La *popular music* aveva anticipato la transizione dalla cultura letteraria a quella digitale, ma non l’aveva ancora portata a termine: per quanto la *popular music* non fosse più dipendente dalla notazione musicale, la musica d’arte di fatto non ne risentiva, e continuava ad essere composta ed eseguita tramite partiture. Allo stesso modo, la musica elettronica e la *musique concrète* si sono fatte largo accanto e parallelamente alla musica contemporanea, senza che pratica e concetto tradizionali venissero fondamentalmente intaccati.

L’epoca della cultura musicale letteraria termina quando anche la musica finora più strettamente legata alla notazione viene trasformata dalla digitalizzazione. Un tale sviluppo, ormai giunto fino all’angolo più remoto del mondo della musica d’arte, sta oggi emergendo nell’orizzonte della musica contemporanea. Tratto essenziale di questa rottura epocale è, ancora una volta, l’evoluzione di un nuovo mezzo di archiviazione e diffusione: il mezzo del campione digitale, che – come la notazione musicale mille anni prima – reca in sé il potenziale di un nuovo mezzo di composizione.

Sideshow di Takasgi, *Zwangsgedanke* di Hetzel e la *Ø-Trilogy* di Reinholdtsen sono già *sample compositions* che toccano generi musicali diversi come il concerto, la musica concettuale digitale e l’opera; *The Wannsee Recordings* di Geisse mostra che i *samples* costituiscono anche un nuovo mezzo di improvvisazione; e *Sinaida Kowalenko* di Hummel non è solo un esempio di come una partitura può essere registrata con una orchestra *ePlayer*, ma anche del fatto che la composizione con notazione musicale ha ormai rotto i suoi confini tradizionali. Non è più necessario prendere in considerazione l’effettiva “suonabilità” degli strumenti acustici, in quanto ogni nota scritta in partitura può essere eseguita da un *ePlayer*.

Gli strumenti orchestrali classici possiedono speciali qualità acustiche, perfezionate a beneficio dell’orecchio umano da generazioni di costruttori; anche solo per questa ragione, la musica d’arte non sarà capace di abbandonare gli strumenti meccanici, pur in una cultura musicale fondata sui *samples*. In definitiva, sotto il paradigma della musica relazionale e dell’estetica del

contenuto, i musicisti non solo conservano la loro funzione tradizionale, che è quella di rendere udibile la musica scritta, ma sono anche messi in gioco come esecutori, oratori, attori – come con le espressioni facciali in *Sideshow* di Tagasugi. In una cultura digitale, il ruolo dei musicisti si può limitare a quello di voci soliste, in quanto il suono orchestrale può essere realizzato con una orchestra *ePlayer*; e per l'opera di Reinholdtsen, con la sua estetica del brutto e del trasandato, l'*ePlayer* risulta ad ogni modo la scelta migliore.

Come si può evincere dai cinque brani citati, oggi l'utilizzo dei *samples* può anche trasformare la musica d'arte, la più profondamente legata alla notazione musicale, sostituendo la partitura come mezzo primario di composizione. Solo adesso si può affermare con certezza che la cultura musicale letteraria sia stata rimpiazzata da quella digitale, così come a suo tempo quella aveva rimpiazzato la cultura orale. Gran parte della musica nata nella tradizione della musica contemporanea sarà in futuro composta a orecchio con l'aiuto di strumenti digitali; e il cambiamento si farà più rapido una volta che i compositori, nel prossimo futuro, inizieranno a comporre con programmi di Intelligenza Artificiale (AI). Si può anche immaginare che la musica d'arte resterà aggrappata agli strumenti acustici pur nel pieno della cultura digitale, così che la lettura e la notazione non andranno semplicemente perdute, ma saranno integrate in un metodo compositivo basato sui *samples*.

Ci sono due diverse strade di innovazione, oggi, per ciò che riguarda la musica d'arte. Da un lato, è possibile comporre brani tecnologicamente originali: le composizioni *ePlayer*, ad esempio, oppure, nell'immediato futuro, composizioni con sistemi AI – il software di composizione DeepBach, ad esempio, ci concede già una sbirciata nel futuro⁶. Così come sistemi AI sostituiranno gli umani alla guida delle auto, allo stesso modo, nei prossimi dieci

⁶ Hadjeres, G., Pachet, F., Nielsen, F., 2017. Si ascolti ad esempio “Wer nur den lieben Gott läßt walten” (“He who allows dear God to rule him”) DeepBach: armonizzazione in stile bachiano generata tramite deep learning, <http://www.flow-machines.com/deepbach-polyphonic-music-generation-bach-chorales/> (ultimo accesso: 3 maggio 2021).

o venti anni, tali sistemi saranno capaci di fare lo stesso nella composizione; sarà possibile, ovviamente, ottenere in questo modo sorprendenti effetti estetici, ma con tali composizioni la storia del progresso dei mezzi compositivi non può semplicemente continuare. Il nuovo suono generato dalla tecnologia digitale del XXI secolo non amplia più e neppure supera la nozione di musica d'arte, come hanno fatto Schönberg, Cage o Lachenmann nel XX secolo con l'invenzione di nuove tecniche compositive ed esecutive per gli strumenti acustici; pertanto, i brani qui presentati sono già esempi di una seconda modalità di innovazione e articolano un nuovo contenuto estetico legato al mondo e un ulteriore livello di testi, registrazioni video, e concetti. Con lo sviluppo dell'estetica AI, si offre ai compositori un'ulteriore ragione per uscire dal paradigma della *material aesthetics* e abbracciare una *gehalt aesthetics*. Non si dovrà quindi entrare in competizione con le composizioni AI, bensì sfruttare i programmi per dar vita a pezzi nuovi e sorprendenti.

[Traduzione dall'inglese di Ruben Marzà]

Bibliografia

- BAECKER D. (2007), *Studien zur nächsten Gesellschaft*, Suhrkamp, Frankfurt am Main.
- HADJERES G., PACHET F., NIELSEN F. (2017), *DeepBach: a Steerable Model for Bach Chorales Generation* [online: <https://arxiv.org/abs/1612.01010>].
- LEHMANN H. (2012), *Die digitale Revolution der Musik. Eine Musikphilosophie*, Schott Music, Mainz:
- ID. (2016), *Gehaltsästhetik. Eine Kunstphilosophie*, W. Fink, Paderborn.
- ID. (2020), *Die Norwegian Opra. Die Ø Trilogie von Trond Reinholdtsen*, «Neue Zeitschrift für Musik», 5, pp. 30-35.

LUHMANN N. (1985), *Das Problem der Epochenbildung und die Evolutionstheorie*, in H. U. Gumbrecht, U. Link-Hur (Hrsg.), *Epochenschwellen und Epochenstrukturen im Diskurs der Literatur- und Sprachgeschichte*, Suhrkamp, Frankfurt am Main