

## Festival della Creatività 2009

### Il suono e il gesto: interfacce interattive nella musica elettroacustica

#### *Premessa*

La nascita della civiltà industriale e la conseguente urbanizzazione che ne è derivata hanno rappresentato il teatro in cui la musica elettronica è nata e si è sviluppata. La città con i suoi suoni e i suoi ritmi involontari è stata inconsapevole ispirazione per i musicisti del primo novecento alla ricerca di nuovi suoni e nuova estetica. Lo stupore e il disagio provocati dall'ascolto inevitabile della coesistenza caotica di rumori e voci costretti in una convivenza forzata hanno amplificato la necessità già in atto di un rinnovamento sia del lessico che della sintassi musicale. Non a caso molte delle prime opere della neonata musica elettronica hanno avuto come materiali concreti i suoni e i rumori provenienti dalle città. Ne è un esempio illustre *Ritratto di Città* (1954) di Luciano Berio e Bruno Maderna su testo di Roberto Leydi, uno degli innumerevoli 'paesaggi sonori' ispirati dai materiali acustici e dalle suggestioni della nascente metropoli milanese.

Nella storia dell'urbanizzazione è inscritta gran parte della storia di quella che viene detta "modernità". Le città sono state per tutto l'ottocento il simbolo della civiltà e della civilizzazione industriali, il superamento della terra come fattore di produzione fondamentale, l'emarginazione delle campagne rispetto al centro dei grandi cambiamenti storici, sociali e culturali che danno poi il segno inconfondibile e caratterizzante ad un'epoca. La sferragliante città delle macchine è quella di Russolo, dei "rumoristi" futuristi, ma è ancora quella di Berio e Maderna. Oggi la città va incontro ad ancora altre trasformazioni, portato di grandi onde lunghe di sommovimenti sociali, i cui contorni sono ancora appena percepibili, solo intuibili, e ancora in gran parte ineffabili. Agli artisti il compito di anticiparli e veicolarli passando per le loro vie non verbali, dove il lessico si inventa assieme al discorso.

#### **La città ritrattata**

Come il nostro occhio ritrae il paesaggio urbano al quale siamo abituati se viviamo in città, allo stesso modo il nostro orecchio e la nostra percezione sono abitati da paesaggi sonori persistenti. Di solito il paesaggio sonoro urbano costituisce uno sfondo uniforme al quale siamo abituati a prestare poca attenzione; ma cosa succedrebbe se potessimo disporre di una *lente d'ingrandimento acustica*, che ci permettesse di enfatizzare questo o quel dettaglio del paesaggio sonoro e addirittura trasformarlo?

La dimostrazione propone, parafrasando il titolo dell'opera di Berio e Maderna, di trasformare dei paesaggi sonori urbani in qualcosa di inaudito utilizzando le tecniche dell'elaborazione digitale del suono. Un'interfaccia intuitiva permette al visitatore di esplorare la rappresentazione di un paesaggio urbano sia dal punto di vista figurativo che da quello sonoro.

### ***Le interfacce e i materiali digitali***

Un ruolo centrale è giocato dalla presenza dell'interfaccia che è uno dei campi di ricerca principali del nostro dipartimento. Mentre la ricerca sulle tecnologie per la generazione e l'elaborazione del suono ha fatto registrare negli ultimi decenni sostanziosi progressi grazie anche al rapido sviluppo dell'informatica, la ricerca sulle interfacce e sulla gestualità ha prodotto risultati con discontinuità. Paradossalmente, la crescente varietà delle tecnologie di interazione tra l'uomo e la macchina ha causato invece uno spaesamento nella concezione e realizzazione delle nuove interfacce che, per riuscire ad affermarsi, devono ereditare la capacità di sintesi ed evocazione delle interfacce tradizionali *analogiche*.

I materiali sonori e visivi e le loro trasformazioni saranno semplificati in modo tale da rendere percepibile ai visitatori il nesso tra il loro gesto e l'effetto che questo ha sulla modificazione del paesaggio visivo e sonoro. In questo modo ci auguriamo che l'utilizzo del dispositivo di interfaccia non si limiti ad una mera esplorazione ludica del meccanismo, ma induca nel visitatore il tentativo di controllare coscientemente la regola di interazione e quindi rendere espressivo il gesto stesso.