

Interferenza / meta-ambiente

Autointervista con sprazzi di ostilità
articolo tratto da "Suoni in Corso", volume edito da Mitterfest (2000)

Stefano Scarani

La tazzina di caffè e il suo meta-ambiente

Quando penso a una tazza di caffè ho una chiara immagine sinestesica del *caffé*; ne ho una esperienza completa e profonda che ne permette una chiara visualizzazione intermediale, formalmente unica e onnicomprensiva. Non mi spingo a discernerne le componenti *mediali* che portano a tale figura, quali una percentuale di gusto, un'altra di profumo, la vista del suo colore, il suono della caffettiera che erutta il caffè al massimo della ebollizione, il calore. Il caffè è un ambiente-caffé, mantiene al contempo il suo essere *caffé-da-bere* inglobato nel suo essere *meta-caffé/ambiente*, dove la sintesi intermediale dell'ambiente multimediale si concretizza in una tazzina contenente un liquido scuro.

Non possiamo non tenere presente quanto un brano musicale sia intimamente connesso al luogo di esecuzione, tanto è vero che difficilmente avrà la stessa magia eseguire Palestrina in una camera anecoica o un concerto di Kodó in una cattedrale. Le epidemie di tosse che scuotono e infastidiscono il pubblico di un concerto di musica classica sono invece rumori imprescindibili alla buona riuscita della registrazione di un concerto rock: si tratta di interferenze ambientali che in realtà sono parte integrante dell'oggetto d'arte.

L'interferenza è l'ambiente, e l'ambiente è l'opera stessa, di cui l'oggetto visibile ne è il catalizzatore, che assume senso solo immerso in quell'insieme costituito da immagini, suoni e quant'altro i nostri sensi -i nostri media- ci consentano di percepire, tatto, gusto, olfatto, temperatura, vibrazioni, variazioni di equilibrio e via discorrendo. Non tenere conto dell'interferenza è come pensare ad un acquario privato dell'acqua. La presenza di elementi apparentemente estranei al contesto, legati però all'esperienza individuale, assumono ruoli di forte impatto, di traslazione tra realtà e finzione.

Acquario sonoro

Da un punto di vista musica o sonoro, che spesso è per noi più inconscio e incontrollato, l'esperienza è evocativa e devastante; ricordo bene i suoni della Stazione Centrale di Milano e dei tram cittadini nel bel mezzo dei Sassi di Matera¹ o l'ambiente sonoro *Passeggiata per Vecchi Mammiferi*² composizione multicanale di soli suoni reali, che traeva in inganno perfino gli ascoltatori più smaliziati quando di colpo suonava un telefono e a fatica si reprimeva il gesto di rispondere.

Quello che veramente separa musica e suono è la costruzione volontaria di una struttura, un discorso, una direzione, anche se di tentativi in direzioni opposte ne sono stati fatti molti e anche con esiti interessanti. Non è perciò il timbro sonoro utilizzato quanto il suo utilizzo. Abbiamo scoperto l'acqua calda.

L'attenzione all'ascolto è il primo passo; basta provare ad ascoltare il nostro solito ambiente attraverso una ripresa microfonica per cominciare a sentire ciò che non avevamo sentito -coscientemente- fino ad ora.

Alla definizione di un ambiente di riferimento abbiamo perciò inserito una serie di interferenze. Queste interferenze devono portare ad una reazione, ad uno stato di mutazione comportamentale nell'attenzione dello spettatore, ma anche dell'azione del medesimo se ci si trova in una struttura pensata come interattiva. Una azione/reazione che sia in qualche modo prevedibile, perlomeno nei suoi limiti estremi,

1 "Concerto per i Sassi", AGON, Matera, Italia 1996

2 "Passeggiata per Vecchi Mammiferi", installazione sonora di Stefano Scarani e Alberto Morelli (Tangatamanu) per Studio Azzurro, CEE, Roma 1996, Madrid 1997

affinchè il gioco prosegua perché, come in un gioco, la mancanza di riferimenti e regole comuni può far cessare l'attività stessa per mancanza di una qualsiasi coesione. L'esperienza di installazioni come quelle presentate da AGON nel 1999³, dove le quattro differenti situazioni presentavano un elemento di interazione comune, delle piume colorate su cui agire soffiando, permettendo l'acquisizione di un comportamento comune applicabile con successo in differenti luoghi e facendo scaturire differenti reazioni tutte però assimilabili ad una medesima direzione, ha portato a scoprire due estremi possibili: il timore di agire insito nella timidezza di alcuni rari visitatori, facilmente ovviabile appena un'altra persona agisce svelando il meccanismo, e l'esagerata forza e violenza di alcuni, fortunatamente rari, visitatori che prediligevano l'utilizzo dei sensori-piuma come campane da tirare con forza. Di sicuro quasi tutti i visitatori non hanno avuto problemi nell'intuire che quelle piume fossero il tramite per fare qualche cosa e che agendo avrebbero potuto vedere materializzarsi qualche sorpresa. Può sembrare banale ma succede che il meccanismo non venga assolutamente compreso, sia per la sua invisibilità (fotocellule, telecamere, sistemi per captare un segnale dei quali non ci accorgiamo e difficilmente colleghiamo quali responsabili del rapporto causa-effetto) sia per la quantità esagerata di effetti possibili e variabili sulla medesima causa (io ti do un pizzicotto e tu urli, ti do una carezza e urli di nuovo, allora proseguo con il pizzicotto ma ora sorridi e poi urli ancora anche se non ho fatto niente... ne deduco che il mio intervento è ininfluente, non che il parametro era la mia distanza dal tuo naso). Certo vi sono casi inspiegabili come quello della bambina di nove anni che arrampicatasi su una sedia ha svelato la presenza dei sensori dicendomi "ma qui c'è un microfono!" (effettivamente usavamo dei microfoni a contatto miniaturizzati a sezioni rettangolare 8x6mm); nuove generazioni, nuovi mostri.

Anche il rafforzamento e l'utilizzo dell'ambiente naturale, trasformato e manipolato è interessante da osservare. In *Wash and Travel*⁴ di Peter Greenaway, all'interno della installazione-piscina composta da 12 vasche da bagno in ghisa e 92 valige contenenti oggetti reali catalogati e disposti secondo i precisi criteri dell'autore, l'audio era costituito da una composizione ciclica in quadrifonia di una musica di suoni di vasche da bagno e tubature casalinghe. Tutti noi, se abbiamo avuto la fortuna di avere una vasca da bagno in casa anziché la sola doccia, abbiamo avuto modo di assaporare quante e quali varietà di suoni si diffondono lungo le tubature dell'acqua di un bagno. Dal riempimento della vasca vuota, al medesimo getto nella vasca colma, lo strabordare dell'acqua dai bordi, il risucchio dello scarico durante il progressivo svuotamento e negli ultimi secondi di gorgo, i tubi nelle pareti, le gocce che scandiscono il tempo, l'ascolto di tutti i suoni tenendo le orecchie sott'acqua. Ebbene questi suoni sono per noi naturali e rievocano immediatamente le sensazioni che possono averci dato nell'esperienza individuale. In questa installazione la colonna sonora è stata composta ordinando in modo semplice questi generi di suoni, accuratamente registrati in un bagno di casa in una lunga giornata di riprese. Suoni veri accostati in forma fittizia, artefatta, comunque musicale e alterata e non come sarebbe stando realmente a mollo in una vasca. L'effetto è stato comunque quello di colpire questo immaginario personale utilizzando in effetti una sintesi astratta dell'esperienza individuale riuscendo (spero) a trasformarla in una rappresentazione collettiva.

Sé e altro-da-sé.

Nicholas Negroponte in *Being digital*⁵ racconta di un esperimento fondamentale e al contempo assai curioso per comprendere alcuni aspetti basilari della percezione; al MediaLab del MIT il sociologo Russ Neuman, nell'ambito delle ricerche sulla HDTV, osservò le reazioni di un gruppo di persone sottoposte alla visione di un filmato in due differenti postazioni, identiche dal punto di vista qualitativo visivo ma corredate una con un semplice sistema TV per la diffusione audio e la seconda con un sistema professionale di alta qualità. L'effetto fu che buona parte delle persone coinvolte dichiararono che la seconda postazione (quella con il sistema audio di alta qualità) aveva una qualità di immagini migliore; evidentemente il nostro percepire non stabilisce coscientemente, perlomeno in maniera costante, la separazione tra i differenti mezzi di

3 *Per un soffio*, AGON - Festival Regola, Gioco '99, Festival Teatri d'Europa/Piccolo Teatro di Milano, Palazzo Reale, Milano 1999

4 *Wash and Travel*, installazione di Peter Greenaway in "Stanze e Segreti", Change Performing Arts - Cosmit, Rotonda della Besana, Milano 2000

5 Nicholas Negroponte, tr. Essere Digitali, Sperling & Kupfer Editori 1995

acquisizione del messaggio.

Quando mangiamo sapore e odore si mescolano e non siamo coscienti di quali componenti partecipano alla percezione di uno o dell'altro dei sensi, del resto si sa che una mela e una patata cruda, senza l'olfatto, avrebbero il medesimo sapore. C'è però qualche cosa che rimane nella memoria inconsciamente: nei ricordi della casa d'infanzia ogni pianerottolo ha un suo odore specifico.

Anche il suono ha un suo ruolo nella memoria. Non solo vi sono sonorità che risvegliano in noi degli archetipi, ma anche la nostra esperienza personale stratifica richiami.

Ho un ricordo preciso di un evento che vent'anni dopo avrebbe influenzato in maniera sostanziale il mio lavoro. Erano i primi anni '70, avevo sette o otto anni. In un campeggio di quella che fu la Jugoslavia la sera si ascoltava la radio italiana e spesso si registrava su qualche cassetta brani e porzioni di trasmissioni. Ricordo perfettamente la canzone *Giovanni telegrafista* di Enzo Jannacci, registrata in mezzo a numerose interferenze, e in particolare ho ben presente un momento quando alla sua voce si sovrappose, contornata da fischi elettronici, una nota di un soprano, così ben inserita da sembrare frutto di una accurata elaborazione compositiva, e poi ancora la voce letteralmente piegata dalla leggera perdita di segnale, un via vai che ancora oggi, se ascolto il brano come è in realtà, mi torna in mente come ad indicarmi quanto quella versione fosse per me la più interessante.

Trasformazione

Da un punto di vista strutturale (o formale?) significa anche affrontare la creazione attraverso singoli meccanismi, codici di costruzione in continua trasformazione o in un fluire continuo senza alcuna definizione statica. In particolare, in una struttura interattiva, dove gli avvenimenti accadono a seconda dell'intervento dello spettatore, anche gli aspetti formali seguono il più delle volte la medesima trasformazione, e allora si creano musiche che possano mischiare in modo aleatorio le proprie componenti pur mantenendo dei rapporti armonici definiti, si devono prevedere situazioni limite comprese tra l'assenza di interazione, stato di stand-by, e la situazione di saturazione dell'interazione, quando la quantità di informazione rasenta l'impossibilità di denotare un gesto, ovvero la situazione di reset, cioè quando si deve fare una sorta di pulizia di tutto e ricominciare a strutturare da capo. All'interno di questi due estremi accade l'accadibile. Il discorso vale per tutte le forme che seguono questa direzione, come per i testi e la nuova letteratura su web, la scrittura/flusso. Una materia quindi più gassosa che solida, in continua trasformazione la cui unica e vera forma non può essere quella complessiva bensì solo quella atomica. Personalmente queste direttive formali hanno fatto sì che diventassero, in certi casi, forma primigenia e non la risultante di un processo. Un mio lavoro, fluttuante anche come realizzazione stessa, *Frozen*, è una composizione musicale costituita da tre componenti musicali distinta sovrapposte aleatoriamente, sempre e costantemente coerenti tra loro. L'effetto, ascoltato con una diffusione separata delle componenti, è veramente interessante. Un'altra esperienza la rappresenta l'installazione *Landing Talk*⁶, di Studio Azzurro, dove l'entrata di nuovi spettatori comportava l'apparizione di nuovi elementi sia visivi che sonori nelle videoproiezioni. Ovviamente è abbastanza imprevedibile quanti spettatori verranno a veder l'opera e quanti simultaneamente entreranno o usciranno da essa, e ancor meno, come questi interverranno dove è richiesta una azione per interagire, come battere le mani, gridare, toccare. Certo esiste l'esperienza, come è sempre stato per il teatro, per gli sceneggiatori e comunque anche per i musicisti. Prevedere reazioni, solo che qui la reazione comporta un cambiamento di stato dell'opera che a sua volta genera differenti reazioni che comportano altre modifiche dello stato ecc. Può diventare una escalation fuori controllo - e appunto entra in gioco il "reset".

Visioni collettive

Forse vale pensare a una visione diversa del rapporto tra individuo, società e rappresentazione; mi chiedo quanto il senso individuale della percezione si adegui alla visione collettiva. In fondo ha ragione Peter Greenaway quando dice che il cinema non ha ancora avuto il proprio cubismo, ovvero di come la forma d'arte

⁶ Landing Talk, Studio Azzurro, Musica di Stefano Scarani e Alberto Morelli (Tangatamanu), ICC museum, Tokyo 1999, Sala Salara, Link, Bologna 2001

più popolare, (ma anche di elite), sia ancora legata a linguaggi antichi, teatrali o letterari. Se nella musica lo strappo c'è stato, anche se poi a livello di ascolto generale le radio trasmettono quasi tutte immondizia, in teatro perfino lo spazio è ancora concepito in una maniera assolutamente archeologica. Solo nella pittura ci si è spinti più oltre di qualsiasi altra forma artistica. Greenaway si chiede quando il cinema avrà il suo Joyce, io mi chiedo anche quando Joyce verrà letto da almeno una persona su mille.

C'è una frase di Carla Scura riguardo la videoarte che trovo interessante e credo abbastanza generalizzabile a ciò che può significare anche solo la novità di linguaggio: "In essa il vedere, che non ha più alcun supporto, diventa sguardo della trasformazione in atto, altera la percezione dello spazio, lo rende frammentario e relativo all'ennesima potenza"⁷.

La creazione di ambienti, la costruzione di nuovi mondi, in fondo, mi attira perché di questo mondo reale ho la nausea.

⁷ Carla Scura in "Peter Greenaway" ed. Script/Leuto, p.21