

LUCIANA DURANTI

*La stessa musica per sempre: è possibile? o desiderabile?*¹

Buonasera a tutti. È sempre un piacere tornare in Italia!

Oggi parlerò della ricerca InterPARES, progetto internazionale interdisciplinare che coinvolge venticinque paesi di quattro continenti. Suo scopo principale è garantire che la memoria digitale prodotta in sistemi dinamici esperienziali e interattivi possa essere generata in forma accurata e affidabile e mantenuta e conservata in forma autentica nonostante l'obsolescenza della tecnologia e la fragilità dei supporti digitali. La ricerca InterPARES si occupa della documentazione prodotta in tre aree di attività: le attività artistiche, le attività scientifiche e le attività di *e-government*. Per quanto riguarda le attività artistiche, uno degli aspetti che abbiamo studiato è stata la musica digitale. Scopo dello studio della musica digitale è stato stabilire la natura e le caratteristiche della musica elettroacustica interattiva, identificare i problemi presentati dal mantenimento della sua accuratezza e autenticità e gli ostacoli alla sua conservazione a lungo termine e alla sua futura esecuzione; inoltre, determinare su questa base cosa conservare e come conservarlo.

La musica elettroacustica viene definita come musica prodotta usando congegni che producono suono. In questo senso generale abbiamo avuto musica elettroacustica fin dall'inizio del Novecento. In Italia il più famoso compositore di questa musica è Berio. Oggi però la caratteristica principale della musica elettroacustica è l'interattività: quando parliamo di musica interattiva parliamo di musica prodotta quando il suono di uno strumento, che sia uno strumento reale o che sia riprodotto dal computer, causa una risposta da parte di uno o di più computer programmati per tale scopo. Le componenti di un pezzo tipico di musica interattiva elettroacustica sono *patch interface file*, una serie di istruzioni per produrre, mettere in sequenza e trattare o manipolare i suoni o, in altre parole, un *software* che controlla la produzione dei suoni su particolari programmi di computer; e poi ulteriori file sonori di riferimento, registrazioni DAT, registrazioni di sequenze di suoni su CD, *samples*, quaderni con istruzioni, spartiti MAX MSP, spartiti in MIDI (format per la presentazione della musica), spartiti annotati, file testuali che descrivono procedure e intenzioni, file generati da software per la spazializzazione (che viene definita come l'assegnazione di un segnale audio a uno spazio e il movimento del suono da una parte all'altra dello spazio), registrazioni su CD delle versioni finali, *sketch* di aspetti digitali, *console plan* e *file* tecnico.

Il nostro problema è conservare tutto questo materiale non solo in modo tale che rappresenti il pezzo musicale nel suo insieme, ma in modo che lo rappresenti con accuratezza e autenticità. Questo significa mantenere il pezzo accessibile nella forma voluta dall'autore e con gli attributi originali, cioè mantenerne l'identità e proteggerlo da corruzione, da perdita o modifiche o da manipolazione che non siano state pianificate, il che significa mantenerne l'integrità: la somma di identità e integrità è una formula necessaria per la conservazione del materiale digitale.

Considerato tutto questo, quali sono i problemi della conservazione della musica elettroacustica? Prima di tutto il fatto che le componenti digitali sono estremamente diverse, quindi non possiamo legarle tutte insieme e fare una migrazione di massa. Gli strumenti (e in questo includiamo il *patch*, per esempio) sono per lo più unici; i compositori non hanno esperienza né interesse nella conservazione; ed è difficile determinare quale sia l'essenza del pezzo musicale: cosa bisogna conservare intatto per poter dire che il pezzo ha ancora la stessa identità? Inoltre è difficile determinare chi sia l'autore: il compositore? l'esecutore? il tecnico? InterPARES ha cercato un approccio vario a questi problemi per vederli da tanti punti di vista diversi. Tra l'altro, ha studiato il significato di accuratezza e autenticità nella teoria musicale, perché per essere in grado di convincere gli artisti a conservare il proprio materiale in modo autentico e accurato bisogna parlare

¹ Questo discorso è stato rielaborato in collaborazione con John Roeder, Professore di "music theory" all'University of British Columbia, ed è stato pubblicato come: Luciana Duranti e John Roeder, "La conservazione a lungo termine dell'autenticità di composizioni digitali interattive: la ricerca di InterPARES 2," *Archivi & Computer* (2006): 35-42.

il loro stesso linguaggio. Abbiamo condotto un sondaggio sulle pratiche di conservazione dei compositori; abbiamo fatto degli studi di casi; abbiamo fatto *modeling* dell'attività sia di composizione sia di esecuzione, per vedere quali entità vengano generate in ogni momento della procedura; abbiamo condotto uno studio di schemi di metadati e uno studio di strategie in uso.

Parliamo del sondaggio.² Scopo del sondaggio era acquisire dati sui tipi di documenti digitali prodotti, sulle idee che i compositori hanno concernenti l'accessibilità delle loro composizioni a lungo termine, su natura, caratteristiche e varietà delle tecnologie usate e su quali documenti i compositori considerino essere la sostanza dei loro pezzi, per esempio quale documento rappresenti l'equivalente dello spartito. L'obiettivo principale del sondaggio era creare un contesto per gli studi di casi specifici che fosse più ampio del contesto immediato di ciascun caso in particolare. Abbiamo invitato cinquecento compositori a riempire un questionario accessibile attraverso il sito web di InterPARES.

Di 161 compositori che hanno risposto completando il questionario, il 43% produce musica elettroacustica interattiva, per lo più AUDIOfiles, un certo numero di MIDIfiles, DATAfiles che controllano l'hardware, per esempio dando input al sintetizzatore, DATAfiles per *manuscript program* come Finale o Sibelius; il 47% ha perso materiale per via dell'obsolescenza tecnologica. L'unica misura di conservazione che è presa regolarmente è il back-up su un altro supporto: questi compositori pensano che i costi e il tempo necessario per conservare attivamente il proprio materiale siano proibitivi; i metadati rappresentano il problema maggiore; il 76% usa hardware e software commerciali ma, nonostante questo, l'obsolescenza rende i loro lavori ormai inaccessibili. Alcuni archiviano i pezzi su CD, DAT o ADAT.

La parte più interessante di questo questionario sono state le risposte date sull'identità o sulla sostanza del pezzo musicale. Circa la metà delle persone intervistate considera il *patch*, cioè il software che controlla il computer e il suono, l'essenza del pezzo, quindi se si conserva il *patch* si è conservato il pezzo musicale. Altrettanti pensano che un pezzo digitale non abbia essenza e identità. Abbiamo quindi un 50% e un 50%, ma l'80% pensa che l'identità del pezzo sia rappresentata dalla registrazione dell'esecuzione. Pochi pensano che il pezzo consista di tutte le componenti elencate, nessuno pensa che il software e l'hardware costituiscano il pezzo musicale. La maggior parte non pensa all'autenticità dei propri pezzi, ma questo principalmente perché i compositori lavorano da soli e, quindi, si sentono sicuri nell'avere il proprio materiale nel proprio computer; si preoccupano però dell'accuratezza, cioè del fatto che con l'*upgrade* del sistema non vadano persi dettagli importanti.

Sulla base di questo *framework*, di questa comprensione che abbiamo di come i compositori percepiscono la conservazione della propria musica, abbiamo intrapreso studi specifici. Un esempio ne è *Obsessed Again*, un pezzo per fagotto ed elementi elettroacustici interattivi che fu creato dal compositore canadese Keith Hamel su commissione del fagottista Jesse Read.³ Fu eseguito per la prima volta il 9 maggio 1992 in Olanda. Benché la tecnologia usata fosse al momento la più avanzata disponibile, commercialmente adesso è obsoleta: i file del computer sono incompatibili col sistema operativo corrente, alcuni sono su vecchi dischi e l'hardware che li usa sarà presto inoperabile.

Il compositore, Keith Hamel, mantiene tre entità digitali: (1) una rappresentazione dello spartito in forma di NoteWriter music notation software computer file,⁴ (2) il software patch for Max/MSP,⁵ che contiene una descrizione digitale dello strumento-computer e dati aggiuntivi in formato MIDI; e (3) il Proteus Editor/Librarian file che descrive i suoni che devono essere usati dal

² Il rapporto completo sui risultati del sondaggio e' accessibile sul sito web di InterPARES at [http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2_composers_survey\(complete\).pdf](http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2_composers_survey(complete).pdf).

³ Il rapporto completo su questo caso e' accessibile sul sito web di InterPARES at [http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2_obsessed_again\(complete\).pdf](http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2_obsessed_again(complete).pdf).

⁴ In aggiunta, questi file sono stati convertiti al formato Postscript per mantenere il back-up.

⁵ Il patch viene usato con Max/MSP per disegnare interazioni particolari tra l'esecutore del pezzo e il sintetizzatore Proteus.

sintetizzatore Proteus 1.⁶ Altre componenti del pezzo secondo il compositore sono il fagotto stesso, il microfono Barks and Berries Pick-up, il convertitore IVL Pitch-to-Midi, il sintetizzatore esterno Proteus 1, l'amplificatore, il mixer e gli altoparlanti.

Nelle intenzioni del compositore la registrazione è il documento necessario per comprendere il pezzo, quindi l'identità del pezzo stesso è nella registrazione dell'esecuzione. La tecnologia è obsoleta ed è necessario ricreare il pezzo. Keith Hamel ha allora trasportato gli elementi interattivi di questa composizione dall'hardware al software poiché è molto più facile da conservare nel tempo; il sintetizzatore è stato sostituito da un *patch software* sintetizzatore Max MSP; il convertitore IVL è stato sostituito da un convertitore Max MSP Pitch-to-Midi e il computer Macintosh è stato sostituito. La cosa interessante è che l'evento musicale *Obsessed Again* non sarà mai più lo stesso ma suonerà diversamente quando sarà rieseguito, questo principalmente per la qualità stessa del suono che cambierebbe e per il modo di produzione del suono. Tuttavia il compositore ne è contento. Prima di tutto pensa di essere l'unico arbitro dell'accuratezza e dell'autenticità del suo pezzo e poi dice che questa è una grande opportunità perché il processo di archiviazione non è un atto di conservazione storica ma un modo di assicurare l'esistenza futura della composizione. Questa prospettiva, secondo il suo parere, richiede la creazione di uno spartito musicale molto più completo, con illustrazioni dettagliate dell'interazione tra gli elementi acustici ed elettroacustici e la produzione di una registrazione accurata di un'esecuzione autentica del pezzo, sulla base della quale sia possibile giudicare l'esecuzione futura: ricordiamolo perché questo sarà in seguito un punto molto importante. Esecuzione autentica, dunque, anziché spartito autentico.

Gli standard descrittivi vengono considerati da Hamel lo strumento centrale per realizzare un archivio accurato e autentico di musica digitale interattiva. Per sviluppare questi standard descrittivi sono già stati fatti alcuni sforzi: esempi ne sono GUIDO e MusicXML, linguaggi estensibili che permettono l'inclusione di mezzi per assicurare l'accuratezza e l'autenticità. Il coinvolgimento dell'artista nella determinazione di come il suo pezzo dovrà suonare quando sarà eseguito nel futuro è importante, se si considera che egli non sarà presente a tutte le future migrazioni delle sue composizioni musicali. Comunque, da quel che emerge dalle interviste, Hamel considera la necessità della migrazione una opportunità per l'autore per rivisitare la sua opera e per migliorarla, spesso alla luce del fatto che una tecnologia avanzata permette la realizzazione di idee che erano presenti al momento della creazione originale ma che non potevano materializzarsi, dati i limiti della tecnologia esistente. Naturalmente questa rivisitazione non potrà più avvenire dopo la morte dell'artista e la valutazione dell'accuratezza di ogni nuova versione, come è migrata verso nuove tecnologie e come è eseguita da ogni musicista futuro, verrà lasciata ai critici, se però l'audio originale della perfetta esecuzione approvata e autenticata dal compositore sarà stato conservato. Ma forse questo scenario è fin troppo semplice, specialmente alla luce dei risultati di un altro studio che si chiama MUSTICA.

InterPARES ha iniziato nel 2003 una collaborazione con l'INA e con l'Ircam in Francia per studiare le composizioni elettroacustiche di tutti i compositori che lavorano per l'Ircam. Il gruppo di ricerche musicali dell'INA (Institut National de l'Audiovisuel), creato nel 1948, è stato un pioniere nello sviluppo sia di metodi e tecniche di composizione elettroacustica sia di software per tali composizioni. L'Ircam (Institut de Recherche et Coordination Acoustique/Musique), fondato nel 1972, è stato un produttore prolifico di hardware e software per composizioni musicali. Entrambi commissionano regolarmente musica digitale interattiva che viene prodotta usando le loro strutture

⁶ Il processo di composizione ha prodotto anche altra documentazione, essendosi svolto come segue: (1) le idee iniziali sono state abbozzate usando carta e matita; esse comprendono la forma generale del pezzo, il tono di base, il contenuto armonico e la determinazione della natura dell'interazione tra il fagotto e gli elementi elettronici; (2) partendo da questa bozza iniziale, gli elementi interattivi sono stati creati al computer usando il software necessario; (3) questi elementi interattivi sono poi stati testati utilizzando il sintetizzatore Proteus come un esecutore virtuale, e le necessarie modifiche sono state fatte sia alla bozza di spartito che ai file digitali finché (4) una versione finale degli elementi digitali e dello spartito è stata prodotta.

e le loro tecnologie. Entrambi conservano i documenti di questa attività di composizione e si preoccupano della conservazione a lungo termine dei loro archivi.

Benché gli artisti non descrivano le loro composizioni in dettaglio i loro lavori sono molto diversi, perché comprendono misure varie di esecuzioni dal vivo, suoni pre-registrati o pre-manipolati, improvvisazione e interattività. In quest'ultima categoria ci sono almeno quattro sottocategorie, sicché quello che è essenziale a una composizione non è necessariamente essenziale per un'altra. Ciononostante ci sono sufficienti somiglianze nei processi che generano queste opere per poter fare alcune osservazioni generali sull'identità, l'integrità e i problemi di conservazione. Prima di tutto nessun intervistato usa i termini "autentico", "accurato", "genuino", e "originale," ma questo non riflette altro che il contesto stesso in cui parlano, perché essi si preoccupano della conservazione e si preoccupano dell'accuratezza e dell'autenticità, solo che, poiché lavorano in un ambito istituzionale che protegge tutto questo, questi termini non sono parte del loro discorso. I processi che danno origine a queste composizioni elettroacustiche identificano chiaramente il compositore come colui che possiede l'autorità di determinare l'identità del pezzo; in tutte le situazioni discusse in questa ricerca il compositore è ancora vivo, quindi il problema è relativo. Pertanto l'autenticità di ciascuna versione di un lavoro si risolve, in ogni caso, con il fiat dell'autore. Per esempio, dopo che una migrazione è completata, il compositore e il suo assistente ascoltano la nuova versione insieme e il compositore spiega cosa non è corretto nella nuova versione a livello di suono; è poi compito del compositore ascoltare il pezzo e trovare cosa deve essere cambiato; e adesso cito: "Le orecchie e la memoria ci servono come testimoni", quindi, la correttezza in questo caso sembra descrivere con quanta accuratezza una particolare versione corrisponde all'idea che il compositore ha del suo lavoro e asserisce la natura del lavoro musicale come un concetto mentale, distinto da una manifestazione particolare. Gli intervistati riconoscono che molte identità digitali e non digitali contribuiscono all'identità di un lavoro musicale, come le registrazioni digitali sonore, computer, sistemi operativi, software, ecc. L'associazione di tutte le entità che determinano l'identità di un lavoro non è sistematica, è sempre ad hoc, però invariabilmente tutti i musicisti intervistati (45 musicisti Ircam) si concentrano sugli aspetti sonori del pezzo, dunque l'essenza del pezzo viene identificata con gli aspetti sonori.

Alcuni compositori riconoscono la distinzione tra gli aspetti essenziali e non essenziali del pezzo, perché concedono che certe caratteristiche specifiche possano essere modificate per adeguarsi allo spazio e ai mezzi disponibili per l'esecuzione, e le lasciano al gusto degli interpreti. Ma il confine tra essenziale e non essenziale sembra essere diverso in ogni caso e, se spinti, i compositori tendono a dire che tutto è essenziale. La spazializzazione del suono nel pezzo musicale è la parte citata più frequentemente come problematica perché, se si insiste che l'identità di un lavoro risiede nel modo particolare di situare i suoni nello spazio dove il lavoro viene eseguito, si limitano le possibilità di esecuzione a luoghi dove questo è possibile, ma, se si concede che la spazializzazione può essere alterata per adattare il pezzo al luogo di esecuzione, allora si ammette che la spazializzazione non è parte del pezzo musicale. È quindi una specie di circolo vizioso. In conclusione, secondo i compositori dell'Ircam, tre cose principali costituiscono l'essenza del pezzo: parametri importanti come le trasformazioni ritmiche, la descrizione dell'idea musicale e lo sparito musicale. Si potrebbe pensare così che l'essenza del lavoro non risieda in tecnologie o procedure specifiche; ciò che importa è semplicemente il grado di somiglianza tra il risultato sonoro e la memoria orale del compositore; alcuni credono che l'identità di un lavoro non debba dipendere dalla tecnologia, mentre altri credono che alcune composizioni sono connesse ai congegni originali di esecuzione, al punto che i congegni stessi devono essere migrati; questo perché le immagini mentali del compositore, anche se sono solo idee, sono a volte concepite con riferimento a tecnologie specifiche.

Cosa significa questo per la conservazione? Dobbiamo pensare che la missione istituzionale dell'Ircam è quella di mantenere vivi i lavori commissionati e, quindi, comporta l'accumulazione da parte dei compositori di una vasta esperienza nel migrare i loro pezzi attraverso parecchi cambiamenti di tecnologia. Ciascuno ha il proprio metodo, perciò collettivamente i suggerimenti

sono di valore; per esempio, alcuni mantengono i pezzi vivi creando due gruppi distinti di materiale: il gruppo chiamato *exploitation* prende solo il software e le istruzioni necessarie a eseguire il lavoro con la strumentazione originale; il gruppo di documentazione chiamato *production* contiene, almeno idealmente, tutta l'informazione circa il lavoro e la sua genesi, così il pezzo può essere eseguito di nuovo con tecnologie moderne. L'affermazione comune a tutti è "la morte di un *patch* è la morte della composizione". Tutti gli intervistati, quindi, riconoscono la necessità di produrre, mettere in sequenza e manipolare il suono. Queste istruzioni sono chiamate in modo generico *patches* ma *patch* è un termine indefinito che, in un certo senso, non può essere specificato perché specificarlo è come specificare la strumentazione di uno spartito musicale tradizionale. Nel contesto del programma di composizione Max MSP, che è usato dalla maggior parte dei compositori, un *patch* è rappresentato visualmente rendendolo analogo allo spartito: proprio come non si può immaginare una sinfonia senza l'orchestra per cui è stata scritta, gli intervistati non possono immaginare che una composizione digitale possa esistere senza i suoi *patch*. Alcuni filosofi, per esempio Jerrold Levinson, considerano l'identità di opere musicali del passato inestricabilmente connesse ai mezzi di esecuzione, cioè agli strumenti o alle voci particolari per cui furono composte. Se i *patch* vengono considerati strumenti musicali, questa concezione sembra essere appropriata anche per la musica digitale studiata da MUSTICA, ma tutto non è così semplice, perché allora che ci facciamo con le registrazioni? Gli intervistati sono tutti d'accordo sul fatto che la registrazione del suono non conservi l'opera musicale. Nessuna registrazione, infatti, è esatta o precisa perché non può manifestare tutti gli aspetti essenziali del lavoro; può riflettere errori di esecuzione e può non presentare l'equilibrio dei suoni che il compositore ha concepito per una esecuzione dal vivo della sua musica. Inoltre – di nuovo cito – "Musica non è solamente ascoltare, è anche guardare coloro che suonano". La registrazione ha la funzione di sostituire l'autorità del compositore vivente (questo è importante per la conservazione), così il solo criterio per l'autenticità che può essere realmente valido è un criterio musicale che è applicato attraverso l'udito: "qui passe par les oreilles", è stato detto; e così quando verrà il giorno in cui non ci sarà più un testimone vivente ci sarà bisogno di una registrazione.

Se questi compositori sentono la necessità di conservare i *patch* insieme alla registrazione dei loro pezzi possiamo considerare questa proposta come il punto di partenza per discutere la conservazione a lungo termine di composizioni musicali con altri musicisti che compongono musica interattiva, ma prima di raggiungere conclusioni su come conservare e cosa conservare dobbiamo decidere perché conservare. Ci sono allora quattro possibilità: 1) potremmo conservare per ascoltare il pezzo come fu ascoltato quando creato ed eseguito per la prima volta; oppure 2) per mantenere la documentazione di ciò che fu creato ed eseguito; oppure 3) per mostrare le varie componenti del pezzo; oppure 4) per ricreare e rieseguire il pezzo. Prima possibilità: poter ascoltare il pezzo come fu ascoltato. E' impossibile. Seconda possibilità: mantenere tutta la documentazione. Implica conservare i documenti coinvolti nella pianificazione e nella creazione, quelli prodotti dai partecipanti all'esecuzione, quelli che costituiscono le parti maggiori del lavoro, come il *patch*, quelli che cercano di documentare il lavoro, come video, foto, notiziari, ecc.. La terza possibilità, mostrare le varie componenti del pezzo, significa conservare hardware e software, creare un museo, il che è praticamente inutile. L'ultima possibilità, ricreare e rieseguire il pezzo, implica migrare computer *patch* e altri software rilevanti con appositi metadati, le registrazioni delle varie esecuzioni, le descrizioni dell'interattività e del processo di creazione ed esecuzione.

Qual è la conclusione di tutto questo? Se consideriamo i risultati di tutti gli studi fatti da InterPARES, dei quali ho menzionato solo tre nell'ambito della musica, appare chiaro che conservare la musica elettroacustica significa conservare la capacità di ricrearla e rieseguirla; registrare questa musica può dare supporto alla ricreazione e alla verifica dell'accuratezza delle esecuzioni future ma non è sufficiente a conservarla; inoltre possono esserci molti documenti di vario tipo associati a ciascun pezzo, come varie versioni del pezzo, corrispondenze e contratti che formano il contesto necessario a comprendere l'identità del lavoro e le sue componenti essenziali, specialmente quando l'artista è morto. Conservare questi documenti significa mantenere il vincolo

archivistico che li connette fra loro e con il pezzo digitale. Spesso, tuttavia, l'identità di un lavoro musicale si può stabilire solo paragonando molte esecuzioni e vedendo ciò che esse hanno in comune. Non c'è dubbio che il compositore, finché vive, è l'arbitro migliore dell'accuratezza di una riproduzione o dell'autenticità dell'esecuzione, quindi è responsabilità dell'autore descrivere il suo pezzo in maniera indipendente dalla tecnologia e in un linguaggio che rimanga accessibile nel tempo. Questa descrizione dovrebbe essere conservata in associazione al pezzo a cui si riferisce, come una specie di certificato di autenticità che rappresenta l'intenzione dell'autore, ma non è di per sé sufficiente a conservare in modo autentico un documento digitale, sia esso musicale o di altra natura. Ogni documento digitale deve essere indissolubilmente connesso a un profilo che contenga i metadati che lo identificano in modo unico e i metadati che dimostrino la sua integrità.

Tutti sono d'accordo sul fatto che i compositori individualmente non possono prendersi la responsabilità della conservazione perché è troppo complessa ed è quindi logico che la conservazione dei pezzi musicali dovrebbe essere la responsabilità di organizzazioni e istituti addetti a questa funzione. Questi enti dovrebbero riconoscere che ogni soluzione è dinamica, perché cambia con la tecnologia; è specifica, perché è relativa ai pezzi specifici di ciascun compositore che sono individualmente diversi; richiede interazione con i produttori e monitoraggio costante; richiede la conoscenza di molte discipline; deve dare priorità ad accuratezza e autenticità, e richiede metadati e descrizioni.

In conclusione, la conservazione della musica elettroacustica interattiva non è possibile. È possibile solo conservare la capacità di ricreare l'essenza di un pezzo come identificata dal suo autore. Tale identificazione non si basa più su uno spartito ma sulla documentazione di una esecuzione considerata accurata dall'autore. Conservare questa musica è perciò equivalente a poter ascoltare la stessa esecuzione per sempre. Se sia possibile ancora non lo sappiamo; la domanda che ci possiamo porre adesso è se siadesiderabile. Se infatti della musica di Stravinskij invece dello spartito avessimo conservato per sempre la sua esecuzione preferita non sarebbe piaciuta a molti. Grazie.

(applausi)

BROCK-NANNESTAD

Ci sono domande?

CARLO MARINELLI

A parte l'apprezzamento per la brillantezza della relatrice, personalmente non sono affatto convinto che il compositore sia il miglior giudice della propria composizione. Molto spesso i compositori, anche grandi, hanno fatto versioni successive che erano infinitamente inferiori a quelle precedenti, tanto è vero che, per esempio, del *Cardillac* di Hindemith si continua a eseguire la partitura degli anni Venti e non quella degli anni Sessanta. Altra notazione. Io parto dal concetto che la musica, essendo un codice linguistico diverso da quello della parola, per essere eseguita necessita di lettori di codici, ma proprio perché non è il linguaggio corrente i lettori di codici non possano che essere una minoranza assoluta della popolazione; di conseguenza sono gli unici tramiti possibili con la musica. Ogni volta che un lettore di codice esegue quella musica non la esegue nel modo esatto in cui la esegue un altro e neanche nel modo esatto in cui esiste in partitura, ma la esegue in un modo che è un'interpretazione: ciascuna interpretazione scopre in un originale cose sempre nuove e sempre diverse. Di conseguenza tutte queste interpretazioni sono la musica originale nei suoi diversi aspetti. Questo è importante: la musica non è solo quello che sta nella partitura scritta ma è quello che diviene dopo che viene eseguita ogni volta. Questo stesso principio potrebbe essere applicato alla musica interattiva.

LUCIANA DURANTI

Se avessimo uno spartito!

CARLO MARINELLI

Cito allora un altro esempio. Io registro un pezzo di musica etnica tradizionale e, in quello stesso territorio, ne registro un altro e un altro ancora. Mi troverò a un certo punto di fronte a una serie di varianti, le quali però si ricollegano tutte a un codice che può essere adespota, cioè a un codice che noi non abbiamo più perché quello originale dal quale derivano quelle varianti non esiste più per un fatto storico, perché non esisteva la registrazione. A suo parere è calzante questo esempio?

LUCIANA DURANTI

Sì e no, perché le varie esecuzioni sono tutte interpretazioni mentre nel nostro caso le varie versioni sono tutte alterazioni provocate dalla tecnologia, ed è per questo che si pone il problema dell'approvazione da parte dell'autore.

CARLO MARINELLI

Mi rifaccio alla mia premessa, che l'approvazione dell'autore non mi interessa molto perché se le esecuzioni che lei ha descritto meravigliosamente le faccio con il computer il discorso è quello che fa lei perché il computer è per sua natura transeunte e, dunque, non può essere conservato; se tuttavia le eseguo in pubblico, partendo dal principio che composizioni di questo tipo non possono essere eseguite in pubblico senza la partecipazione di apparecchiature, nel momento in cui le registro così come sono state eseguite in pubblico, io registro un complesso, un sistema: quel sistema è l'opera; se ne faccio una seconda esecuzione in pubblico questo sistema è di nuovo l'opera rieseguita da un interprete che non è una persona qualsiasi ma un possessore di codice, perché la macchina possiede il codice; di conseguenza posso avvicinare tra loro tutte queste esecuzioni in pubblico, avendo un punto di fermezza nel fatto che siano eseguite tutte in pubblico, in quel giorno, a quell'ora e in un luogo dato, e sono tutte apparenze della stessa opera.

LUCIANA DURANTI

Nel momento in cui, per potere rieseguire il pezzo, abbiamo bisogno di un nuovo *patch*, di un software in cui lo strumento è in grado di interagire nel nuovo sistema operativo qualcuno deve disegnare questo *patch* in una di quelle esecuzioni, non in un compromesso di tutte. Qual è dunque il disegno del *patch* successivo?

CARLO MARINELLI

Questo vuol semplicemente significare che non se ne possono fare delle altre ma noi abbiamo 10, 30, 100 esecuzioni che possiamo ascoltare ma non rioperare.

LUCIANA DURANTI

Questo è il motivo per cui il mio discorso si conclude con la domanda "è desiderabile?". Lei deve capire che il brano particolare *Obsessed again* creato da Keith Hamel era eseguito da un fagottista, Jesse Read, il quale non solo lo aveva commissionato ma se ne considera coautore perché sostiene che la sua interpretazione come risulta nella registrazione finale, che è l'unica testimonianza del pezzo conservata, contribuisca alla creazione del pezzo tanto quanto vi ha

contribuito il disegno del software del compositore. È una questione di principio che ho preferito non trattare nella mia relazione.

CARLO MARINELLI

Joachim ha riscritto la parte del violino del *Concerto* di Brahms. Morto Joachim altri violinisti lo hanno eseguito. Ebbene, il discorso è pacifico per le parti che ha inserito nel *Concerto* di Brahms ma le parti che ha inserito quando ha fatto la sua esecuzione, quelle dove ha scritto “cadenza” (e non erano scritte perché alcuni compositori le scrivono e altri no) le ha inventate lui. Come lei sa tutti gli interpreti fanno le loro cadenze come propria creazione, anche quelli che si trovano di fronte a una composizione in cui la cadenza è stata scritta dall’autore: Mozart, per esempio, ha scritto alcune cadenze. Succede allora che noi abbiamo una esecuzione che sempre, quando sono eseguite le cadenze, è composta da una parte di Brahms, la quale è conservata in partitura, e da una parte di Joachim, che viene eseguita di volta in volta. Ritorno alla mia personale concezione, che è anche di altri, che l’opera d’arte di qualunque tipo è qualcosa che man mano che viene eseguita si arricchisce di qualcosa; ed è composta di tutte queste esecuzioni, perché sono arricchimenti e non cambiamenti. Se vediamo il problema da questo punto di vista, le 10, 30, 100 esecuzioni sono tutte valide; se è possibile, perché sta in una partitura scritta, che la parte di fagotto in questo caso specifico possa essere eseguita da altri, si può registrare tutta la parte che non è del fagotto e aggiungervi il fagotto in un secondo tempo. La mia compagna suonava un pezzo di Domenico Guaccero per clavicembalo, con o senza nastro; lei lo eseguiva sempre con nastro e ne esiste una registrazione unica che si deteriora col tempo. Questa interazione è possibile, è possibile che un altro interprete prenda il nastro della composizione di Guaccero e ci suoni sopra. Dirò di più. *A floresta é jovem e cheja de vida* di Nono è stata ricostruita su dei fogli volanti da lui lasciati e sulla base della registrazione che lui ne fece con elementi anche elettronici per una ditta discografica minore italiana che era l’Arcophon. Posseggo il disco, ho visto anche il video della nuova esecuzione e posso dire che sono due aspetti di una composizione che mantiene in entrambi i casi le sue caratteristiche fondamentali.