

decibel_opinioni A place for fans

Forse una comunità musicale online non è niente di musicale. Tuttavia, l'evoluzione interattiva del web ha condizionato a tal punto l'identità e il ruolo tradizionali del musicista da renderlo quasi del tutto invisibile in mancanza un profilo online...

In pochi anni l'avatar è diventato uno strumento di lavoro importante per vecchi e nuovi musicisti, una nuova forma di casting on-demand per festival di musica elettronica, una piattaforma di promozione e distribuzione di contenuti musicali, un gigantesco archivio autonomo e pubblico di dati e informazioni, il sostituto infedele ma comodo dell'hi-fi, nonché ormai il primo e obbligatorio passo per i nuovi adepti in cerca di visibilità. O di creatività. Concerti, brani, dischi, vecchia e nuova musica, alta e bassa cultura, sperimentazione, tutto esiste nella misura in cui viene rappresentato online o, per lo meno, esiste un po' di più. Internet è un gigantesco televisore con infiniti programmi.

In un famoso progetto editoriale del 2001, gli autori Randall Packer e Ken Jordan accostavano la realtà virtuale dei nuovi media all'idea di "opera totale" di Wagner, invitando il lettore a riflettere sul ruolo dell'arte e delle comunità online per il futuro della democrazia nel XXI secolo. Affascinante ma, ci chiediamo noi, che cosa cambia tutto questo sul piano della musica? Accadono senz'altro cose nuove.

Per cominciare, il musicista della comunità online è contemporaneamente attore e spettatore, utente e artista. Grazie a piattaforme come MySpace, l'artista-fan può finalmente uscire dalla sua cameretta ed entrare in scena, con risultati spesso sorprendenti. In questi anni si assiste poi a un fenomeno singolare per cui internet, da semplice contenitore multimediale, si trasforma gradualmente in serbatoio e obiettivo della produzione musicale stessa. Ad ogni livello della comunità nascono mondi musicali autonomi dotati di un proprio vocabolario, di miti e figure di riferimento.

Indipendentemente da che cosa o quanto, ognuno si riconosce come parte di una nicchia, scopritore di un'élite o, al meglio, membro di una delle numerose lobby virtuali del macroinsieme.

L'implementazione delle tecnologie informatiche nel campo dell'intrattenimento domestico ha accelerato a tal punto l'evoluzione emotiva del singolo individuo e l'alternarsi delle generazioni da produrre un effetto combinato di sorpresa e rimozione rispetto ai contenuti, i quali vengono percepiti come sempre-nuovi, mentre in realtà è più spesso solo la forma a cambiare. Il presente

tende a oscillare perpetuamente sul proprio asse, dando vita a un'archeologia del dettaglio e a un pensiero immobile e compiaciuto. Dunque Thomas Moreley ascoltato su un impianto hi-fi è musica elettroacustica, mentre letto sullo spartito o eseguito con gli strumenti dell'epoca in una sala per musica da camera è musica rinascimentale?

Oggi più che mai la musica non esiste, perché i media la precedono. Dov'è la musica? Ogni musica ha un suo luogo naturale ed è perciò diversamente percepita in funzione dello spazio: il rock suona meglio all'aperto, mentre l'orchestra necessita di un auditorium. La musica dance si suona ad alto volume in luoghi bui e affollati, la musica leggera è invece adatta al supermercato o alla stazione. Fare oggi un'esperienza non-elettroacustica della musica è praticamente impossibile, ma i nuovi media hanno introdotto un elemento letteralmente spiazzante: la possibilità di spostare la musica. Non vado dove c'è musica, perché lei può venire con me. Lo standard elettroacustico introdotto dai nuovi media è pronto per i luoghi più eterogenei, a casa come in mezzo al traffico, per le piccole casse di un computer portatile come per l'autoradio. Ma la cosa più disorientante è il fatto che internet è sempre più sentito esso stesso come un "luogo" per la musica.

Si moltiplicano i pezzi scritti per la comunità, per essere fruiti in piattaforma e apprezzati secondo uno schema di domanda e offerta del tutto inedito, simile al corteggiamento diretto. Un numero crescente di artisti del suono dichiara di voler recuperare un legame con lo spazio, ma non sempre sa emanciparsi dal piano multimediale, lasciando poco o niente su quello materiale. Per cui, paradossalmente, molti lavori di sound art sono più fruibili online che dal vero, dove risultano spesso meno interessanti dello spazio in cui sono presentati. Cut&paste, ecco una tecnica interessante e largamente diffusa nel contesto dei nuovi media, se solo non fosse sistematicamente mistificata dai suoi stessi utilizzatori secondo un vecchio modello europeo già noto alla religione e alla politica: disprezza, copia, rimuovi, senti la colpa, espia.

alessandro massobrio

*articolo pubblicato su Exibart.onpaper n. 62.
Te l'eri perso? Abbonati!

indice dei nomi: alessandro massobrio,
Thomas Moreley, Randall Packer, Ken Jordan