

## MUSICA - SUONO - TEMPO – SPAZIO (SINOSI DELLA LEZIONE DEL 26/07/2018 PRESSO OCRA)

MUSICA, ARTE ED UNIVERSO EMOTIVO. Nella accezione più comune e ricorrente, condivisa senza riserve anche dall'uomo della strada, l'Arte è sempre stata riconosciuta come qualcosa di strettamente connesso alla capacità di suscitare emozioni, anche se ovviamente non tutto ciò che provoca emozioni o determina sentimenti o stati d'animo è necessariamente un fatto artistico. Il messaggio, il contenuto dell'Arte (e pertanto della Musica) non ha dunque il carattere di un'informazione in sé definita, ma sostanzialmente funziona come *stimolo*, per quanto complesso, organizzato ed articolato, capace di interagire col nostro universo emotivo. Questo "stimolo" attiva a livello emotivo la «ri-produzione» (nel senso di evocazione ed interpretazione) di peculiari *schemi* affettivi (e cognitivi) nei quali si rispecchia la *personalità* dell'individuo, personalità intesa come l'insieme organico dei tratti psichici che caratterizzano il soggetto e sono parimenti indispensabili alla conservazione della sua integrità intellettuale ed emotiva. Dunque attraverso l'Arte (e ovviamente la Musica) l'uomo ottiene una «verifica del sé», della reale consistenza del suo essere intellettuale ed emotivo, scoprendo al contempo tratti ricorrenti, tipici e condivisi che ne rafforzano il concetto di cultura ed il senso di appartenenza alla collettività. La capacità dell'opera d'Arte di suscitare in noi una reazione affettiva è data quindi dal fatto che possiamo recepirvi quelle caratteristiche e peculiarità che ne rivelano una struttura organizzata, parallela e formalmente simile alla struttura di uno schema o di un complesso di schemi affettivi, la cui evocazione provoca la nostra risposta emotiva. La similitudine, il parallelismo fra la struttura dell'oggetto artistico e la struttura dello o degli schemi affettivi consente l'*attivazione automatica (arousing)* della nostra risposta emotiva. In sintesi il godimento estetico non è quindi connesso al mero riconoscimento di generiche peculiarità «estetiche» dell'oggetto, quanto piuttosto al fatto che tali peculiarità sono in grado di per sé, per la loro stessa «forma», di innescare una complessa interrelazione dialettica soggetto-oggetto (*relazione estetica*) che proiettandosi sulla struttura profonda della personalità ne evoca gli schemi affettivi. Questo godimento estetico necessita che l'informazione pervenga al cervello in forma organizzata, in altre parole è necessario poterne rilevare il *ritmo*. La definizione di *ritmo* ha un'accezione tanto vasta e generalizzabile quanto di complessa formulazione. Per massima estensione il ritmo concerne la possibilità di percepire delle regolarità entro un insieme disomogeneo di elementi che in vario modo si dispongono nel *tempo* e/o nello *spazio*. La ricorrenza regolare nel tempo di certi eventi, oppure la similitudine di certi oggetti rispetto allo spazio ove sono collocati. La nostra mente è in grado di percepire simultaneamente regolarità ed irregolarità, uguaglianze e diversità e di riorganizzare su questa base l'esperienza percettiva consentendo la formazione della *rappresentazione mentale* del contenuto percettivo. La rappresentazione (in Tedesco *Darstellung* dal verbo *Stellen* = collocare, riporre per cui *Stellung* = posizione, collocazione, quindi un'idea affine ad un concetto generico di organizzazione) è una costruzione in primo luogo ideale che si sostituisce all'«oggetto». A differenza del «concetto» che in quanto astrazione ideale dell'«oggetto» ne coglie i tratti essenziali e condivisi che consentono di riconoscerlo all'interno di un'organizzazione astratta della conoscenza, la rappresentazione si orienta verso alcuni tratti o alcuni caratteri arbitrari che il «soggetto» vuol porre in evidenza, trascurandone altri. La rappresentazione è dunque un processo di «soggettivizzazione» dell'esperienza conoscitiva, tanto su un piano prettamente razionale che eminentemente emotivo (quante volte ci avvertiamo mormorare che "ci siamo fatti un'idea").

La rappresentazione formalmente organizzata (strutturata) del tempo dona al tempo significato legittimando al contempo il senso del «progettare», progettare inteso quale ipotesi su un'idea che nel tempo si concretizza in uno specifico e determinato prodotto. Sotto il profilo strettamente affettivo questa «rappresentazione del tempo» reprimendone l'incertezza, dona alla percezione del tempo stabilità e ne allontana l'incombenza. La strutturazione del tempo può essere: (1) eminentemente razionale (l'orologio, il calendario, ecc.) mediante la quale il tempo newtoniano (isotropo, continuo e omogeneo) diventa "storia" (anisotropa, discreta e disomogenea); (2) eminentemente affettiva, attraverso la musica.

La musica è una struttura sonora che rappresenta una razionalizzazione del tempo con la sua organizzazione formale attraverso una pulsazione articolata "variamente regolare" che si sviluppa in parallelo col divenire

dei nostri schemi psico-affettivi. Il parallelismo dinamico fra il divenire della musica e il divenire delle nostre risposte affettive ne stimola il godimento.

IL SUONO E LO SPAZIO. Nei confronti del suono lo spazio si costituisce: (A) Come metafora (spazio «nel» suono); (B) come illusione percettiva (spazio «del» suono); (C) come contesto (spazio «per» il suono); (D) come paesaggio sonoro (spazio «attraverso» il suono).

A - Spazio come metafora: «quanto sia demiurgica la metaforica spaziale si può constatarlo con un semplice esperimento: si provi a parlare di musica senza farvi ricorso. Non si tratta d'un mito di cui ci si possa più sbarazzare accedendo, "illuminati dalla verità", ad una ragione di ordine superiore; rinunciare a questo modo di esprimersi sembra comportare il rischio dell'ammutilamento» [Maurizio Giani, "Scala musica". *Vicende di una metafora*, in F.Nicolodi e P.Trovato (a cura di), *Le parole della musica III, studi di lessicologia musicale*, Olschki, Firenze, 2000, p. 46].

B - Spazio come illusione percettiva. Le illusioni percettive possono derivare da esperienze sensoriali ricavate direttamente dall'ambiente fisico, oppure possono essere prodotte artificialmente, oppure ancora mediante particolari accorgimenti tecnico-architettonici, sovente a fini acusticamente migliorativi dello spazio di diffusione sonora. In questa prospettiva possiamo distinguere: (1) la percezione della collocazione latero-laterale delle fonti sonore (sinistra e destra, nota come effetto panpot) e antero-posteriore (nota anche come stereofonia); (2) la percezione delle dimensioni dello spazio fisico ove il suono diffonde (riverbero e eco); (3) la modifica delle componenti spettrali della sorgente sonora (equalizzazione del suono) il più volte per correggere distorsioni del suono originario causate da caratteristiche inidonee dello spazio di diffusione. Grazie alla potenza e flessibilità dell'elaborazione computazionale del suono a queste tre principali categorie oggi se ne possono assommare altre due, che non possono che avere natura virtuale, artificiale: la spazializzazione del suono, ovvero la collocazione virtuale (illusoria) di una fonte sonora nello spazio, e il movimento illusorio virtuale che simula lo spostamento nello spazio di una o più sorgenti sonore.

C - Spazio come contesto. In primo luogo l'esperienza d'ascolto dal vivo in un preciso spazio ha sempre carattere sinestesico, multisensoriale: ad esempio la sensazione che io mi attendo accingendomi a seguire un concerto dipende anche da ciò che osservo intorno: lo strumento che l'esecutore suonerà, la sua collocazione, l'atteggiamento del musicista, la sua mimica, ecc. In secondo luogo la qualità dell'esperienza d'ascolto dipende dalla pertinenza del luogo, dai suoi caratteri specifici valutati in termine di idoneità e non per ultimo dalla ritualità che questo spazio consente.

D - Se per «paesaggio» s'intende "una configurazione di cose della natura che corrisponde ad uno stato d'animo" (C.G.Carus, *lettera sulla pittura di paesaggio*, 1782), il paesaggio sonoro è la definizione acustica di un luogo che, facendo riferimento ad un determinato stato d'animo suscitato dai caratteri acustici di quel luogo ne caratterizza lo specifico paesaggio. Ogni determinato spazio, reale oppure anche solo virtuale, immaginario, possiede delle sue caratteristiche impronte sonore che permettono di (a) distinguerlo da altri spazi sonori e (b) classificarlo in base a determinati caratteri. Il paesaggio sonoro può essere anche progettato e costruito "a tavolino" (ovvio se in riferimento a spazi virtuali) e in questo caso si parla di «architettura sonora». L'architettura sonora si prefigge di restituire un particolare "colore" ad ambiente acustico i cui specifici caratteri rimandino per suggestione ad un certo contesto, suscitandone le relative specifiche esperienze affettive. A partire dagli anni '60 l'architettura sonora, nata per individuare e caratterizzare un luogo sonoro, è generalmente prodotta con strumentazione elettronica e rispetto a quest'ultima ne costituisce il campo di applicazione più ampio, quantitativamente più rilevante e probabilmente artisticamente più significativo. La musica elettronica rispetto alla composizione tradizionale consente: (1) un accesso diretto ed immediato al materiale sonoro, in altre parole non richiede (obbligatoriamente) la stesura preventiva di un testo interpretabile da un esecutore e dunque il ricorso all'interprete stesso. (2) consente una manipolazione dinamica del timbro e in generale delle caratteristiche dello spettro acustico del materiale sonoro elaborato (anche in tempo reale). A partire dalla fine degli anni '70 l'avvento della tecnologia digitale ha reso la musica elettronica (a) programmabile, (b) interattiva (c) memorizzabile e (d) algoritmicamente descrivibile

con ampie ed estese ricadute negli ambiti e nelle competenze dell'intelligenza artificiale e delle scienze cognitive in generale.