

Musica e rete.

La rete come luogo del fare musica:
dal *live electronics* al *live coding*.

In che modo e misura la rete può costituirsi come luogo del fare musica? Dove affonda le radici la problematizzazione dello spazio musicale e in che modo vira nella possibilità di vedere la rete come un luogo per fare musica?

L'improvvisazione del codice.

Buio in sala. Sulla scena due (o più) laptop, collegati in rete locale, e collegati ciascuno ad un video proiettore. I performers scrivono stringhe di testo, il codice, in un linguaggio di programmazione ottimizzato per la sintesi e la trasformazione del suono. Il pubblico assiste alla scrittura del codice in tempo reale. Il codice balza in primo piano, viene proiettato, esibito; il codice esibito viene ampliato e modificato mentre è in esecuzione, improvvisando.

La situazione appena descritta è, a grandi linee, la situazione tipica del *live coding*.

La musica nasce -in tempo reale- dal codice scritto -in tempo reale- dai performers (writers? dopotutto, il codice è scritto (anche se solo mediante proiezione) sui muri). I musicisti reagiscono l'uno all'improvvisazione dell'altro; il codice dell'uno attinge a dati generati dal codice dell'altro via rete locale. Il risultato complessivo dipende sia da ciò che un musicista *ascolta* della performance dell'altro musicista, sia dal codice che un laptop riceve (“ascolta”) via rete dall'altro terminale.

L'informazione viaggia attraverso il suono *e anche* attraverso la rete. Proiezioni: del suono, del codice.

Possiamo ora ipotizzare che, eredi della ricca tradizione del *live electronics*, i *live coders* proiettino il suono attorno al pubblico attraverso una rete di altoparlanti: attraverso una amplificazione avvolgente, l'acustica dello spazio fisico in cui si svolge la performance viene trasformata. Viene disegnata un'acustica virtuale. L'amplificazione crea uno spazio sonoro nuovo. L'esperienza del *live electronics* consegna al *live coding* la possibilità di ridefinire lo spazio fisico dal punto di vista acustico e il forte sospetto, ereditato non da ultimo dalla tradizione musicale veneziana dei cori battenti, che lo spazio sia un elemento espressivo nient'affatto trascurabile: la collocazione dei suoni nello spazio, attorno al pubblico, traccia una drammaturgia puramente acustica.

Non a caso il *live electronics* affonda le proprie radici in teatro (Beckett, con *L'ultimo nastro di Krapp* (1958), precorre significativamente il Kagel di *Transición II* (1959)).

I musicisti si trovano nello stesso luogo fisico, e in virtù di questa compresenza possono condividere l'ascolto reciproco, e prendere decisioni musicali in funzione del suono nato dall'improvvisazione del partner. I laptop, collegati in LAN, si trovano nello stesso luogo fisico, a disposizione dei performers, ma la loro compresenza fisica, a differenza della compresenza di musicisti che suonino uno strumento acustico, non è necessaria: i terminali potrebbero trovarsi in luoghi fisici molto lontani tra loro, e comunicare via rete le informazioni utili allo sviluppo della performance; non è necessario che la rete sia una rete locale.

La rete GARR inaugura la possibilità concreta di condividere non solo dati di controllo (i dati che si scambiano vari laptop in rete locale, in una tipica situazione di *live coding*), ma anche segnale audio.

Ciò significa che i *live coders* non dovranno più trovarsi nello stesso spazio fisico per interagire musicalmente tra di loro. I performers potranno trovarsi in luoghi fisicamente molto lontani (quanto lontani? La quantità ad un certo punto diventa qualità: c'è lontananza e lontananza).

Il suono passa attraverso la rete: il suono remoto creato dal performer "A" viene amplificato nel luogo in cui si trova il performer "B", assieme al suono locale prodotto da "B" stesso e viceversa.

In questa stanza, qui e ora, ascolto il suono generato dal codice che ho appena scritto, ma anche il suono generato dal codice scritto dall'altra parte del mondo dal mio partner. Il codice che io scrivo in questa stanza è deciso da me, dal mio reagire, al suono creato ora dall'altra parte del mondo e, ancora, dai modelli definiti dal codice del mio compagno -scritto ora, ma non più qui; o meglio: l'orizzonte del "qui e ora" si amplia a tal punto che il "qui" viene a coincidere con "il mondo". Lo spazio fisico si disincarna, e trascolora la sua identità nell'indifferenza dei luoghi del mondo.

Il *live electronics* problematizza lo spazio acustico, e ne fa momento espressivo, drammaturgico. Lo spazio fisico in cui mi trovo è la totalità dello spazio musicale, e viene trasfigurato. Il *live coding*, geneticamente legato all'idea di "rete", radicalizza la problematizzazione dello spazio. Virtuale non diventa solamente lo spazio acustico, ma lo spazio fisico stesso. Lo spazio fisico, in cui, fisicamente, mi trovo, perde i tratti della totalità.

Il *live electronics* ridefinisce lo spazio acustico, il *live coding* disincarna lo spazio fisico.

Il *live electronics*, in generale, delinea la drammaturgia musicale (che porta, tra l'altro, alla ridefinizione fisica dello spazio acustico) attraverso la gestione di parametri di controllo. Il *live coding*, operando dal vivo attraverso il codice, rendendo il codice parte della performance musicale, esibendo il codice nella proiezione, opera non tanto e non solo a livello di dati di controllo (come avviene nel *live electronics*), ma a livello di modelli: il codice permette di manipolare i modelli che presiedono alla generazione e alla trasformazione del suono; nella prassi del *live coding* la gestione dei modelli, piuttosto che dei dati di controllo, rende possibile l'assunzione della rete come luogo del fare musica. La connessione in rete, unitamente alla prassi del *live coding*, consente la costruzione e la manipolazione remota in tempo reale di modelli atti alla generazione, alla trasformazione e alla diffusione del suono nello spazio fisico. Il luogo in cui il suono si genera e si sviluppa è la rete; ed è ancora la rete il luogo in cui si costruisce e si trasforma il modello della diffusione del suono, ridefinendo così lo spazio acustico. Lo spazio fisico in cui mi trovo viene acusticamente trasfigurato, ma non costituisce la totalità dello spazio musicale: la totalità dello spazio musicale è la rete, e il luogo fisico in cui mi trovo ne è solo un nodo. Lo spazio fisico perde l'orizzonte chiuso che garantisce la sua consistente individualità e si apre al reticolo di connessioni con il mondo. Lo spazio chiuso ("individuale") si disincarna, e svanisce nell'apertura alla totalità di relazioni con il mondo.

Il *live coding* muove dalle basi gettate dal *live electronics* per quanto riguarda la problematizzazione dello spazio musicale, sia dal punto di vista acustico che drammaturgico; Il *live coding*, inoltre, muove un passo in più rispetto al *live electronics* nel momento in cui offre al musicista la possibilità di manipolare non più solo dati di controllo, ma i modelli stessi che presiedono alla generazione e alla trasformazione digitale del suono. L'assunzione del modello come strumento espressivo, come parte integrante della performance, rende del tutto naturale la radicalizzazione della reinvenzione attraverso la rete dello spazio musicale: nella rete si definisce lo spazio acustico attraverso la manipolazione di modelli di diffusione multicanale del suono (di passaggio: se la prassi del *live coding* è la via privilegiata per eleggere la rete a spazio musicale (e il privilegio deriva dalla naturale predisposizione a manipolare, anche in remoto, modelli), non è comunque l'unica). La manipolazione di modelli attraverso la rete investe non solo lo spazio acustico, ma anche lo spazio compositivo: la rete diventa luogo d'incontro di musicisti e ascoltatori, la rete diventa uno spazio sociale, rendendo possibile una lettura del soggetto sociale come network.

La rete diventa luogo intersoggettivo del *fare* musica.