

galleria di
venezia

COMUNE DI VENEZIA

FONDAZIONE BEVILACQUA LA MASA

ASSESSORATO ALLA CULTURA

tra
Parola, Suono, Gesto
Immagine & Danza

NICOLA CISTERNINO - MAURO BRESCIA

ULDERICO MANANI

ERMANNIO VELLUDO

FRANCO VERDI

Sono certo che verrà il giorno in cui il compositore, una volta realizzata graficamente la sua partitura, potrà affidarla ad una macchina che ne trasmetterà fedelmente e automaticamente il contenuto musicale all'ascoltatore. Poiché sulla partitura saranno indicate nuove frequenze e nuovi ritmi, la notazione attuale non sarà più adeguata. La nuova notazione sarà probabilmente simile ad un sismogramma.

Edgar Varèse 1936



MUSICA EX MACHINA

dai Graffiti al tempo reale con il sistema XML 20
di

Nicola Cisternino e Mauro Brescia

Giovedì 9 ottobre ore 18

Nicola Cisternino

sabato 18 ottobre ore 18

Nicola Cisternino

Beta: monolito quarto
graffito per sistema XML 20 e DX 7 (1986)

Andros-Gyné
insolito canto per solo e meccano
per sistema XML 20 e percussioni (1986)
(prima esecuzione assoluta)

percussioni
Annunziata Dellisanti

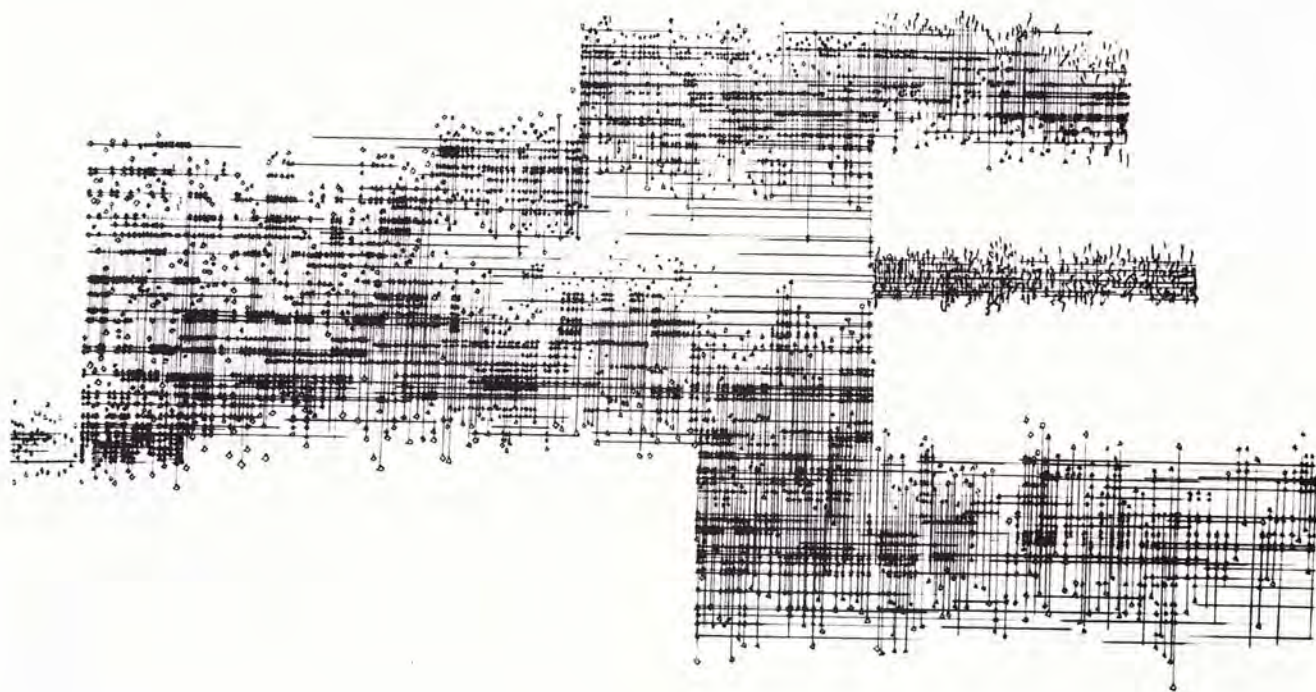
regia del suono:
Nicola Cisternino e Mauro Brescia

tecnico del suono:
Maurizio Benedetti

Del proverbiale dilemma che sempre s'è chiesto: «prima la Musica, dopo le parole» sembra qui avvenuto il trapasso «prima la Pittura, dopo la Musica»; né il punto di domanda apparirà più tanto necessario, quando il manifestarsi polimorfo della duplice espressione avviene nell'ambito della mostra d'arte. Pubblichiamo musica disegnata, o disegni sonori, tanti anni addietro, e vasto è il panorama delle pittografie musicali. La questione non somma, in effetti, due — oppure più numerose — discipline espressive; piuttosto ne denuncia l'equivalenza e restituisce al regno primigenio la somma di significati, per così dire, alfabetici, che

da tempo immemorabile dimostra inseparabile visivo e sonoro. Più che somma, in definitiva, si dovrebbe dire simbiosi. E qui la mano allinea e traccia, con sottigliezza policroma ed uguale vibrazione del timbro, vertiginose precisazioni dell'idea. Tanto da fare affiorare dai primordi quel concetto di graffiti che in primo luogo ed immediatamente costituisce linguaggio. Dove l'intreccio vertiginoso e virtuosistico delle infinite chiavi di lettura raggiunge una naturalezza del tracciato disarmante, atemporale, perenne.

Sylvano Bussotti 1985

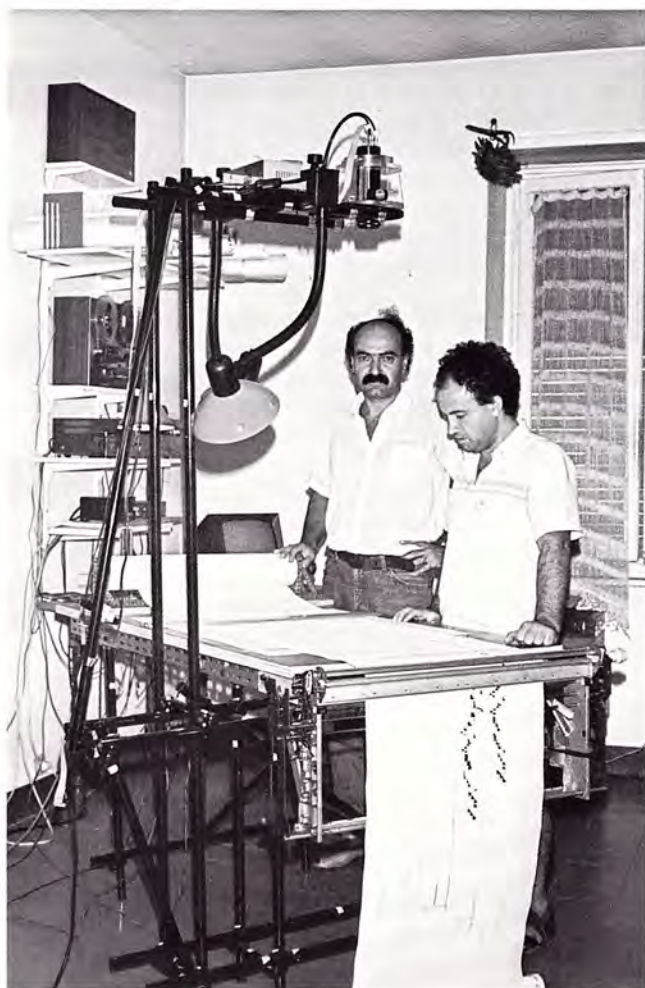


NICOLA CISTERNINO -GRAFFITO IN FORMA DI FUGA 50x70 (1981)

IL GRAFFITO SONORO COME SCRITTURA: TRA PENSIERO E AZIONE NEL COMPORRE MUSICALE. L'idea di Graffito sonoro, riconducibile alla mia produzione compositiva degli anni '79-80, nasce come 'luogo concettuale' originario nel quale prendono forma tutti i caratteri primigeni dell'idea-immagine che all'atto del suo formarsi si compone in termini strettamente unitari, e dove l'elemento grafico-visivo si elegge a fedele riproduttore di un Gesto-movimento che nella sua essenza è un impulso di natura sonora. La sua manifestazione grafica, che all'occhio si impone come pura evidenza, non è in realtà di natura totalizzante e la sua percezione globale esige lo svelarsi in termini strettamente sonori dell'immagine che sul piano del senso visivo si offre come proiezione altra dell'identità sonora. L'*oggetto* Graffito rivendica quindi una sua identità fondamentale originaria-archetipica, ponendo in diretto contatto le due espressioni, grafico e sonoro, che in questo caso si muovono, eludendo, le strutturazioni di linguaggio a livelli più formalizzati, luoghi nei quali noi riconosciamo capacità linguistiche autonome al dato sonoro, grafico, gestuale ecc. In questo senso il Graffito diventa vera e propria scrittura, dato primario della progettualità compositiva i cui presupposti non sono anonime risultanti di associazioni e materializzazioni più o meno coordinate, secondo un puro dato sinestesico, ma partono da un'u-

nica natura logica dei movimenti e delle forze che muovono una forma nella nostra percezione, sia essa sonora o visiva. Ed è proprio su una vigorosa affermazione del dato progettuale che la *scrittura*-Graffito pone se stessa come atto compositivo; una progettualità che Guaccero conformò, in uno dei suoi acuti interventi in piena kermesse grafico-gestuale degli *enfants terribles* dell'avanguardia musicale agli inizi degli anni '60, da Bussotti a Stockhausen a Kagel a Cardew e molti altri, come «... tecnica umanistica per eccellenza, che serve cioè ad affinare la sensibilità stessa del potere immaginativo, oltre che a fissare in forme più permanenti i prodotti e i progetti del potere immaginativo», offrendosi come luogo aureo della progettazione cosciente. L'atto del comporre così si avvale di una indissolutezza di principio che al tempo stesso supera i paradossi sintattici o stilistici di una qualsiasi ideologia musicale dominante ponendo se stesso come autonomo soggetto linguistico, radicalmente caratterizzato certamente, e dove l'incontro con i nuovi strumenti e le nuove tecnologie potenzia a viva forza la visione creativa della propria realtà interiore dell'autore, oltre che dell'infinita suggestione di miriadi di segnali e messaggi che nutrono, oggi, l'immaginazione.

Nicola Cisternino



Nicola Cisternino è nato nel 1957. Si è diplomato in flauto traverso e laureato in Discipline delle Arti della Musica e dello Spettacolo dell'Università di Bologna. Ha seguito i corsi di analisi e composizione musicale presso la Scuola di musica di Fiesole e Genazzano con Sylvano Bussotti. Vive e opera a Venezia-Mestre via delle Messi 35/8, tel. 041-610683.

Mauro Brescia è nato nel 1946. Laureato in ingegneria elettronica al Politecnico di Torino fu nominato assistente borsista in Elettronica applicata II nel 1971-72. Attualmente progettista nel campo delle interfacce uomo-macchina, ha accompagnato all'esperienza pluriennale in elettronica analogica, digitale e microprocessori, studi di musica antica (liuto) con Mirko Caffagni a Pamparato. Vive e opera a Torino via Baltimora 22, tel. 011-359255.

Il Sistema «Polyphemus XML20», nuovo strumento musicale optoelettronico computerizzato, in grado di convertire gesti ed immagini in suoni, in tempo reale

«Polyphemus XML20» è uno strumento musicale radicalmente innovativo, basato su tecnologie d'avanguardia; la sua caratteristica principale è la conversione di gesti ed immagini in suoni (brevetto in corso).

Il nome prescelto deriva sia dalle dimensioni del prototipo, capace di riempire l'intero spazio di un teatro o di una piazza, sia dal fatto che la macchina è dotata di uno speciale «occhio elettronico» che richiama il mitico ciclope di Omero. In realtà questo gigante, del tutto amichevole, fa uso di un sofisticatissimo sensore lineare d'immagine in tecnologia CCD, analogo alla telecamera della sonda «Giotto», il satellite europeo recentemente avventuratosi entro la cometa Halley. Il sensore ottico, essendo lineare, ha un campo visivo a forma di ventaglio. Le immagini segmentiformi tratte dalla scena che si svolge entro questo campo producono dati digitali destinati ad uno speciale computer «dedicato» che provvede a convertirli in suoni polifonici, nell'istante stesso del rilievo ottico.

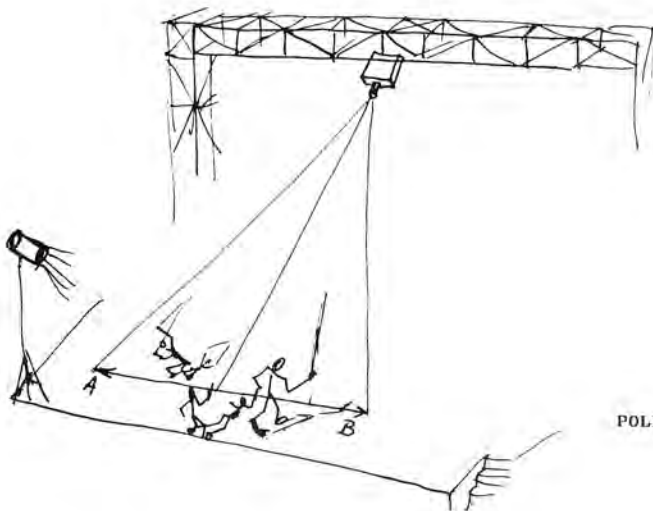
La trasformazione in suono ha luogo per mezzo di sintetizzatori musicali gestiti dal computer e rispetta una ben definita «grammatica» ossia un insieme di regole insite nel software che governa questo potentissimo mezzo di comunicazione uomo-macchina.

Se la scena captata da Polifemo consiste in movimenti di mani, piedi o corpi o anche solo delle ombre di una o più persone, i suoni ottenuti dipenderanno direttamente dalla gestualità.

Questo strumento si può quindi classificare come una ARPA OTTICA, nella quale il ruolo delle corde è svolto da un ventaglio di raggi luminosi diretti verso il sensore. Il modo secondo cui i raggi vengono lasciati passare o intercettati determina, in ogni istante, il controllo dei parametri musicali (tempi d'attacco del suono, intensità, altezze durate, timbri, code sonore, pause) per le varie voci simultaneamente prodotte, che possono raggiungere per ora il numero massimo sedici. La scena può anche consistere in un *graffito* composto in precedenza, che viene offerto all'esplorazione della macchina con scorrimento progressivo o secondo più libere modalità: si può parlare in tal caso di «musica disegnata» e di partitura grafica in cui Polifemo rispetta una rigorosa analogia fra intenzioni del compositore ed esecuzione musicale, a livello di microintervalli al sedicesimo di tono e di tempi al centesimo di secondo.

Polifemo usa timbri propri (prodotti cioè da unità elettroacustiche entrocontenute) e di timbri dei moderni sintetizzatori di suono a standard «MIDI». Ha suscitato l'interesse di John Cage e di Pierre Boulez a cui sono state fatte dimostrazioni private. È destinato all'apertura di nuovi orizzonti per la performance musicale: in particolare il controllo immediato da gesto a suono e da immagine a suono costituiscono campi tutti da esplorare sfruttando i presupposti di rigore della macchina e di libertà per l'uomo che non hanno precedenti in alcuno strumento musicale.

Mauro Brescia



POLIFEMO IN ALLESTIMENTO TEATRALE