

Suono, media e tecnologie: percorsi in divenire

Il suono tecnologico

I processi di sintesi e di modificazione digitale del suono, oggi realizzabili con comuni sistemi informatici, se da una parte hanno indiscutibilmente messo a disposizione di tutti strumenti applicativi e soluzioni fino a qualche anno fa assai dispendiosi in termini di tempo ed economie, hanno soprattutto stimolato una radicale trasformazione della natura del sapere, generando nuove categorie di pensiero in merito ai processi relativi all'uso del materiale sonoro. La storia del rapporto tra suono e media è del resto anche la storia della sua riproducibilità tecnica, della possibilità di progettare e riprodurre in un contesto tecnologico specifico il processo creativo. Le implicazioni del suono con l'altro da sé, con il suo manifestarsi evento performativo, sono indubbiamente condizionate, fin dal processo ideativo iniziale, dalle caratteristiche e dai limiti presenti nelle possibilità di progettazione, riproduzione e gestione tecnologica del suono-segnale, in funzione anche delle modalità in cui la comunicazione si manifesta. Pensiamo ad esempio al rapporto tra suono, parola e rumore che agli inizi del Novecento ispirò il movimento artistico d'avanguardia del Futurismo e ai nuovi oggetti strumentali che ne derivarono. Fra questi vi erano macchine che Luigi Russolo, tra i fondatori del movimento, definì *intonarumori*, azionate da manovelle, leve e bottoni, e i cui sistemi meccanici producevano rumori di varia natura o generavano vibrazioni utilizzando corrente a bassa tensione prodotta da semplici accumulatori. La rinnovata formulazione del pensiero creativo stimolava la realizzazione di sistemi tecnologici funzionali a un'emancipazione del suono-rumore, in contrapposizione all'estetica accademica della musica e del teatro di tradizione¹. Al contrario, il *thelharmonium*, creato agli inizi del '900 dall'avvocato americano Thaddeus Cahill, era costituito da numerosi generatori di corrente alternata, interruttori e resistenze, utili a produrre il suono, ma era costretto, in assenza dell'altoparlante non ancora in uso, a ricorrere alla trasmissione via telefono, problematica e per questo poco funzionale in termini di resa. Fu l'espansione della radio negli anni seguenti a fornire un nuovo impulso alla ricerca e alla sperimentazione audio. Alla metà degli anni Venti Milhaud realizza esperimenti di trasformazione della voce mediante variazione di velocità nella rotazione dei dischi, mentre intorno al 1930 Hindemith e Toch, nel laboratorio radiofonico della Hochschule für Musik di Berlino, producono composizioni-studi (*studie*) utilizzando tecniche fonografiche che vanno dal taglio e dissolvenza alle variazioni del numero di giri del disco, alle ripetizioni ottenute mediante registrazione su dischi con solchi chiusi (metodo antesignano della moderna tecnica di *loop*), tecniche del resto utilizzate anche oltreoceano da John Cage, alla fine degli anni Trenta (*Imaginary Landscape n.1*). Dallo sfruttamento della valvola elettronica fu invece possibile generare delle frequenze elettriche modulabili: possibilità utilizzate per la produzione sonora generata da nuovi strumenti come il *thereminvox* o come il *trautonium*, che fu prodotto in serie dalla Telefunken nel 1932 e usato anche in ambito cinematografico per generare effetti di *sound design* per l'audio di alcuni film (tra gli altri, anche il celebre "Gli uccelli" di Hitchcock del 1963) (J.Chadabe, 1997)². L'avvento del sonoro nel cinema aveva da poco sostituito il commento musicale dal vivo del cinema muto, focalizzando l'attenzione comunicativa sulla parola e fornendo anche spazio, pur nella stretta banda del suono ottico cinematografico di quegli anni, alla presenza dell'elemento rumoristico come aspetto rilevante nella definizione dell'ambiente sonoro. La tendenza fu presto annichilita a metà degli anni Trenta dal ritorno a una rinnovata ridondanza nella presenza di accompagnamento musicale, che nemmeno la tecnica del Dolby, diffusasi nella

¹ Per un ascolto degli archivi sonori del futurismo suggerisco "Futurismo Musicale", CD prodotti dall'etichetta *Fonoteca*, Roma a cura di D.Lombardi e A.Latanza. Si tratta di un'interessante raccolta di documenti sonori tratti da varie fonti storiche, con dichiarazioni degli stessi artefici del movimento e numerosi esempi sonori in cui si fa uso di intonarumori.

² Il *theremin* sfrutta la possibilità di controllare la generazione del suono agendo su un campo elettromagnetico di un'antenna tramite il movimento delle due mani, senza quindi nessun contatto diretto con l'oggetto. Lo strumento, precursore dei moderni sensori di controllo interattivi, vanta una lunga storia e veri e propri esecutori-virtuosi che ad esso hanno dedicato la propria carriera (tra tutti citiamo la famosa Clara Rockmore). Oggi il *theremin* sta avendo un forte ritorno di popolarità, e non è raro trovarlo tra i dispositivi presenti nei *set* dei musicisti e degli artisti elettronici non accademici.

metà degli anni Settanta, con le possibilità offerte dalla pluralità di piste utilizzabili e dalla larga banda passante, è riuscita sostanzialmente a cambiare (M.Chion, 1990). Nel cinema ciò che è realmente importante ancora oggi rispetto alla percezione sonora è l'attenzione verso il parlato: l'esigenza di una puntuale intelligibilità nei dialoghi si impone su tutto ciò che resta dell'ambiente sonoro. L'evoluzione riguardo al concetto audio si è quindi sostanzialmente indirizzata verso la ricerca di una miglior definizione qualitativa del segnale piuttosto che verso un suo più specifico impiego creativo, meno che mai di natura sperimentale.