

NUOVE TECNOLOGIE E COMPOSIZIONE COLLETTIVA PER IL CINEMA MUTO

Alessandro Cipriani, Fabio Cifariello Ciardi, Luigi Ceccarelli, Mauro Cardi
Edison Studio – Roma

www.edisonstudio.it – info@edisonstudio.it

1 COMPOSIZIONE COLLETTIVA

Spesso, ancora oggi, la creazione di un'opera musicale, intesa come evento conclusivo di un processo creativo, viene associata al risultato del lavoro di un singolo individuo, il compositore.

Questa concezione, legata in parte alla cultura romantica, resiste nonostante sia stata ampiamente confutata dalle numerose esperienze di lavoro collettivo che si possono ritrovare nella musica degli ultimi cinquant'anni. Al di là delle esperienze nel campo della musica elettroacustica e di ricerca, particolarmente significativa è la pratica di composizione collettiva dei gruppi rock (in particolare negli anni 70-80). In questi casi, infatti, viene comunemente supposto che dietro al nome del gruppo ci siano quattro o cinque persone che lavorano insieme non solo nell'esecuzione dei brani, ma anche nella loro composizione.

Molti altri esempi si possono rintracciare nelle collaborazioni fra musicisti del jazz, della musica di improvvisazione ecc. A Roma, in particolare, le esperienze del Gruppo di Nuova Consonanza e Musica Elettronica Viva (MEV) hanno avuto un impatto molto forte sulla vita musicale. Musica Elettronica Viva (fondata da Alvin Curran, Richard Teitelbaum e Fredric Rzewski nel 1966) ha rapidamente allargato i propri orizzonti includendo la libera improvvisazione, formazioni in continuo cambiamento, musica e teatro da strada, collaborazioni con dilettanti e musicisti senza formazione specifica, e la partecipazione del pubblico, con il coinvolgimento di centinaia di persone.

Fare musica collettiva, con l'uso dell'improvvisazione, del gioco e della partecipazione interattiva, per la quale il gruppo era direttamente responsabile, sembrava più avventuroso e liberante rispetto al semplice scrivere partiture con la speranza di ottenere un'esecuzione in uno dei festival ufficiali di musica contemporanea. Queste idee non erano del tutto nuove. John Cage e David Tudor avevano già sperimentato per anni l'elaborazione elettronica in tempo reale, e Lukas Foss e Larry Austin avevano già portato avanti un lavoro notevole applicando le tecniche dell'improvvisazione collettiva alla composizione. Io stesso ero attivo nel Gruppo di Improvvisazione 'Nuova Consonanza' organizzato da Franco Evangelisti nel 1964. L'improvvisazione libera come forma musicale a pieno titolo aveva già raggiunto un'espressione classica nel lavoro di Ornette Coleman e John Coltrane, e stava diventando rapidamente il trend più in voga nel jazz. Vari gruppi di compositori-esecutori, ognuno impegnato in diversi modi nel campo dell'elettronica sperimentale, nei processi di collaborazione e nell'improvvisazione, si erano formati in varie parti del mondo: il Sonic Arts Union negli Stati Uniti, il New Phonic Art a Parigi, l'AMM a Londra, e il gruppo QUAX a Praga. Idee simili erano già ad uno stadio avanzato nel teatro e nelle arti visive: il Living Theater in particolare, con il quale Musica Elettronica Viva era in stretto contatto, costituiva un modello per l'ispirazione. (Rzewski 1991)

Il Gruppo di Improvvisazione 'Nuova Consonanza' fu il primo ensemble di improvvisazione europeo costituito interamente da compositori. 'Altro, Gruppo di Lavoro Intercodice', anch'esso fondato a Roma, era un ensemble di artisti, poeti, pittori, graphic designers, danzatori e musicisti (incluso Luigi Ceccarelli) che portò in pubblico numerosi eventi intermediali, i quali traevano origine da un lungo e attento processo di lavoro collettivo.

Tutti i compositori di Edison Studio negli anni '70 sono passati, ognuno per proprio conto, attraverso diverse esperienze, sia come esecutori sia come compositori, in gruppi collettivi (rock bands e ensemble intermediali). Queste esperienze hanno informato fortemente il nostro percorso musicale. Dopo molti anni, in cui ognuno di noi ha lavorato nell'ambito della Nuova Musica,

abbiamo deciso di dedicarci di nuovo alla composizione collettiva, in un'area che è fortemente influenzata dall'uso delle nuove tecnologie. Alcune delle differenze principali rispetto al gruppo di *Nuova Consonanza* e al *MEV* sono nel nostro limitato uso dell'improvvisazione e dei processi aleatori e la forte enfasi sul controllo mediante computer e la memorizzazione digitale dei parametri dell'elaborazione sonora dal vivo.

Inoltre, la nostra performance dal vivo, funzionale al commento sonoro di film muti, non prevede quel coinvolgimento attivo del pubblico che caratterizzava i concerti del *MEV* e altre esperienze d'avanguardia alla fine degli anni '60.

Nel lavoro creativo musicale di oggi le competenze necessarie sono diverse ed il comporre musicale, specie nelle grandi produzioni con le nuove tecnologie, può diventare un lavoro di *équipe* né più né meno come un progetto architettonico o un film. Se la tecnologia fornisce al pensiero creativo raffinati mezzi per un'integrazione profonda fra la dimensione sonora e quella visiva, il suo controllo rende spesso necessaria un'interrelazione non solo di collaborazioni tecniche, ma anche di collaborazioni ideative e creative differenziate. Oggi, infatti, la gran parte degli spettacoli e degli eventi artistici, anche quelli appartenenti alla categoria del concerto, comportano un'esperienza estetica poli-sensoriale: le realtà uditive, visive, tattili che intervengono nel momento (o anche prima) della performance musicale contribuiscono in modo sostanziale alla definizione dell'opera. In un tale contesto può divenire indispensabile un allargamento dell'orizzonte delle competenze e delle sensibilità necessarie alla realizzazione di un progetto artistico complesso. Nelle produzioni intermediali l'integrazione delle diverse sensibilità artistiche è spesso favorita dalla chiara delimitazione delle competenze: il compositore, l'artista video ecc. Cosa accade, però, quando a dover trovare una modalità di integrazione sono più artisti implicati nella medesima disciplina, i quali lavorano con le *stesse competenze* e gli *stessi ruoli*? E' questa la domanda alla quale siamo stati chiamati concretamente a rispondere nei precisi termini dell'esperienza collettiva vissuta recentemente con l'impegno nella composizione delle colonne sonore per due film muti:

- 1) Live computer soundtrack per "Gli Ultimi Giorni di Pompei"¹ di Eleuterio Rodolfi (1913), commissionata da MM&T di Milano per il Festival "Senza Parole" ed eseguita all'International Computer Music Conference 2002 (Göteborg, Svezia), con diverse repliche in Europa e negli Stati Uniti.
- 2) Live computer soundtrack per il capolavoro espressionista "Das Cabinet des Dr. Caligari"², di Robert Wiene (1919) commissionata dall'International Computer Music Conference 2003 ed eseguita nella stessa conferenza a Singapore, con repliche a Los Angeles (Redcat Festival, Walt Disney Hall) in Italia e in Svezia.

2 DIVISIONE - CONDIVISIONE

La volontà di firmare congiuntamente le partiture delle due colonne sonore, ossia la volontà di condividere fin dall'inizio il processo creativo, ha comportato una sorta di reazione a catena che ha determinato un metodo di lavoro decisamente particolare e inizialmente non del tutto prevedibile. Dividerci il lavoro segmentando il testo filmico in diverse parti per poi lavorare ciascuno su sezioni diverse di esso è apparso da subito troppo rischioso: la diversità dei nostri stili individuali avrebbe finito per creare delle 'fratture linguistiche' che avrebbero compromesso la coerenza generale delle relazioni fra suono e immagine. La condivisione del lavoro su ogni sequenza, quasi su ogni fotogramma, è stata quindi una scelta che ci è sembrata ben presto obbligata.

Le conseguenze di questa decisione sono state tali e tante da rendere questa esperienza certamente anomala, sia rispetto al nostro personale modo di "fare musica", sia rispetto alle nostre esperienze di collaborazione con artisti di altre discipline. La sovrapposizione del lavoro nella composizione delle diverse zone del film ha anzitutto comportato la totale condivisione di quello

¹ La copia del film è stata fornita dalla Cineteca del Friuli.

² Master digitale tratto dalla versione restaurata da Cineteca di Bologna in collaborazione con Munchener Filmmuseum - Cinémathèque Royale de Belgique

che potrebbe definirsi come il materiale sonoro “grezzo”, di partenza. Sia le idee musicali, sia i corrispondenti file audio presentati inizialmente da uno di noi venivano con estrema rapidità analizzati, riutilizzati e rielaborati dagli altri.

L'analisi e il giudizio da parte di tutti era piuttosto rapido e talvolta inevitabilmente impietoso. La necessità di dover condividere la responsabilità artistica di una scelta, unita alla celerità imposta dalle esigenze di produzione del lavoro, limitava fortemente la possibilità di ciascuno di ritornare su un'idea o un suono che la maggioranza aveva criticato. Ciò determinava a volte, quasi fisiologicamente, l'auto-eliminazione di quei processi di composizione ed elaborazione in cui un risultato veramente soddisfacente poteva essere raggiunto solo dopo diversi ripensamenti e pazienti tentativi di 'rimodellare' la materia sonora.

D'altra parte, non c'eravamo posti alcun vincolo che potesse limitare la possibilità di difendere una propria scelta indipendentemente dall'opinione degli altri. Probabilmente l'attitudine a ricercare un punto d'incontro, ma anche talvolta l'ostinazione di alcuni di noi nel difendere le proprie idee, sono la base della sinergia stilistica che caratterizza il nostro lavoro collettivo.

In questa continua, frenetica e appassionata dialettica artistica ed interpersonale abbiamo imparato a conoscerci, a conoscere ognuno il lavoro, la sensibilità e il pensiero dell'altro. La pressione esercitata sul gruppo da ognuno di noi e la conseguente perdita di riservatezza nell'esprimere la propria opinione sul lavoro altrui non è stata sempre indolore, specie quando, in seguito ad una proposta rifiutata, non si riusciva prontamente ad elaborare una nuova idea.

Anche quando il confronto ha finito per trasformarsi in conflitto, fortunatamente, alla fine esso ha finito sempre per produrre dei risultati positivi, e ciò ha sostenuto l'impegno e l'entusiasmo di tutti. Alcune volte ad esempio, l'atto stesso di scartare un'idea ha determinato una sorta di corto circuito creativo, una 'rimessa in fase' all'interno del gruppo, che ha consentito a nuove idee e nuove soluzioni di prendere forma.

La capacità di mantenere una certa lucidità nelle valutazioni sull'andamento del lavoro è stata indubbiamente facilitata dalla necessità di un continuo confronto con le immagini e l'andamento drammaturgico del film. Nella musica, come in qualsiasi arte, il senso non è sempre compiutamente traducibile mediante il linguaggio, e ciò ostacola spesso la capacità di spiegare e difendere verbalmente le proprie scelte. Nel caso della colonna sonora di un film già esistente nella sua forma definitiva, il problema è in parte semplificato dalla presenza dell'immagine che rende le eventuali incoerenze con il suono assai più facili da identificare, motivare e comprendere.

Terminata la fase propriamente creativa (pre-produzione e produzione) siamo passati da una fase di totale *condivisione* del lavoro ad una più tradizionale *suddivisione* dei compiti. Le personali inclinazioni, le competenze e le motivazioni di ognuno hanno consentito di organizzare le restanti fasi pratiche necessarie alla realizzazione del progetto. D'altra parte, la condivisione creativa propria della fase di composizione aveva ormai creato un clima di collaborazione tale da facilitare la discussione e il confronto sulle rimanenti questioni esecutive, tecniche e organizzative.

3 METODI DI LAVORO: DALLA PRE-PRODUZIONE ALLA PRODUZIONE

Se la scelta del film “Gli Ultimi Giorni di Pompei”³ nasceva dal festival che ci ha commissionato il lavoro, nel caso di “Das Cabinet des Dr. Caligari” la stessa individuazione della pellicola ha rappresentato un lavoro svolto in comune. Abbiamo preso in visione numerosi film muti, provenienti da paesi diversi, fino a far cadere la nostra scelta sul film di Wiene.

³ Amori, filtri magici, vendette, cupe passioni. E nel finale l'eruzione del Vesuvio che nel 79 d.C. distrusse Pompei. Jone e Glauco si amano teneramente, ma la ragazza è insidiata da Arbace, gran sacerdote di Iside. E di Glauco è segretamente innamorata Nidia, una venditrice di fiori non vedente, che ricorre a un filtro d'amore per conquistare l'amato. Il filtro sostituito da Arbace fa impazzire Glauco, il quale viene condannato a morire nel circo con la falsa accusa di aver ucciso Apoacide, allievo di Arbace. All'eruzione vulcanica riescono a sfuggire Glauco e Jone che si salvano fuggendo con una barca, mentre Nidia si lascia morire nelle acque marine.

Numerosi tratti accomunano le due esperienze compositive, ma numerose sono pure le differenze, in parte derivate da una riflessione critica successiva al primo lavoro, in parte dovuta alla natura artistica assai diversa delle due opere cinematografiche. Se in “Pompei” la struttura narrativa è piuttosto semplice e lineare rispetto ad alcuni film odierni, “Caligari” si avvicina molto, dato lo svolgimento su più livelli temporali della trama e dell’argomento trattato, ad un film contemporaneo.

In colonne sonore complesse come quelle realizzate per “Gli Ultimi Giorni di Pompei” e “Das Cabinet des Dr. Caligari” il lavoro comprende non solo musica, ma anche ‘suono ambientale’ e ‘linguaggio’⁴. Come vedremo nei paragrafi 4 e 5, questi tre livelli si trasformano di continuo l’uno nell’altro creando un sistema di segni interattivo.

3.1 La pre-produzione

In una prima fase abbiamo più volte visionato, insieme e individualmente, il film. Abbiamo discusso le linee generali e l’interpretazione da dare all’opera. Pur rimanendo nel solco tracciato dal regista, noi, inevitabilmente, ma anche volontariamente, abbiamo iniziato a sovrapporre al senso originale dell’opera quello che noi, con la musica, intendevamo far emergere.

Successivamente è seguito un meticoloso lavoro di segmentazione del film, condotto nominando e cronometrando le sequenze, seguendo le scene in cui si snodava la storia del film, la presenza dei personaggi, gli eventi principali, gli ambienti fisici, perfino il viraggio originale della pellicola che nel caso dell’opera di Wiene assume un’importanza fondamentale, in quanto curato personalmente dal regista. Abbiamo tradotto tutto ciò in uno schema dettagliato che ci ha permesso di ottenere una precisa visione temporale delle scene. Da questo schema, più volte ridefinito per inquadrare le scene entro cui il nostro lavoro si articolava, siamo partiti per iniziare a lavorare sul suono.

Il primo passo propriamente musicale è stato rappresentato dalle scelte riguardanti la strumentazione da utilizzare, dato che entrambe le opere sono nate per un’esecuzione live. Seppur con qualche differenza, in entrambi i casi la strumentazione prevedeva tastiere MIDI collegate a banchi di suoni originali, voci e strumenti acustici ‘live’ amplificati ed elaborati in tempo reale, parti musicali precostituite su 5 canali e memorizzate su computer che costituivano la colonna sonora base sincronizzata col film. In questa fase è stata anche abbozzata quella che sarebbe stata la divisione dei compiti di ciascuno durante l’esecuzione in concerto.

Abbiamo poi affrontato il problema tecnico della sincronizzazione audio-video con i sistemi e i software che avremmo usato nella fase compositiva ed esecutiva. Ottenere un buon livello di sicurezza in esecuzioni dal vivo che comprendono un uso massiccio dell’elaborazione del suono in tempo reale non è semplice. Una delle strategie usate è stata quella di evitare un sistema unico di sincronizzazione così da consentirci un controllo temporale indipendente per la gran parte degli eventi. In questo modo il malfunzionamento di un’apparecchiatura durante l’esecuzione non avrebbe creato problemi alle altre macchine, e ciò avrebbe consentito una risoluzione del problema senza la necessità di interrompere la performance. L’altro motivo che ci ha spinto verso questo sistema di sincronizzazione degli eventi parzialmente manuale era quello di conferire un pizzico di *human touch* all’intera esecuzione.

3.2 La Produzione

Nella composizione delle colonne sonore da noi realizzate possiamo individuare tre fasi di lavoro propriamente ‘musicale’.

- a - individuazione e creazione dei materiali sonori.
- b – composizione delle singole sequenze o sezioni (intorno alle venti in ogni film).
- c – composizione e montaggio dell’opera generale.

⁴ Generalmente nel cinema le denominazioni sono “effetti sonori” e “dialoghi”, ma nel nostro caso preferiamo termini meno tecnici, data la particolarità del loro uso, come vedremo. Il termine ‘linguaggio’ in particolare va pensato in senso non convenzionale, dato il carattere non verbale che viene assegnato a questa funzione nei nostri lavori.

Questi diversi momenti non sono necessariamente successivi l'uno all'altro. A volte durante il lavoro nuove intuizioni imponevano un'integrazione con nuovi materiali di base e una rivisitazione delle fasi precedenti. Una tale suddivisione è fondamentale nella composizione elettroacustica in genere, ma in un lavoro collettivo riveste particolare importanza una sua applicazione non schematica. Una gestione aperta e collettiva di tutti e tre i livelli consente un'interazione a rete fra i diversi autori, nel lavoro compositivo, non solo in senso temporale ma anche in senso "verticale" (ad esempio quando ognuno lavora su una diversa traccia audio di una stessa zona temporale, come in una sorta di contrappunto collettivo). Ciò vuol dire che viene data la possibilità a ciascuno, nell'affrontare la fase *a* o *b*, di partire da un livello già realizzato da qualcun altro.

3.2.1 (a) Individuazione e creazione dei materiali sonori

Il reperimento dei materiali è una delle fasi più creative della composizione. Le associazioni tra immagini e suoni sono spesso legate a pure intuizioni, non essendo ancora nata una dimensione formale definita. In questa fase lo sviluppo di un'idea dipendeva da una sorta di sperimentazione, come una sorta di reazione alchemica, in cui era lo stesso materiale sonoro, appena giustapposto e non razionalmente collocato, che suggeriva a tutti lo sviluppo da seguire.

I materiali sonori creati da ognuno, così come i criteri di elaborazione sperimentati sui materiali di partenza, dovevano essere proposti ed accettati da tutti. In questo modo si stabiliva un'interazione, a volte una comunione, di sensibilità molto profonda: ognuno approvando i suoni degli altri si trovava a riconoscere le intuizioni dell'altro e rileggerle come sue.

L'accettazione da parte di tutti di una certa tipologia di suoni proposti da un singolo, e la loro idoneità a diventare parte della musica per il film, assumeva il valore di rinforzo che dava grande sicurezza a chi quei suoni li aveva proposti per la prima volta. Allo stesso tempo tale accettazione determinava negli altri la consapevolezza dell'essere partecipi di un'emozione condivisa.

Una volta scelti, questi suoni entravano a far parte del catalogo di riferimento collettivo che costituiva la base per la ricerca successiva. I materiali sonori venivano collegati a situazioni, personaggi, emozioni, ambienti che trascendevano la divisione in sequenze del film. Alcune volte la scelta da parte del singolo non era affatto razionale, o forse non lo era ancora. In questi casi la comune sensibilità ci ha spesso consentito di intuire chiaramente che un'idea, anche un suono appena abbozzato avrebbe potuto, in seguito alla sua lavorazione, risolvere qualcuno dei problemi musicali che emergevano in alcune scene del film.

Generalmente in una tale fase può sembrare ancora prematuro parlare di *composizione collettiva*, ma è proprio qui che si gettano le fondamenta della collaborazione comune, e proprio in questo momento nasce la consapevolezza, prima soltanto auspicata, di un sentire comune in cui tutti si possono riconoscere.

Durante il nostro lavoro con i suoni di base si formava un bagaglio di conoscenza condiviso, a cui tutti potevano attingere senza limitazione. A volte, l'appropriazione di un suono creato o elaborato da altri portava un senso di vitalità nei propri processi creativi, i quali trovavano una nuova chiarezza proprio mediante un imprevisto inserimento del punto di vista dell'altro.

I suoni utilizzati nei due film sono di diversa natura, in entrambi i casi, tuttavia, attingono sia a suoni sintetici sia, prevalentemente, a suoni di strumenti tradizionali come anche di strumenti impropri, *objets trouvés*, e suoni concreti. I suoni sono stati in parte creati *ad hoc*, in parte anche prelevati dalle personali banche di suoni originali messe da ciascuno a disposizione degli altri.

3.2.2 (b) Composizione delle singole sequenze o sezioni

In questa seconda fase ciascuno ha cominciato a lavorare laddove trovava idee e soluzioni pratiche e funzionali. E così, per un certo tempo (ciascun progetto, dalla fase iniziale a quella

definitiva, ha occupato un tempo superiore ai sei mesi), i periodici incontri costituivano occasioni per presentare, discutere e integrare le parti composte da ciascuno di noi.

La disponibilità a entrare in questo gioco è stata massima per ciascun componente del gruppo. Questa era una condizione irrinunciabile grazie alla quale, con il passare del tempo, cominciavano a trovare il loro posto, come i tasselli di un puzzle, le diverse sezioni della colonna sonora. Così come era accaduto per il materiale sonoro di partenza, anche in questa fase ogni passo musicale proposto e per così dire 'approvato' dal gruppo diventava patrimonio comune su cui gli altri lavoravano a loro volta e da cui attingevano per ulteriori passi dell'opera. Se, ad esempio, un compositore inseriva un determinato suono strumentale in una certa sezione del film, questo diveniva materiale su cui gli altri potevano costruire successivamente altre sezioni.

La suddivisione in scene nel nostro lavoro non è stata mai troppo rigida: la nostra concezione delle connessioni fra sonoro e visivo è a rete e implica livelli di relazioni che non sono solo di tipo narrativo ma anche legate agli aspetti immediatamente percettivi (materici, timbrici, figurativi ecc.) o simbolici sul piano audiovisivo.

Inoltre in un film muto ci sono sempre scene che si prestano molto bene ad essere musicate e altre che sembrano inizialmente del tutto refrattarie ad un pensiero musicale. In queste scene, a volte, il contributo di uno solo non era sufficiente per costruire un'idea con uno sviluppo musicalmente adeguato. Allora, senza pensare al risultato sonoro nella sua completezza, ognuno provava a trovare un rumore, la sottolineatura di un piccolo particolare, oppure un rumore di fondo o anche un suono che avesse una relazione astratta con un personaggio o con uno stato emotivo, qualcosa da cui potesse ripartire il discorso.

Altre volte invece le idee nascevano dalla sovrapposizione di parti musicali realizzate per una certa scena: ascoltando e discutendo sul risultato, alcune idee integrate si rinforzavano ed altre invece si rivelavano incompatibili fra di loro o con la scena del film. Dall'esterno apparirà laborioso e forse caotico il modo di procedere, ma il graduale approfondimento del lavoro d'insieme si nutrive proprio di questo metodo che a volte poteva dare risultati persino superiori e imprevisi rispetto a quelli raggiungibili da ognuno di noi. Ovviamente ciò presuppone, in genere, anche un intendimento estetico-formale sottinteso a questo approccio: l'opera musicale, in questo caso composta per un'opera visiva, prende corpo nel suo divenire creativo piuttosto che essere concepita e definita nei suoi tratti distintivi fin dall'inizio.

"Ogni passo dell'evoluzione è un'aggiunta di informazioni a un sistema già esistente. Per questo motivo le combinazioni, le armonie e le discordanze tra elementi e strati di informazione successivi presentano molti problemi di sopravvivenza e determinano molte direzioni di cambiamento" [Bateson, G., p.29].

In questa fase di compenetrazione dei materiali sonori, l'idea incompleta, l'intuizione proposta e accettata inizialmente, poteva trovare una propria forma definitiva attraverso l'integrazione con le idee che gradualmente si erano sovrapposte ad essa. In altri casi invece, era proprio l'attrito generato dalla sovrapposizione di materiali diversi che rendeva finalmente razionale, e quindi esplicitabile, un'inadeguatezza del materiale sonoro di partenza in precedenza solo intuita o semplicemente sottovalutata.

3.2.3 (c) Composizione e montaggio dell'opera generale

L'ultima fase è stata quella dell'assemblaggio delle musiche ideate per tutte le scene del film. Si andava dal dover raccordare musicalmente le scene tra loro (operazione niente affatto banale), al dare una coerenza ai 'fili rossi' che si snodavano in modo trasversale rispetto alle scene, al provare insieme le parti dal vivo con le parti pre-registrate. Tuttavia, dal punto di vista del lavoro collettivo ormai il passo più importante era fatto: l'opera era stata concepita, e per quanto il lavoro ancora da fare fosse molto, aveva ora una direzione precisa. Ci si rendeva finalmente conto che la sinergia, il *quid* in più che risulta dall'unione di più individualità, non è un'utopia: nessuno di noi

quattro avrebbe da solo potuto realizzare un lavoro simile se non in un tempo molto, molto più lungo, e raggiungendo difficilmente un'analoga complessità.

Dopo il primo lavoro collettivo ("Gli Ultimi Giorni di Pompei"), affrontato più che altro come una sfida o una scommessa, abbiamo imparato che alla fine il risultato di una collaborazione collettiva profonda può andare ben oltre la semplice somma degli interventi individuali. Quando si è trattato di realizzare il secondo film ("Das Cabinet des Dr. Caligari"), consapevoli di questo, abbiamo affrontato un nuovo salto nel buio (come lo è qualsiasi nuovo lavoro che s'inizia), ma con più sicurezza, con la certezza che, sviluppando collettivamente l'interazione a rete dei sensi interni all'opera audiovisiva, avremmo potuto ottenere un risultato per noi ancora più soddisfacente.

4 MUSICA E DIALOGHI: L'USO DELLA VOCE

Ciò di cui spesso si sente la mancanza in un film muto è l'emozione della voce: il significato dei dialoghi è presentato nelle didascalie intercalari, ma l'emozione comunicata dagli attori viene dall'immagine. Ne "Gli Ultimi Giorni di Pompei" abbiamo cominciato a lavorare con l'elaborazione della nostra voce dal vivo in sincrono con il parlato dei personaggi del film. Il nostro 'doppiaggio' è stato realizzato con un linguaggio totalmente inventato teso a sottolineare lo stato emozionale del personaggio o le sue qualità cinetiche esclusivamente mediante il profilo intonativo, l'intensità, l'altezza, il timbro e il ritmo dell'eloquio, prescindendo dal contenuto strettamente verbale. Evitando le soluzioni più ovvie di 'doppiare' gli attori, ci siamo invece sempre posti il problema di dare loro un'identità sonora, cercando di pervenire, seppur con soluzioni timbrico-espressive originali, a una forma d'individuazione e riconoscibilità dei tratti caratterizzanti di ogni figura.

Ne "Gli Ultimi Giorni di Pompei" due compositori del gruppo prestano la propria voce dal vivo con elaborazione in tempo reale per seguire, ambientare e sonorizzare le situazioni e i principali protagonisti, pur senza mai dare a questa scelta un carattere di abbinamento obbligato: gli attori spesso si esprimono con suoni, con rumori, ma anche, a volte, con il silenzio.

Non ci sono testi da recitare, meno che mai i testi riportati nelle didascalie intercalari che accompagnano il film. Le voci, così catturate dai microfoni, e già indecifrabili alla sorgente, subiscono poi pesanti trasformazioni in tempo reale, fino a divenire borbottii, fonemi liberi, fasce colorate, suono, in definitiva, trattato in quanto tale; voci che pure conservano una parvenza di voce umana, priva di senso determinato, ma comunque suscettibile di seguire i moti dell'animo dei protagonisti.

In "Pompei", opera a suo modo sperimentale e per molti aspetti anticipatrice di tanti kolossal della storia del cinema, la concezione globale del film, ingenua e a volte non risolta, la voce elaborata esemplifica anche la lettura che abbiamo dato del lavoro di Rodolfi, in cui all'aspetto sentimentale della commedia e a quello grandioso del kolossal si affianca spesso la nota ironica e parodistica con cui abbiamo letto il film. Proprio grazie all'esclusione del contenuto verbale abbiamo potuto lavorare in una regione di confine fra parlato e musica, là dove sono il profilo intonativo, l'intensità, l'altezza, il timbro e il ritmo a creare un senso più profondo.

Il nostro obiettivo era quello di creare degli 'attori fonici' attraverso la dimensione vocale, elementi acustici con una propria valenza 'figurativa' che potessero interagire con la composizione delle inquadrature, con la scansione ritmica delle immagini.

A sostegno di un tale approccio, inoltre, è stata definita una seconda dimensione sonora, complementare rispetto a quella vocale, ottenuta a partire da campioni concreti. A questo scopo sono state utilizzate piccole e brevi cellule sonore di origine strumentale che tendevano, già di per sé, ad imitare le intonazioni del linguaggio verbale. Nel caso dello stregone Arbace, ad esempio, i suoni strumentali originariamente ottenuti da un contrabbasso che *tentava di 'parlare'*, o meglio di imitare le movenze sonore di un parlato, sono stati integrati nella voce elaborata sfruttando andamenti timbrici e dinamici simili a quelli della voce stessa. Nel caso di Ione, invece, il vocabolario espressivo del personaggio è stato disegnato a partire da più trattamenti di materiali tutti di origine vocale e finanche corale. Altre volte ancora, nel caso di Glauco, la voce del

personaggio è stata definita solo a partire dall'articolazione volutamente 'verbale' di un insieme di campioni sonori di viola opportunatamente elaborata.

Le 'modulazioni' linguistiche così ottenute si sono rivelate strumenti espressivi flessibili e funzionali, soprattutto nell'esecuzione dal vivo. La nuova voce dei personaggi poteva sottolineare la superficialità dell'immagine, perfino gli aspetti onomatopeici, con risultati volutamente ironici o caricaturali; ma poteva anche cogliere l'emozione, l'espressività di uno sguardo o di un gesto che la parola reale non sarebbe stata probabilmente in grado di testimoniare.

La possibilità di dare voce non tanto alle parole non pronunciate, quanto all'espressione dello spirito dei personaggi è stata ripresa e sviluppata nell'universo sonoro associato ai personaggi di "Caligari". Gli scricchiolii, i rumori 'minimali' che accompagnano i movimenti e il linguaggio del Dr. Caligari rimandano volutamente alla dimensione introvertita, chiusa, enigmatica e ambigua dell'animo del dottore. Allo stesso modo, il pianoforte apparentemente vecchio e distorto che 'parla' attraverso Franz tende a cogliere il perenne straniamento e la disperazione attonita e in fondo rassegnata del protagonista. In generale, così come in "Pompei", anche nel film di Wiene le modalità di articolazione del materiale sonoro associato ai personaggi continuano ad essere ispirate dall'articolazione verbale e soprattutto dalla gestualità degli attori (così caratteristica nella recitazione dell'epoca), ma senza più ironia. Data l'intensità drammatica della trama e della recitazione, a 'prendere la parola' qui non è più tanto la voce reale del personaggio, quanto soprattutto il 'suono' dei suoi pensieri, una specie di suono 'dell'ambiente interiore'.

Sono proprio gli 'scricchiolii' del Dr. Caligari che ci hanno consentito di ribaltare, col solo uso del suono, il senso del finale del film, riaprendo la possibilità di interpretarlo in maniera più consona alla sceneggiatura originale, per così dire 'tradita', all'epoca, dalle scelte politicamente prudenti dei produttori del film. Nel finale originario infatti, per dirla rapidamente, l'associazione del potere con la pazzia era evidente. Nel secondo finale, aggiunto successivamente, la figura di Caligari si fa invece decisamente più rassicurante, cioè quella di un direttore di manicomio accusato ingiustamente da un suo paziente di essere pazzo. L'uso degli scricchiolii in connessione con la figura del Caligari particolarmente 'rassicurante' delle ultime scene del film riapre tutte le possibilità di interpretazione, suggerendo anche un possibile ritorno all'idea originaria degli sceneggiatori.

Tutti i suoni 'dell'ambiente interiore' a cui abbiamo fatto cenno, in genere sostituiscono, anticipano, rimandano ad immagini già viste o ancora non viste; interagiscono con i suoni dell'ambiente esterno e con livelli musicali più complessi ed astratti. Un lavoro simile richiede oltre ad una chiara comunità d'intenti, anche una disponibilità nell'ascoltare ed intuire le idee degli altri ed una forma di sensibilità comune che consenta di saper cogliere la soluzione migliore. In pratica ognuno di noi, anche adesso che il lavoro è finito, riesce ancora a far scoprire agli altri connessioni insospettite. Proprio la molteplicità dei modi di vedere il nostro stesso lavoro, ci porta a mutare molti particolari ad ogni performance dal vivo, tanto da poter parlare, per entrambe le opere, di un vero e proprio *work in progress*.

5 MUSICA, LINGUAGGIO E SUONO D'AMBIENTE

Un'altra idea portante dei nostri progetti è stata quella di elaborare una struttura sonora parallela al film ma ad esso fortemente legata. Tale struttura inoltre doveva entrare in relazione con la parte visiva non in modo lineare, ma in modo spesso imprevedibile, oscillando tra un uso delle convenzioni tradizionali del rapporto suono/immagine e una totale non convenzionalità tesa ad esplorare nuove dimensioni della relazione tra musica e film.

La possibilità di perseguire un tale intento è di certo legata alla tipologia del film 'storico', in cui si ha la disponibilità della pellicola nella sua forma definitiva. L'assenza di indicazioni da parte del regista e della produzione consentono, di fatto, al compositore una libertà d'azione difficilmente immaginabile in una lavorazione cinematografica tradizionale, ma anche una grandissima responsabilità nei confronti del testo filmico.

Come abbiamo visto, parlando del finale di "Caligari", la composizione di una colonna sonora può condizionare la storia rivelando particolari (a volte fondamentali) che l'immagine non sempre riesce da sola a rendere espliciti. Viceversa e specialmente quando è pensato per un film muto, il sonoro che non si metta in qualche relazione con ogni dettaglio della storia, visivo o anche emotivo, può vanificare gli sforzi espressivi dell'immagine, stendendovi sopra una patina uniforme che rischia di appiattire tutto.

Da questo punto di vista ogni suono è importante, sia esso considerato come 'musica' che come 'suono d'ambiente'. Per ribadire pienamente questo principio abbiamo rinunciato del tutto a questa distinzione e anzi abbiamo tranquillamente giocato a scambiare i ruoli e le funzioni tradizionali che separano la musica dagli altri suoni presenti nel film. Ad esempio abbiamo spesso assegnato funzioni emozionali e metaforiche ai 'rumori', o al contrario funzioni di tipo ambientale alla 'musica' ottenendo risultati insoliti e originali. In realtà tutti e tre i livelli (musica, suono ambientale e 'linguaggio') hanno avuto funzioni e ruoli interscambiabili in entrambi i lavori, ribaltando l'idea consueta di separazione fra questi tre ambiti. Anche questo approccio è stato facilitato dalla dimensione collettiva del lavoro: uno stesso suono condiviso poteva diventare parte del 'linguaggio' per un compositore, parte della musica per un altro, parte del suono ambientale per un altro ancora.

La distinzione tra 'suono' e 'rumore', o meglio tra 'musica' e 'effetti sonori' in un film non è una distinzione da poco, perché è la relazione con l'immagine che spesso gioca il ruolo fondamentale nello stabilirne la tipologia. Quelle che ad esempio nel cinema di Antonioni, Bresson, Leone, Lynch, Tati, Tarkovskij sono trasgressioni alla norma cine-musicale (in particolar modo quelle in cui è il 'suono' a veicolare il senso della sequenza, o quelle in cui il 'rumore' è svincolato dalla sua funzione mimetica tradizionale) sono diventate parte integrante del nostro modo di concepire la colonna sonora.

La scommessa da noi affrontata in questi due film è stata quella di cercare contemporaneamente di utilizzare le convenzioni, ma nello stesso tempo di sperimentare le possibili vie per una trasgressione. Il presupposto, da tenere sempre presente, era che tale trasgressione, senza risultare estranea al percorso, dovesse funzionare in modo altrettanto organico e per così dire 'naturale' quanto la norma.

Per questo ci siamo serviti soprattutto dei suoni e delle tecniche della musica elettroacustica che, con le varie possibilità di elaborazione del suono ci hanno consentito di produrre e utilizzare una gamma di timbri che variava, con tutte le sfumature intermedie, tra suoni totalmente riconoscibili e suoni completamente astratti. Quindi un rumore d'ambiente poteva acquistare una forma di ambiguità che gli permetteva, a seconda della relazione con l'immagine e a seconda del contesto narrativo, di essere interpretato sia come musica, sia ancora come suono d'ambiente, sia perfino come elemento di un linguaggio simbolico.

In seguito all'annullamento della divisione fra la musica e i suoni d'ambiente, il suono tradizionalmente associato ad un determinato evento (es. il suono della pioggia, del tuono, del mare o anche il cigolio di una porta) poteva diventare oggetto di una flessibile e virtuosistica manipolazione semantica. L'elaborazione del suono ha determinato dunque un'elaborazione del significato che abbiamo cercato di articolare in modo creativo. Il senso di un evento può essere alterato manipolando il suono concreto che nella realtà è prodotto da quello stesso evento. Dal timbro di un suono di tuono, ad esempio, può essere ricavata mediante l'elaborazione elettronica, un'armonia utile a marcare il clima espressivo della scena.

Analogamente, è possibile qualificare un evento partendo non dal suono che l'evento produce nella realtà, ma da un suono estraneo che ne riprende una qualche caratteristica. Il cigolio di una porta, così come l'apertura di una tenda, ad esempio, possono essere sostituiti dallo strappo regolare o irregolare di un foglio di carta proprio a causa di alcune sottili somiglianze fra i due suoni. Superando una dimensione 'naturalistica' dell'uso del rumore, la carta in questo caso si pone come elemento funzionale ma anche 'straniante'. Una funzione simile, in "Caligari" nasce ad esempio dalla distorsione o dalla scordatura dei suoni strumentali utilizzati, che in qualche modo si

intersecano con le scenografie di tono espressionista, nelle quali le porte, le finestre, gli sgabelli, i ponti, hanno sempre forme insolite, visivamente “scordate” rispetto alla realtà, piegate ad un gioco che è appunto volutamente ‘straniante’.

Evidentemente, ciò con cui il compositore ha a che fare in questo caso non è solo la materia sonora e la sua possibilità di elaborazione, ma ancor prima, l’aspettativa che quella stessa materia sonora è in grado di generare nella mente dello spettatore. Così come ci si aspetta che una porta abbia una certa forma e un certo suono, anche un pianoforte, una cetra o un contrabbasso, ancora riconoscibili, diventano l’oggetto di una alterazione della percezione quando vengono scordati o distorti, proprio per l’aspettativa che le loro caratteristiche sonore originarie continuano a generare nello spettatore.

Questo tipo di concezione risulta particolarmente chiara nell’uso delle voci di cui abbiamo già parlato. La voce dei personaggi in “Pompei”, ad esempio, fondata su un linguaggio fatto di fonemi isolati o parole dal senso praticamente distrutto, sollecita lo spettatore attraverso *nuances* intonative e ritmiche proprio perché queste risultano ancora proprie del linguaggio parlato.

Molti suoni senza una precisa connotazione realistica sono stati usati indifferentemente a volte come ‘rumore’ d’ambiente, altre volte come puro ‘segnale’ per sottolineare uno stato emotivo. I suoni con caratteristiche ambigue assumono un significato diverso a seconda del contesto, e spesso possono portare una scena in una dimensione assolutamente nuova ed efficacemente stimolante. Diventa così possibile immaginare un gioco infinito di estensioni e arricchimenti della connotazione di un segno, di un gesto, di una parola. Il limite del gioco sta nella capacità di chi lo conduce di rendere la nuova connotazione percepibile, credibile anche se inaspettata e dunque, in definitiva, coerente.

6 DALLA COMPOSIZIONE ALL’ESECUZIONE E VICEVERSA

Come abbiamo visto, nei lavori realizzati in gruppo all’interno di Edison Studio, il momento compositivo vero e proprio prevedeva che ciascuno contribuisse intervenendo su tutti (e a tutti) i livelli. A questa fase faceva seguito, anche se immaginata prima, pianificata durante, e infine realizzata a composizione finita, una seconda fase che, proiettando l’opera verso l’esecuzione pubblica, prevedeva una differenziazione del lavoro. In pratica, abbiamo lavorato con hardware e software uguali per tutti (o compatibili) nella prima fase, per poi orientarci, nella fase di preparazione della performance dal vivo, verso strumenti indipendenti e diversi fra loro.

Ognuna delle due colonne sonore ha una parte dal vivo e una parte pre-determinata. La possibilità di assumere il ruolo, per noi insolito, di interpreti e dunque di chi produce ed elabora dei materiali musicali dal vivo ha avuto una certa importanza in quanto ci ha consentito di registrare e successivamente editare tutte le nostre prove. Spesso nel passato, fino all’avvento dei mezzi di riproduzione, i suoni di un’esecuzione musicale si dileguavano lasciando una traccia solo nella memoria dell’ascoltatore e dell’esecutore; il supporto che definiva la composizione era la partitura e gli interventi dell’esecutore anche se decisamente creativi, rientravano nella gran parte dei casi in ciò che si considerava essere l’“interpretazione” di un brano. Nel contesto del nostro lavoro invece, proprio grazie alle tecnologie usate, anche un’improvvisazione registrata, in quanto riproducibile può integrarsi definitivamente nella composizione. In altre parole, essa può passare *dal dominio dell’improvvisazione al dominio del materiale acquisito* nella partitura elettroacustica.

E’ anche possibile il contrario: passare *dal dominio del materiale nato nella partitura elettroacustica al dominio dell’improvvisazione*. Una sequenza composta sulla *timeline* di un programma di *hard disk recording* può essere separata nei suoi oggetti sonori. Questi oggetti sonori isolati possono essere campionati e riproposti dal vivo mediante una tastiera MIDI collegata ad un campionario e anche rielaborati mediante live electronics. In questo modo si passa da una dimensione di composizione del suono al computer ad una dimensione di ri-esecuzione su tastiera e live electronics, dal dominio del suono predeterminato a quello dipendente dalle scelte, spesso irripetibili, dell’esecutore.

Forse il punto su cui la discussione è stata più accesa, dove s'incontravano e scontravano le storie diverse di quattro compositori, è stato rappresentato da questo rapporto tra musica pre-prodotta e sincronizzata con l'immagine e musica eseguita dal vivo, con strumenti acustici o elettronici. Se il primo livello di intervento musicale garantisce una sincronia assoluta con le immagini, oltre a una perfezione non riproducibile dal vivo, la seconda restituisce l'emozione dell'interpretazione, per definizione non ripetibile, mai uguale a se stessa. L'integrazione tra i due atteggiamenti e la divisione di ruoli e rilievo tra i due tipi di intervento rimane tuttora un dibattito aperto all'interno del gruppo di Edison Studio, con cui sicuramente faremo ancora i conti in analoghi progetti futuri.

7 COLLABORAZIONE E TECNOLOGIA

Crediamo che i mezzi offerti della tecnologia audio abbiano fornito alcune condizioni importanti per poter realizzare il sincretismo di stili e la collaborazione aperta, senza ruoli né schemi prefissati, che caratterizza il nostro lavoro. La possibilità di poter discutere non solo sulle idee, come avverrebbe se si lavorasse solo su una partitura, ma anche sulla base della percezione audiovisiva diretta è fondamentale. Con l'uso della tecnologia audio, i compositori possono interagire con le macchine in modo tale da modificare ciò che stanno ascoltando, e possono salvare ogni minimo dettaglio di ciò su cui concordano. Senza questo presupposto la gestione di lavori così complessi sarebbe impossibile, ed un ritorno ad una più tradizionale suddivisione del lavoro con compiti e responsabilità chiaramente predefiniti, diventerebbe inevitabile.

Di solito i lavori di collaborazione vengono svolti da persone che si *dividono* i compiti. Mediante la tecnologia è stato possibile invece *condividere* tutti i compiti mettendo a disposizione le proprie energie e competenze così da potersi confrontare direttamente su ogni dettaglio, superando gli ostacoli dell'ego e della competizione, che in genere bloccano le collaborazioni creative. La condivisione è arrivata a tal punto da portarci alla perdita del "senso di appartenenza" dei materiali musicali ideati inizialmente da ognuno di noi; in altre parole, più il lavoro procedeva più avevamo l'impressione di una perdita dei confini della provenienza dei suoni da uno o l'altro. Il sincretismo nel nostro lavoro è arrivato ad un livello così profondo che la gran parte degli ascoltatori ci ha confermato di avere avuto l'impressione di uno stile unico, non assimilabile a nessuno degli stili individuali.

Come affermato prima, il senso di una composizione non è sempre immediatamente traducibile mediante il linguaggio verbale. Il lavoro d'*équipe* richiede spesso, invece, una risposta sempre pronta e inequivocabilmente razionale alle proposte altrui. Se con se stessi le risposte possono essere rinviate, o almeno lasciate sospese e a volte non razionalizzate del tutto, in un lavoro collettivo questo tipo di rinvii ed indulgenze a volte non sono ammessi. Se qualcosa non risulta convincente va detto e, subito dopo, motivato. Se da una parte ciò spesso si rivela estremamente complicato, dall'altra implica una chiarezza di intenti ad ogni istante del lavoro. A volte l'accordo c'è subito, alla prima proposta di ascolto e la chiarezza della proposta rende superflua qualsiasi discussione. Di solito nella composizione individuale invece, si stabiliscono dei moti di inerzia che portano alla presa di coscienza della natura dell'opera solo dopo un certo periodo, se non addirittura ad opera finita.

Se sulla qualità dei materiali sonori ci siamo in genere trovati facilmente d'accordo, ciascuno rispettoso, ma anche curioso e 'avido' dei suoni altrui, desideroso di potersene appropriare per proseguire il lavoro, sui percorsi formali, invece, e sulla pregnanza e l'efficacia spettacolare delle scelte generali da dare al lavoro, si è sempre discusso animatamente.

Del resto anche su questi terreni si fonda il valore di una composizione musicale, dal momento in cui sulla natura dei materiali sonori e del linguaggio adottati, la storia recente ci ha insegnato ad essere aperti.

In sostanza, non sulla proposta di un suono vertevano le nostre sessioni di lavoro, ma sul modo di rendere quel suono strutturale all'interno dell'opera; non sul valore di una sequenza musicale eravamo in disaccordo, ma sulla sua funzionalità.

Spesso l'efficacia di una scelta cadeva una volta inserita nel contesto, cadeva quando veniva giustapposta alle scelte precedenti. Ma poteva anche essere l'ultima idea arrivata a mettere in crisi le altre. Che un'idea funzioni o meno, al di là della sua 'bellezza', lo stabilisce in definitiva il naturale istinto di chi fa e vive la musica da parecchio tempo. Pur se soggettivo, questo istinto ha numerosi tratti condivisibili, per lo meno all'interno di una comunità fortemente caratterizzata in quanto a cultura ed esperienze comuni. Ciononostante nel nostro lavoro è stata sempre compresente anche una posizione di dubbio, di ragionevole dubbio sull'assolutezza del criterio sopra esposto. Il tentativo di una forzatura linguistica, per fini espressivi, di una forzatura formale, per fini costruttivi, la presunzione di espandere il comune concetto di "funzionalità" è stato sempre presente all'interno del nostro lavoro sonoro-musicale anche in relazione all'immagine in movimento: la condivisione di un senso di ricerca nel proprio far musica in questo senso ci ha favorito nel cercare soluzioni inedite al di là di una nostra comune sensibilità.

Il divenire della forma passo dopo passo ci dava, nei tempi lunghi dedicati ai lavori realizzati collettivamente, una crescente consapevolezza della natura stessa dell'operazione dal punto di vista estetico e semantico, quindi una capacità e un fiuto nell'indirizzare la ricerca ulteriore che si sviluppavano nel tempo. Si entra in un'opera (e nei casi descritti avevamo anche un costante confronto, importante e delicato con forme già definite, seppur "mute") poco alla volta, la si conosce mentre se ne vive l'esperienza.

Questo intervento riprende ed estende l'articolo:

Cipriani, A., Cifariello Ciardi, F., Ceccarelli L., Cardì, M. 2004 "Collective Composition: the Case of Edison Studio" pubblicato sulla rivista Organised Sound 9(3), pp.261-270 Cambridge University Press, UK, 2004.

Copyright © Cambridge University Press. Parti dell'articolo tradotte con permesso CUP.

Bibliografia essenziale

Annibaldi, C., Carapezza, P. E., Guaccero, D., Koenig, G. M. and Titone, A. 1980. *Di Franco Evangelisti e di alcuni nodi storici del tempo*. Roma: Nuova Consonanza.

Bassetti, S., Oliveri, D. and Tortora, D. 1997. *Archivio. Musiche del XX secolo: Egisto Macchi*. Palermo: CIMS.

Bateson, G. 1984: *Mente e Natura*, Milano, Adelphi

Ceccarelli, L. 1997. Un musicista nel gruppo "Altro". *Lettera Internazionale*. n.53: p.11. Roma: Lettera Internazionale.

Cipriani, A. 1995. Towards an electroacoustic tradition?. *Proceedings of the International Computer Music Conference*: pp.5-8. Banff, Canada: International Computer Music Association.

Cipriani, A. 1996. "Verso una tradizione elettroacustica? Appunti per una ricerca" in *Musica/Realtà*, pp.18-24. N°49 Marzo Lucca: LIM

Cipriani, A. 2003. Il Suono Digitale per il Cinema: da Leacock a Dogma 95. *Close Up*, n.14, Bologna, Revolver.

Curran, A. 1979. MEV, Soup, and History. *Musics*. No. 23, London: David Collins, Spider Web, November 1979; p.14-15.

Curran, A. 1995. *MEV: Note sulla Storia di MEV*. Padova: Centro D'Arte degli Studenti dell'Università di Padova.

Delalande, F. 1984. *La musique est un jeu d'enfant*. Paris: Ina/Buchet-Chastel.

Delalande, F. 1993. *Le Condotte musicali*. Bologna, CLUEB (Cooperativa Libreria Universitaria Editrice Bologna).

Evangelisti, F. 1991. *Dal silenzio a un nuovo mondo sonoro*. Roma: Semar.

Gruppo Altro, editor. 1981. *Altro. 10 anni di lavoro intercodice*. collana Architettura/Materiali, Roma: Edizioni Kappa.

Landy, L. and Jamieson, E. 2000 *Devising Dance and Music: Idée Fixe*. Sunderland: Sunderland University Press

Murch, W. 1995. Sound Design: the Dancing Shadow. *Projections 4: Filmmakers on Film-making*, London/Boston: Faber & Faber.

- Rzewski, F. 1968. *Parma Manifesto*. (written for the appearance of M.E.V. in a happening organized by Jean-Jacques Lebel at the Festival Internazionale del Teatro Universitario, Parma in March, 1968) www.mills.edu/music/MUS/ACURRAN/Curran_writings.html
- Rzewski, F. 1991. *A Short History of MEV*.
www.mills.edu/music/MUS/ACURRAN/Curran_writings.html
- Tortora, D. 1988. Franco Evangelisti nel panorama musicale italiano (anni 1960-1980). *Molteplicità di poetiche e linguaggi nella musica d'oggi, Quaderni di Musica/Realtà*. Milano: Edizioni Unicopli, 1998, n.16.
- Tortora, D. 1990. *Nuova Consonanza Trent'anni di musica contemporanea in Italia (1959-1988)*. Lucca, : LIM.
- Tortora, D. 1994. *Nuova Consonanza (1989-1994)*. Lucca, LIM.