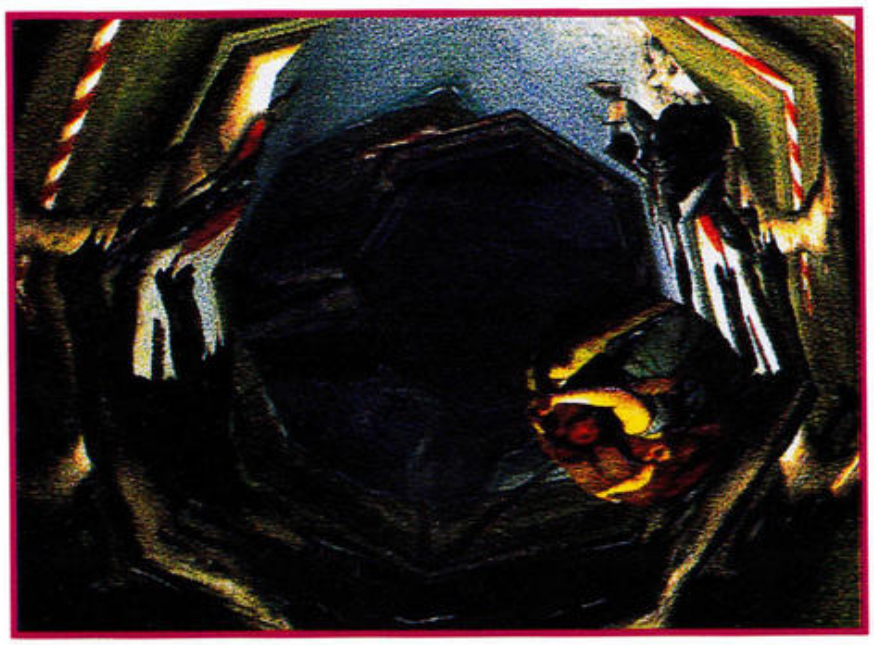
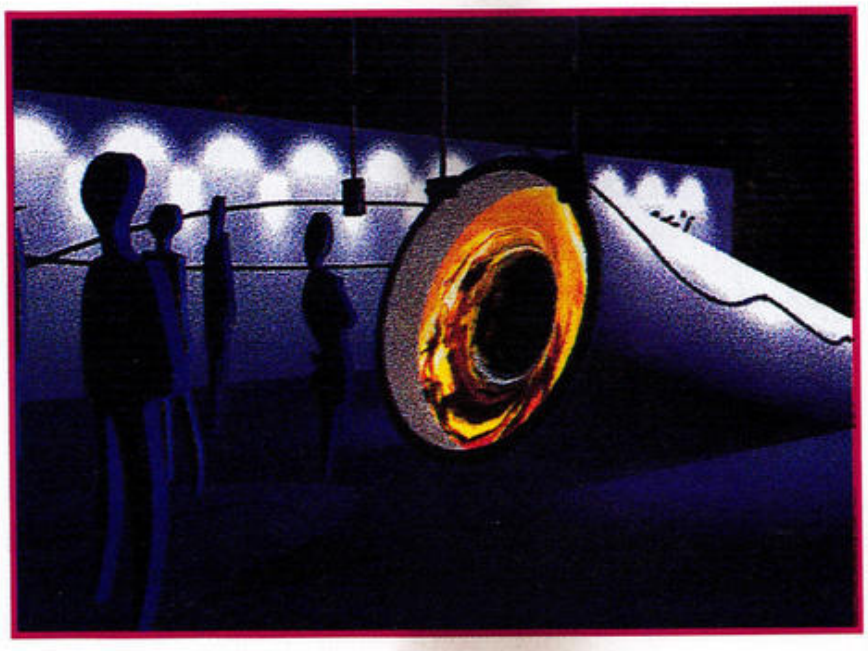
Per questo, la musica e l'arte sono elementi decisivi". Gli aggiornamenti della ricerca multietnica e multimediale di Gabriel & C. sono disponibili naturalmente su WWW. E "nella rete", la musica, intesa come estensione virtuale del mercato discografico, ci cade sempre più spesso, come testimoniano le indagini di Sergio Benoni, compositore, responsabile dell'area musica "Musica & Multimedia" di Video On Line, sulle etichette fantasma di Internet(http://www.cerberus.co.uk/cdj/labels.html). La "networkart" (Internet come media originale per artisti e distributori), favorita dalle incalzanti tendenze alla globalizzazione, alla dematerializzazione e al nomadismo culturale, è oggetto anche delle riflessioni di Philippe Quéau, direttore scientifico di Imagina, nonché collaboratore di *Virtual*, che oggi, quasi contro se stesso, predica una maggiore umiltà per il futuro (sempre utopico) dell'opera totale: "La verità è che l'opera virtuale che ci interessa non deve solo meritare la nostra attenzione, deve infiammare il nostro spirito e toccare il nostro cuore". Un esito possibile, per quanto estremo, di questa filosofia sono gli stati modificati di coscienza che si liberano nella cosiddetta tecno-transe perseguita in massa nei rave-party: spazi enormi, dove decine di migliaia di giovani ballano ininterrottamente, corpo a corpo, anche per due giorni di fila, sorretti dalla technomusic e da eventuali sostanze psico-attive.

Tunnel dentro la terra. Sul fronte delle opere, invece, meritano una sosta le creazioni "intermediali" di Nicola Sani, compositore elettronico che tenta di rinnovare le forme esauste del teatro musicale, con partiture sonore e scritture visive fra loro integrate. O il morphing musicale dell'Ambiente interattivo modulabile in tempo reale (Aimtr) progettato da Pierluigi Copat, architetto, e Jacopo Baboni Schilingi, compositore: una nuova forma di spettacolo in cui sono gli spettatori, con la loro presenza fisica e i loro movimenti, a influenzare la dinamica del suono, della luce e dell'immagine, in uno spazio ipertecnologico che si scopre sensibile al fattore umano.
Ma torniamo per un ultimo sguardo alle esperienze virtuali patrocinate dal centro di ricerca IRCAM di Parigi, che compare fra i partner della Fiat nell'operazione di messa punto sonora che abbiamo descritto in apertura. A Mestre è stato presentato "Il tunnel sotto l'atlantico" l'opera di televirtualità che Maurice Benayoun ha creato lo scorso settembre in occasione di Isea 95 e di cui l'IRCAM ha curato la parte acustica. Al museo d'arte contemporanea di Montreal, in Canada (sede del simposio), e al Centre Pompidou di Parigi, una galleria si apriva contemporaneamente nel suolo lasciando intravvedere all'estremità un'immagine che il visitatore poteva metaforicamente "scavare" con un joystick, tracciando una galleria virtuale per raggiungere l'interlocutore oltre oceano. Qui l'orientamento era dato dalla spazializzazione e dal trattamento della voce dell'altro, teletrasmessa insieme ai dati relativi al suo movimento. Come nella realtà "reale", anche l'orecchio, sviato oggi da troppi inutili rumori di fondo, rivendica la sua parte di piacere (virtuale) e di gloria. ◆

Paolo Crespi, 38 anni, milanese, inizia la carriera di giornalista come critico teatrale. Dopo alcuni anni di lavoro nell'editoria periodica è tornato alle sue origini di free-lance, dividendo il suo tempo tra i libri (degli altri) e il multimedia.

«Non vogliamo proporre un'altra versione della realtà: perché cercare la simulazione quando puoi creare mondi che nessuno ha visitato prima?»





Due disegni realizzati da Maurice Benayoun per illustrare il funzionamento della sua opera di televirtualità *Le Tunnel sous l'Atlantique*.