

La musica può nominare l'innominabile e comunicare l'inconoscibile. *Leonard Bernstein*

**Metallica.** In arrivo a maggio, Guitar Hero Metallica, un videogioco tutto dedicato alla celebre band americana. Accanto a una corposa tracklist con i principali brani del gruppo metal ci saranno dietro le quinte, locandine e foto inedite degli artisti



## VIDEOGAME NUOVI BUSINESS

# L'altro modo di ascoltare il Rock

DI LUCA TREMOLADA

I musicisti, quelli veri e virtuosi che "ancora" leggono le note sul pentagramma, non ne vogliono neppure sentir parlare. Suonare uno strumento richiede disciplina e studio, non è per tutti e soprattutto non è un gioco da ragazzi. Eppure, paradossalmente proprio grazie ai giochi, anzi ai videogiochi, l'industria musicale potrebbe trovare nuove fonti di reddito. E forse qualche talento musicale in più.

Speranze a parte, certamente il settore è chiamato a fare i conti con il fenomeno dei videogame musicali: un genere nato alla fine degli anni novanta nelle sale giochi di Tokio (Dance Dance Revolution per fare un esempio) che ha però trovato la via del successo planetario solo alcuni anni fa e solo su console grazie a Guitar Hero. Il gioco realizzato da Harmonix nel 2005 ha messo insieme due idee vincenti. Il karaoke declinato in

**Chitarre di plastica e batteria giocattolo per rilanciare un settore che non c'è**

chiave band. E una chitarra di plastica senza corde ma in tutto simile a quelle usate sul palco. Compito del giocatore è suonare i brani eseguendo combinazioni di cinque tasti posti sul ponte dello strumento. In sostanza si premono dei bottoni colorati a tempo. Ma soprattutto si imitano nelle movenze le star. Il gioco è piaciuto. Ascoltare il rock agitando una chitarra è certamente divertente.

A novembre 2008, il franchise di Guitar Hero ha superato quota 26 milioni pezzi venduti in tutto il mondo (fonte Npd, Charttrack e GfK). In particolare, Guitar Hero World Tour, l'ultimo nato

della serie, ha totalizzato solo nel 2008 3,4 milioni di copie (fonte Npd). Nessun album musicale negli ultimi anni ha venduto tanto. Meno bene è andata a Rock Band, il rivale realizzato da Harmonix (lo sviluppatore ha cambiato casacca). Viacom ed Electronic Arts tuttavia hanno poco da lamentarsi, soprattutto di questi tempi. Dal debutto a novembre 2007 sono state vendute "solo" 10 milioni di copie. Ma al di là del gioco l'invenzione più interessante è il modello di business di vendita dei brani musicali. Per le major un canale parallelo dove piazzare canzoni. Questi software imitano il modello iTunes consentendo di scaricare brani a pagamento. Esce il disco e si rende disponibile via web attraverso i network online collegati a Xbox 360, Ps3 e Wii la relativa traccia digitale. L'iniziativa ha dato risultati confortanti: 25 milioni sono i brani scaricati solo su Guitar Hero. In assoluto pochi ma molti se contiamo che la canzone costa circa due dollari (quasi il doppio rispetto a iTunes).

Il che ha spinto la major a prendere in considerazione l'idea di promuovere un artista anche via console. Non solo: vecchie glorie e mostri sacri si sono prestati a titoli monografici come i Metallica che a maggio debutteranno sul palco di Guitar Hero. Parallelemente è sempre più chiara che il successo di questo tipo di game sarà sempre più legato alla track list, e quindi alla lista di brani da suonare.

Oltre che come piattaforma di distribuzione questi giochi permettono anche di creare contenuti musicali. E anche di eseguire brani da spartito o creare canzoni. Nessun paragone con uno strumento vero è plausibile. Tuttavia perché rinunciare a esibire il proprio talento? Lo studio virtuale di Guitar Hero World Tour consente centinaia di migliaia di canzoni originali che sono state ascoltate da milioni di utenti. Alcune danno il mal di testa e più che brani da ascoltare sono performance videoludiche. Ma se piace la Techno...

## MUSICA E TERRITORIO SIMBOLI E SIGNIFICATI

# Sette note multifunzionali

DI ANDREA GRANELLI  
Presidente di Kanso

**Musei e case nati dei compositori stanno acquisendo una forte valenza turistica**

La voce è probabilmente "LA" caratteristica della musica italiana da sempre: dalla musica sacra a quella lirica fino a quella leggera. Non abbiamo le straordinarie architetture della musica tedesca, né i delicati ambienti di quella francese; l'uso colto della musica popolare è appena accennato, ma abbiamo la voce che, come sostiene Arvo Pärt, «è lo strumento più perfetto». D'altra parte anche la dimensione immateriale comincia a essere considerata patrimonio dell'umanità dall'Unesco. In Italia vi è il caso emblematico dei Tenores, una forma di "competizione virtuosistica" che richiama i certamen di antica memoria e assomiglia al "Rap Game" di Eminem: il brano è una poesia rimata che viene eseguita in varie modalità secondo la metrica su cui è imposta; la melodia non è scritta ma arrangiata di volta in volta a seconda delle possibilità vocali del gruppo; il testo è tramandato di generazione in generazione.

La voce è vitalità allo stato puro e arricchisce di timbro e significato la già ricchissima dimensione simbolica della musica. Che va oltre l'intrattenimento spensierato. Ad esempio gli antropologi mettono in primo piano la capacità della musica di "fondare" una comunità: dai canti dei lavoratori alle marce militari fino alla costruzione delle culture giovanili. Inoltre, la musica è pre-linguistica. Affermò Giovanbattista Vico che «la voce umana ha cantato prima di parlare». Dove le parole e le immagini esauriscono il loro potere e il loro significato, il comincia il regno della musica. L'uomo ama produrre dei suoni per ricordarsi che non è solo e rifiuta il silenzio totale. Ha infatti paura della mancanza di suoni (come si dimostra nelle camere anecoiche), perché ciò richiama la mancanza di vita. Poiché il silenzio definitivo è quello della morte, è nelle commemorazioni che il silenzio raggiunge la sua dignità più alta.

Ma il fascino della musica è legato alla sua intima contraddizione, alla presenza di un lato positivo e negativo. La musica può elevare a Dio, come hanno fatto per secoli il canto gregoriano o le polifonie di Palestrina, o può essere espressione del demonio. Gregorio Magno stabilì i canoni liturgici del canto gregoriano - impedì alcune sequenze musicali (e in particolare una chiamata evocativamente diabolus) e avrebbe certamente combattuto l'heavy metal il rock satanico. Contemporaneamente la musica scacciava il demone ed era un efficace strumento di esorcismo. La musica eccita (in battaglia e in discoteca) mentre le ninne nanne rilassano e fanno addormentare anche i bambini più tenaci. La musica crea (quanti artisti si ispirano con la musica) ma può distruggere (le trombe di Gerico di biblica memoria). La musica può essere anche uno straordinario antidoto

contro la sofferenza (una famosa cantoria veneziana era quella del conservatorio degli incurabili) e la fatica (i blues cantati nei campi di cotone), ma può anche dopare. L'anno scorso è stato vietato l'uso dell'iPod alla maratona di New York e recentemente la polizia postale italiana segue il fenomeno delle "droghe musicali digitali", i cosiddetti i-doser, dai nomi evocativi come ecstasmp3. Questi brani sono una vera e propria cyberdroga: trasmettono ultrasuoni (fra i 3 e i 30 hertz) che l'orecchio umano non percepisce, ma che corrispondono alla frequenza a cui lavora il cervello e sono quindi capaci di innescare reazioni cerebrali inconsapevoli.

La musica è certamente un fatto universale - quasi pre-linguistico - ma ha anche una dimensione puntuale. È legata a un luogo e a un tempo, sia nell'ascolto sia soprattutto nella produzione. Questa è la dimensione locale, resa tuttora viva dalle cerimonie popolari, dalla musica dialettale, eccetera. I luoghi della musica stanno acquisendo una fortissima valenza turistica. Le case nati dei grandi compositori lirici, musei come quello della Scala che contiene i vestiti di scena e i bozzetti di storiche rappresentazioni di figure ormai mitizzate (Toscanini, Callas) diventano luoghi di culto. Ma anche luoghi scelti da famosi compositori per scrivere le loro musiche (Ravello per Wagner o Dobbiaco per Mahler) diventano mete di pellegrinaggi. E poi gli straordinari archivi italiani con i manoscritti originali, i calchi delle mani di famosi interpreti o i meravigliosi codici medioevali (antifonari, kyrials, exultes, libri delle ore), straordinarie opere d'arte minata usati per cantare e pregare.

Ora, le nuove tecnologie digitali permettono un ascolto arricchito del patrimonio musicale, che può essere anche più profondo e completo dell'ascolto dal vivo. La digitalizzazione musicale ribalta in qualche modo la teoria di Walter Benjamin, dando alla riproduzione digitale capacità iperreali. È possibile per esempio andare alla ricerca delle fonti della creatività. Collegare l'ascolto con la lettura sincronizzata della partitura manoscritta può svelare i misteri della creatività. I manoscritti dei grandi della lirica spesso sono scritti di getto e si nota, dopo lunghe pagine perfette, un passaggio pasticciato, con molte cancellazioni e pentimenti. Se fosse possibile, come nei dipinti, andare "sotto" la versione definitiva, si scoprirebbero frammenti melodici abortiti, dubbi. Potendo poi correlare quel momento con la vita del musicista o il suo carteggio, potremmo scoprire i sentimenti che stava vivendo, scoprendo qualcosa del suo processo creativo.

Un'altra possibilità è la decostruzione delle opere per scovare le fonti musicali originarie, le melodie ispirative. Tutto sommato ogni musica è riconducibile a sette note... e il plagio è una vera e propria prassi consolidata. Gli artisti, e soprattutto i musicisti, hanno sempre utilizzato gli stimoli dell'ambiente circostante per comporre, rimodellando ciò che li colpiva o che amavano. Mentre in letteratura il plagio infastidisce, nella musica è un esercizio altamente creativo, poiché «con ogni plagio viene attribuito un nuovo significato all'opera plagiata» (Stewart Home). Anzi, come ha detto Ennio Morricone «la musica orecchiabile, proprio perché tale, assomiglia a qualche cosa già scritta, già proposta alla gente. Se non fosse stata udita non avrebbe successo».

## Il gotha della tastiera

**La Roque d'Anthéron.** Il mondo è pieno di posti in mezzo al nulla. E il nulla collega altri posti, magari importanti. Tra Avignone e Aix-en-Provence c'è un paese piccolo, di poche persone, La Roque d'Anthéron che vive un contrasto curioso: l'atmosfera familiare si confronta periodicamente con l'ospitalità internazionale. In questo luogo è nato nel 1980 uno dei festival pianistici più prestigiosi del mondo. Artisti di fama planetaria partecipano a questo incanto dell'estate provenzale; per

la Roque passa ogni anno il gotha della tastiera. Tutti gli abitanti, nel periodo della manifestazione, collaborano da volontari a rendere accogliente un posto che sembrerebbe esistere per caso nel deserto. Ogni volta che si va alla Roque d'Anthéron si ha la sensazione di essersi smarriti. Ma durante l'estate il borgo è trasformato per accogliere la musica. La bella Abbazia di Silvacane (edificio cistercense nei pressi della Roque) non sarebbe da sola attrattiva sufficiente. Per fortuna c'è il Festival International de Piano; gli abitanti ringraziano.



universale -  
dimensione  
lira a cura di  
olto sia nella  
opolari, dalla  
ntiche

## ombo

chio e Nuovo mondo non esiste. tutto a una pangea comune dalla ioni dell'ensemble Hespèrion XII, erta dei tesori musicali), c'è quella erritori da cui esse sono partite. aggio, di riportarne alla luce le rabo-andalusa, giudaica e cristiana lla rotta di Cristoforo Colombo; la tutto di quell'incontro. Così, 3 da San Francesco Saverio per i suoni dell'Africa, dell'India e della n territorio come quello di anni di storia della città attraverso le icali e religiose che l'hanno che sviluppandosi autonomamente arato l'equivoco che ogni tradizione se soltanto a se stessa. do così che una matrice rnica significa anche e delle religioni.

## Polo culturale wagneriano

**Ravello.** Anche senza il suo festival, Ravello è un posto bellissimo. Ma va conquistato. Per Ravello non ci si passa per caso, bisogna volerlo andare. Richard Wagner, uno dei tanti visitatori illustri della cittadina in costiera, trasse dalla magnifica Villa Rufolo ispirazione per il suo "Parsifal". Da questo, e da altri episodi di folgorazione artistica, nasce il Festival di Ravello, rassegna estiva di molteplici arti (dalla musica al cinema), che ha impresso negli anni a quella zona, bella ma impervia, il connotato di importante polo culturale. Per quanto magica, Ravello in inverno è quasi inabitabile, lontana com'è da tutto e da tutti. Si affaccia sul mare ma è distante dalle spiagge, fa parte della costiera amalfitana ma ha nei mesi freddi un clima tutt'altro che temperato. La realizzazione dell'auditorium di Niemeyer - opera che ha dato luogo a molte polemiche proprio per il suo problematico inserimento nel paesaggio - permetterà però di assistere ai concerti in una struttura chiusa. La musica resta comunque l'aspetto artistico che più caratterizza il luogo; gli alberghi e le ville, i bar e i ristoranti, i viali e le piazze, evocano continuamente gli artisti che hanno soggiornato e fatto musica a Ravello.



## La Riviera delle canzoni

**Sanremo.** È vero che è la città dei fiori, che è l'approdo di una importante corsa ciclistica, e che ha anche un bel Casinò. Ma a essere onesti, la prima cosa che viene in mente a sentire "Sanremo", è il Festival della canzone italiana. Il che ha stemperato di molto il carattere ligure della cittadina, che durante la manifestazione è un centro d'attenzione mediatica tutto italiano, non più locale. Di



fatto Sanremo finisce per essere più famosa di Imperia, di cui è provincia, e inevitabilmente, trainata dal festival, deve mantenere uno standard culturale ricco di eventi, anche extra-musicali, per non essere ricordata e popolata una sola settimana all'anno. E infatti di musica è piena, anche se al di fuori del periodo del festival non si respira mai la stessa aria "artistica". La città coltiva poi in seno anche l'altra faccia della canzone italiana: il Premio Tenco, ove dovrebbe avere sfogo quel cantautorato che bandisce il festival.

ILLUSTRAZIONE DI ANTONIO MESSIERI

