

AperTO - Archivio Istituzionale Open Access dell'Università di Torino

Thinking music in the web age/Penser la musique à l'ère du web (2)

This is the author's manuscript

Original Citation:

Availability:

This version is available <http://hdl.handle.net/2318/1825619> since 2021-12-16T11:12:27Z

Publisher:

de Musica

Terms of use:

Open Access

Anyone can freely access the full text of works made available as "Open Access". Works made available under a Creative Commons license can be used according to the terms and conditions of said license. Use of all other works requires consent of the right holder (author or publisher) if not exempted from copyright protection by the applicable law.

(Article begins on next page)



Annuario in divenire a cura del Seminario Permanente di Filosofia della Musica

ISSN: 2465-0137

De Musica

Annuario in divenire del Seminario Permanente
di Filosofia della Musica

Anno 2021 – Numero XXV (1)

Secondo fascicolo del numero monografico:

Penser la musique à l'ère du web /

Thinking Music in the Web Age

a cura di

Alessandro Arbo & Alessandro Bertinetto

ISSN: 2465-0137

riviste.unimi.it/index.php/demusica

DIRETTORE

Carlo Serra, Università della Calabria

REDAZIONE

Nicola Di Stefano (caporedattore)

Matteo Chiellino

Alessandro Decadi

Filippo Focosi

Marco Gatto

Domenico Passarelli

COMITATO SCIENTIFICO

Giovanni Piana, Università degli Studi di Milano †

Alessandro Arbo, Université de Strasbourg

Edoardo Ballo, Università degli Studi di Milano

Alessandro Bertinetto, Università degli Studi di Torino

Sergio Bonanzinga, Università degli Studi di Palermo

Steven Feld, University of New Mexico

Cesare Fertoni, Università degli Studi di Milano

Elio Franzini, Università degli Studi di Milano

Antonio Grande, Conservatorio di Musica di Como

Marcello La Matina, Università degli Studi di Macerata

Maddalena Mazzocut-Mis, Università degli Studi di Milano

Markus Ophaelders, Università degli Studi di Verona

Massimo Privitera, Università degli Studi di Palermo

Nicola Scaldaferrì, Università degli Studi di Milano

Gabriele Scaramuzza, Università degli Studi di Milano

Paolo Spinicci, Università degli Studi di Milano

Silvia Vizzardelli, Università della Calabria

Sommario

Thinking music in the web age

Alessandro Arbo, Alessandro Bertinetto

Penser la musique à l'ère du web

Alessandro Arbo, Alessandro Bertinetto

Singing and playing music through mobile applications: Smule, a new music experience

Madeleine Le Bouteiller

Tra sintesi vocale e divizzazione olografica. Alcune considerazioni sul caso Hatsune Miku

Maël Guesdon, Philippe Le Guern

The quest for myriad strains

Luca Cossettini

Musical Improvisational Interactions in the Digital Era

Alessandro Bertinetto

Le “promesse tecnologiche” della blockchain nell'industria musicale digitale

Paolo Magaudda

Ripensare l'opera lirica nell'era di Internet, a ritroso fino a Jules Verne

Nicolò Palazzetti

Entre flânerie et collectionnisme. Un regard benjaminien sur l'expérience musicale à l'ère du web

Marcello Ruta

Le disque à l'heure du web, un paradoxe ?

Pierre-Emmanuel Lephay

Thinking music in the web age (2)

The articles collected in the present issue of *De Musica* derive from contributions to the international conference “Penser la musique à l’ère du web / Thinking Music in the Web Age”¹ and continue the investigation developed in the previous issue on the rapid and profound transformations of the contemporary musical culture in the web age. They deal in particular with the impact of the so-called digital revolution on the production, the distribution and the reception of music.

A first group of articles focuses on music production. New technologies, and in particular the recent developments in artificial intelligence and telematic communication, offer new tools for the creativity of performers and composers, beyond the usual acoustic and electronic instruments and beyond the possibilities offered by traditional notational systems based on written scores. On the one hand, new collaborative forms of music production are made possible by portable and very common devices, such as smartphones (Le Bouteiller), or by means of innovative software (Guesdon & Le Guern); on the other hand, technologies amplify and renew creative possibilities, such as the compositional exploitation of sound archives (Cossettini) – a resource nowadays enhanced by the capillarity and lightning speed of distribution through the Internet – and improvisational practices, which can now be extended to interaction *through* computer networks and *with* computational performers (Bertinetto).

A second group of articles focuses on the recent changes characterizing the systems of music distribution and reception in the digital age. In a context now largely dominated by streaming platforms –that seem to have displaced sales strategies based on downloading –, it is interesting to reflect on the possible futures of record production, as in the case of CD or vinyl, a format

¹ See *De Musica* 24/2.

that has experienced an unexpected renaissance (Lephay). It is also crucial to understand the ways in which these streaming platforms have helped to reshape the role of the music lover, as in the case of digital forms of opera fandom (Palazzetti) or with relation to the transformation of established social practices such as *flânerie* and collecting (Ruta). Finally, special consideration is given to emerging technologies based on “blockchains” (Magaudda), the advantages of which in terms of the organization of musical traces are not so obvious.

The rich and varied range of contributions discussed in this double issue of *De Musica* (24, II and 25, I) are far from exhausting the topic we have set out to explore. The aspects that would deserve greater attention are: first, the new forms of audiovisual production which characterize contemporary modalities of music distribution and which are increasingly destined to combine sound and images; second, the way in which digital technology fosters the emergence not only of new ways of music production, but also of new genres. Nonetheless we are confident that this first overview offers the reader important elements of information and reflection on the modifications of the production and distribution of music in the web age: for the last thirty years we have been immersed in a sort of “hypermedia” world, whose power has been drastically amplified by the recent pandemic. This which imposes a profound revision of the ways we think about music.

Alessandro Arbo and Alessandro Bertinetto

Penser la musique à l'ère du web (2)

Issus de la conférence internationale « Penser la musique à l'ère du web/Thinking Music in the Web Age »², les articles de ce numéro de *De musica* poursuivent l'enquête amorcée dans le numéro précédent sur les transformations rapides et profondes de la culture musicale contemporaine à l'ère du web. Ils traitent notamment de quelques aspects significatifs de l'impact de la révolution numérique sur la production, la diffusion et la réception de la musique.

Un premier groupe d'articles porte sur la production musicale. Les nouvelles technologies, et en particulier les développements récents de l'intelligence artificielle et de la communication télématique, mettent en effet de nouveaux outils à la disposition de la créativité des interprètes et des compositeurs, au-delà des instruments acoustiques et électroniques et au-delà des possibilités offertes par l'écriture des partitions. D'une part, de nouveaux types de production musicale collaborative sont rendus possibles par des appareils portables et très courants tels que les smartphones (Le Bouteiller) et par le moyen de logiciels novateurs (Guesdon & Le Guern); d'autre part, les nouvelles technologies amplifient et renouvellent les possibilités créatrices traditionnelles, comme l'exploitation compositionnelle des archives sonores (Cossettini) – une ressource aujourd'hui renforcée par la capillarité et la vitesse fulgurante de la diffusion par l'Internet – et les pratiques d'improvisation, qui peuvent désormais s'étendre à l'interaction *par* des réseaux informatiques et *avec* des performers computationnels (Bertinetto).

Un second groupe d'articles examine les mutations qui ont affecté les systèmes de diffusion et de réception de la musique. Dans un contexte désormais largement dominé par l'offre des plateformes de musique en streaming — une formule qui semble avoir rendu inactuelles les stratégies de

² Voir De Musica 24/2.

vente fondées sur le téléchargement — il est intéressant de réfléchir sur les destins de la production discographique, que ce soit dans le cas du CD ou du vinyle, un format qui a connu une renaissance inattendue (Lephay), mais aussi sur la façon dont ces mêmes plateformes ont contribué à redéfinir la figure du mélomane, lié plus particulièrement au monde de l’opéra (Pallazzetti) ou à la transformation des pratiques sociales de la flânerie et du collectionnisme (Ruta). Une réflexion particulière a enfin été consacrée à l’introduction des technologies fondées sur le « blockchain » (Magaudda), dont les avantages sur le plan de l’organisation des traces musicales sont peut-être moins évidents que ce que l’on pouvait espérer.

Riche et varié, l’ensemble des contributions de ce double numéro de *De Musica* (24, II and 25, I) est loin d’épuiser l’argument que nous nous sommes proposés d’explorer. Mentionnons, parmi les aspects qui auraient sans doute mérité une plus grande attention, les nouvelles formes de production audiovisuelle qui caractérisent la diffusion de la musique aujourd’hui, de plus en plus vouée à combiner sons et images, et la manière dont la technologie numérique a favorisé l’émergence de nouveaux genres musicaux. Nous espérons quand même que ce premier tour d’horizon pourra offrir au lecteur quelques éléments de réflexion sur les mutations qui ont affecté le monde musical à une époque que nous avons choisi de présenter sous la bannière du web. Car cet « hypermédia », dans lequel nous baignons désormais depuis une bonne trentaine d’années, et dont la crise sanitaire mondiale a peut-être encore amplifié le pouvoir, nous a imposé une profonde révision de nos manières de penser la musique.

Alessandro Arbo et Alessandro Bertinetto

Singing and playing music through mobile applications: Smule, a new music experience

Madeleine Le Bouteiller

Abstract

Mobile phones and the Internet combined have led to the creation of applications that allow their users to perform music using only their Smartphones. With the *Smule* applications that we analyze in this paper, people can sing karaoke together with other singers from all over the world, or play a tune with their fingertips tapping on a phone's screen. Besides providing new entertainment activities, the Smule applications and their multiple options regarding audio and video editing can bring about new musical practices and musical artifacts. Smule users can sing duets remotely, without actually singing on the same time – a virtual collective performance. Singing karaoke becomes a solitary practice where togetherness is contrived but not achieved. Video recordings can be edited and shared on a built-in social network, thus being endorsed with a new function: to create bonds within a social network. Analyzing the discourses of Smule creators and developers, we also show that the applications do not achieve what they are promised to do, namely providing social and authentic practices.

Keywords: Internet, mobile applications, remote music performances, karaoke.



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Résumé

Grâce à Internet, les téléphones portables donnent accès à des applications permettant aux utilisateurs de chanter et jouer de la musique avec leur Smartphone. L'entreprise Smule distribue des applications pour chanter en karaoké avec d'autres à distance, ou jouer un air du bout des doigts sur l'écran du téléphone. En plus de fournir du divertissement, ces applications et leurs options d'édition audio et vidéo, donnent lieu à de nouvelles configurations musicales et de nouveaux artéfacts. Le karaoké devient une pratique solitaire où le « être ensemble » n'est pas accompli mais feint à travers le montage vidéo. Les enregistrements bénéficient de traitements audio et vidéo et sont ensuite partagés sur le réseau social de Smule, ce qui leur confère une fonction particulière, celle de créer des liens au sein du réseau. Par l'analyse des discours émanant des créateurs et développeurs de Smule, nous montrons finalement que ces applications ne réalisent pas toujours les promesses qu'on leur prête, à savoir donner lieu à des pratiques sociales et authentiques.

Mots-clés : Internet, applications mobiles, performances musicales à distance, karaoké

1. Introduction

What can a smartphone and Internet do to music? Some applications make it possible to join musicians from all over the world to sing, play music, record it and share it, all this using only Smartphones. Smule is a company that created several applications for singing karaoke and playing guitar or piano on a smartphone's screen. Typing onto the screen with a few fingers makes you play guitar; you can make a karaoke duet with someone on the other side of the world, you can edit and share your recordings on the built-in social network that Smule also provides.

Playing, consuming, sharing music are all being redesigned through these applications. How turning existing musical activities (singing karaoke,

playing musical instruments) into mobile applications can transform these practices? Our hypothesis is that the Smule applications lead to the production of a new sort of musical practices and musical objects. To test this hypothesis, we will analyse the possibilities brought about by the Smule applications and examine the sorts of musical objects and practices that can arise through the use of these applications. After examining the practices resulting from the use of the Smule applications, as well as the musical entities being produced, and evaluating how much these practices and objects differ from traditional musical situations (karaoke settings, concerts, and performances) and recordings, we will be able to confirm or rebut our hypothesis. Additionally, we will compare our findings with the discourses about Smule coming from its founders and developers so as to pinpoint a possible discrepancy between what Smule was promised to do and what it really does.

Our investigations are based on the ontology of music as developed by the analytic philosophers of the recent times, starting with Nelson Goodman and especially Stephen Davies for his accounts on musical works (Goodman 1976; Davies 2001). Regarding music performances, we draw on the works of Stan Godlovitch and Erika Fischer-Lichte (Godlovitch 1998; Fischer-Lichte 2008). As the core of the tradition in the philosophy of music often focuses on the notion of musical works (as well as the notion of performance, although more recently), we will draw on this tradition, but we will also have to resort to the notion of musical object or artifact. For this, we will relate to the work of Alessandro Arbo (Arbo 2010) and Marcello Ruta (Arbo and Ruta 2014). The philosophy of Roger Pouivet will also help us to explain the status of musical recordings in our case (Pouivet 2010).

The Smule company was founded in 2008 in the San Francisco Bay area by Jeff Smith and Ge Wang. It started with the release of a few applications – among them the notorious Ocarina, that “turns an iPhone into a musical instrument”. Today³, Smule supports five different applications, available on

³ As of February 2020.

Google Play and/or on the App Store: the eponymous application Smule (formerly called Sing! karaoke), AutoRap, Magic Piano, Magic Guitar, and Ocarina.

The Smule applications are indeed worth considering. First, because they are widespread and are likely to spread even more – especially the karaoke application, which has been downloaded over a hundred million times to this day. It exists in 49 different languages; it has 52 million monthly active users, and the number of users keeps growing⁴. 300 million people in total have used the Smule applications⁵. Second, because to our knowledge, the impact they can have on musical and social practices has not yet been addressed.

In this paper, we will explore the Smule applications so as to identify the main changes they bring about, in the practices as well as in the musical artifacts that can be produced with them. Several dimensions will be examined: making and performing music, sharing and consuming, the kind of objects that are produced, and how these objects are being used – their function. We will also examine how the discourses surrounding the Smule applications (in advertisement, in magazines, or scientific papers) reflect in the reality. This case study will lead us to highlight the new musical objects and practices that emerge through the use of these applications – some that do not necessarily match the discourses promoting them. We will first explore the karaoke and instrumental applications, with their different features and affordances. We will then examine Smule’s social network and its impact on musical practices, and finally analyze how the narratives about Smule are confirmed or contradicted in reality.

⁴ See the Smule page on Apple’s app Store: <https://apps.apple.com/us/app/smule-the-social-singing-app/id509993510> (accessed in February 2020).

⁵ Business Wire, 2015 [online]. <https://www.businesswire.com/news/home/20151029005392/en/Sing!-Karaoke-Smule-Apple-TV-Brings-Home> (accessed in February 2020)

2. Smule, the applications

2.1 Singing karaoke with a smartphone

The Sing! karaoke application, launched in 2012 and later renamed Smule, is by far the most popular of the five. It provides a karaoke environment on the smartphone. Lyrics and pitch lines are displayed on the phone or tablet's screen and stream as the song goes on (Fig. 1). Singers follow the indications and can record their performance, both audio and video. Smule provides a catalog of 10 million tracks to which the users can sing along to. Users can pay for a subscription to have access to the full library, or use the application for free and have only access to a limited number of songs⁶.

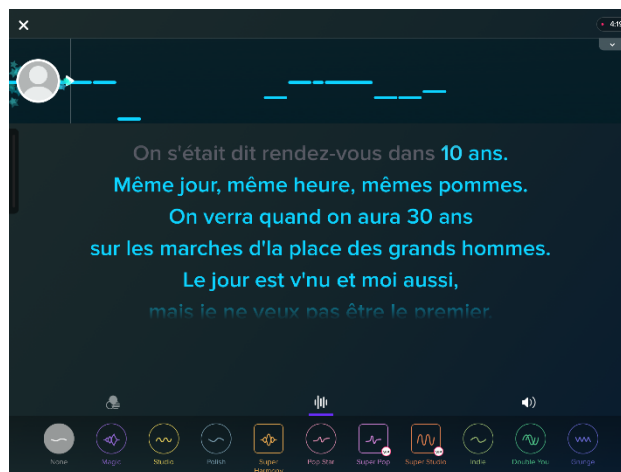


Fig. 1. Screenshot of Smule during a karaoke session on Patrick Bruel's song *Place des Grands Hommes*

A number of voice treatment options are available. At the bottom of the screen, singers can pick studio effects and voice filters to enhance their voice, such as an autotune or various types of reverberation (Fig. 1). Some studio effects, like the autotune, are only available to VIP members (users who pay for a subscription). These effects can be used on the fly while singing or after

⁶ A one-week subscription is 9,99 €. One can also pay 19,99 € for a month or 99,99 € for a year.

the song has been completed, before saving the recording. Multi-take recording is also possible: one can go back and forth in the song to record a passage again, without having to start again from scratch.

Once the video is recorded and edited, Smule users can choose between private or public release. In the former case, the singer chooses who to share the video with. Otherwise, the recording becomes available on the mobile application as well as on Smule's webpage⁷ where anyone can watch it, without needing a Smule account. As soon as a song is being recorded and uploaded in public mode, it becomes automatically visible on the application as well as on this webpage – to the whole world.

When deciding to record a song, the user can choose between singing it alone, in a duet or in a group. With the duet option, the singer records half of the track. Then, other users are invited to sing the second part of the song – or, conversely, one can sing a karaoke on a backing track onto which someone who has already recorded half of the song⁸. The same applies for group singing. On the final video, we can see the two singers, alternately or side to side, singing in turn and sometimes together. The two have sung at different times and in different locations, but their images and their vocals are being assembled into a single video recording. Practically, one can also record a duet with oneself, leading to paradoxical videos where one same person appears in duplicate, the two faces singing different lines, side by side.

Renowned artists have joined the Smule network. They have provided an arrangement of their own song and a video recording where they sing half of it. In the feature called “sing with the artist”, Smule members have the opportunity to sing the second part of the song, where the first part has been recorded by a professional singer – or with a Disney character, when the song

⁷ <https://www.smule.com/> This web interface is provided by Smule for a consultative usage only. The most popular songs appear first, sorted by categories (most popular, Disney, French songs, 1980s...).

⁸ Joining a duet is free for all Smule members, even without a subscription. To start a duet, only VIP members can access the full catalog of songs.

comes from a Disney movie soundtrack. One can sing while watching the other singer singing on the video. This can create a feeling of simultaneity – whereas the two singers have never been singing at the same time. This feature is very popular. For instance, the Smule repertory holds 1.6 million of collaborations on the song *Despacito* by Luis Fonsi, sung in a duet by Fonsi himself and Smule users. Of course, Fonsi has recorded the song only once, and everyone can join his recording to complete the song, record it and release it.

Singing karaoke is not a new thing. Karaoke is a musical practice that appeared in Japan in the 1960s. The word comes for the Japanese “karappo” (empty) and “okesutura” (orchestra) – to be understood as an orchestra recording void of vocals (Mitsui & Hosokawa 1998). It is a collective entertainment, especially adapted to pop songs where the vocals can easily be separated from the musical accompaniment. People gather together in bars or at home and enjoy singing along to their favorite tunes, in turn or all together. It is a collective practice of entertainment.

But the Smule karaoke application offers something different. First of all, karaoke singing becomes accessible anytime and anywhere (provided an Internet connection and a smartphone): no more need to organize a social gathering. A smartphone and a simple headset are enough to start a karaoke session at home or anywhere – a lighter and easier set up than a TV, big speakers and microphone would be. Second, when users engage with Smule, most of the time they sit at home, alone in their room; they grab a phone or a tablet, pick a song and perform it on their own. Karaoke becomes a solitary practice. Smule singers either complete the whole song on their own, or they join someone (or are being joined by someone) to complete the other half of the song. In both cases, karaoke singers remain alone at home. They are actually never singing together: neither on the same place, neither on the same time. In a duet or group recording, the collaboration is delayed in time. People are actually not engaging with one another, but pasting two recordings in a common video.

We can often observe that singers try to make up for this non-togetherness. Fonsi himself, in his recording of *Despacito*, sometimes glances off-camera, to the side where he knows the second singer will appear on the video. He speaks to this absent singer; and sometimes, the collaborators of this duet play the game: they look off-camera to the side where Fonsi's video will eventually appear. They actually look at nobody, but know that in the end, it will look as if the two singers look at each other. This game-playing is noteworthy as it emphasizes the absence of live collaboration between the two singers, who are trying to make up for it, contriving a virtual co-presence.

Unlike an original karaoke singing, Smule singers not only sing for entertainment, but also strive to obtain a good recording of their singing. Multi-take recording and voice treatment studio effects help to provide a polished recording of one's interpretation of a song. Therefore, Smule's karaoke singing deviates slightly from its original form. Not only the action (singing) is valued, but also the object being produced out of it: the video, which is not a pure testimonial recording of the action but is an artifact, an object that has been worked on with a purpose.

What sort of musical object is this recording? At first sight, one could think that it is a testimony of an event, one person singing to a backing track – a witness-recording of a performance, of an event that happened at one specific time and place. But because of the editing and processing options, it is more than often not the simple recording of an event but an object that has been worked on (with multi-take recording, sound processing, and assemblage of two or more vocals). Even though these processing steps are not as developed as they would be in a real recording studio, we contend that it has an impact on the nature of the recording. Additionally, when it is a duet or group recording, the result is a mashup of several performances that have happened at different times and places. This deepens the gap between a testimony recording and a recording produced as a musical object for its own sake. The distinction between these types of recordings has been developed and analysed by Roger Pouivet (Pouivet 2010). In his ontology of musical works,

the studio recording of a musical piece as first performed by rock bands is a new sort of musical work, a work that is fixed on a support (a vinyl, a disc, a digital support...). However, unlike the rock recording as accounted for by Pouivet, the Smule recordings are not considered to be musical works. We will come back to this point later in the paper.

2.2 *Live duets*

Let us finally mention a feature that was launched in the summer of 2018, called LiveJam⁹. In this feature, people join and connect together to sing a duet in real time and broadcast it live, on the application as well as on the webpage. VIP members can host a live jam, and everyone can join. One has to wait on a list of people who, in turn, sing a duet with the hosting person. A LiveJam session is either public or private. In the latter case, only the invited guests can attend the session. Public LiveJam sessions are broadcast on the website and on the application, visible to anyone¹⁰. One can see two people greeting each other, deciding on a song, and singing it together. They see each other through the video and hear each other in real time.

In this setting, the simultaneity problem seems to be solved: people are really singing on the same time¹¹. They are singing *together*: the same song, on the same time, but in different locations. Visual contact is limited to what one can show through the smartphone's camera and screen. The collective practice of singing karaoke is therefore realized in a new way: singing together is reduced to seeing the singing partner through the screen and during the time of the song (plus the time to agree on a song). The members of the audience appear under their pseudonym and profile picture, they can write

⁹ LiveJam has been replaced by another feature, Sing Live, since the summer of 2020.

¹⁰ The new version of LiveJam, Sing Live, is only accessible to VIP members. Additionally, they have to belong to a group, and the live sessions can only happen among one group.

¹¹ A delay might nonetheless exist: one singer can hear the other one's vocals with a slight delay. In such case, Smule recommends the singers to follow the backing track and not their partner's singing to be on time. The problem is solved on the recording – if it is being saved.

messages to the group of singers and attendees. Participation of the public exists through the use of written messages where attendees can chat and comment on the performance of the singers.

The Smule karaoke application leads therefore to a new sort of musical practice. It is a collective musical practice, it is a performance, but a performance where interactions between musicians and between musicians and their audience are redesigned. The “co-presence” of performers and audience, introduced as an essential characteristic of a performance by Erika Fischer-Lichte (Fischer-Lichte 2008) as well as by Stan Godlovitch (Godlovitch 1998) is not fully realized, but arises with a variation, since it is not any more an action happening “here and now” but “everywhere and now”, with performers and an audience sitting in different places of the world. However, this is not specific to Smule. As early as 1998, Atau Tanaka and Kasper T. Toeplitz created an installation, *Global String*, on which they can perform music together while being in two different cities (Tanaka and Bongers 2003). But the situation created by Smule is an innovation in the sense that it makes it accessible to anyone (provided a Smartphone and a connection to the Internet) to sing with anyone in the world, at any moment. And the most prominent novelty is that it transforms the karaoke tradition into a practice where people do not need to gather in one same place to perform together.

2.3 Instrumental applications

Apart from the karaoke application, Smule develops other musical applications that can fall under the “instrumental” category: Magic Guitar, Magic Piano, and Ocarina.

Magic Guitar offers its users to ‘play’ guitar: the left finger selects the chord (by touching one colored box one among a few), the right thumb picks the strings by touching them on the screen (Fig. 2a). The patterns stream from left to right on the screen, the user has to follow the shape and color

indications to play the song right: the right chords and the right notes from the chord. Magic Guitar offers to play songs where vocals are prerecorded. The player triggers the notes that have to be played in the instrumental accompaniment by touching the strings.

Magic Piano is a very similar application: tracks are prerecorded, and a piano roll appears on the screen. The user “plays” the notes by touching the screen at the right place at the right moment, where the colored dots meet the line (Fig. 2b).

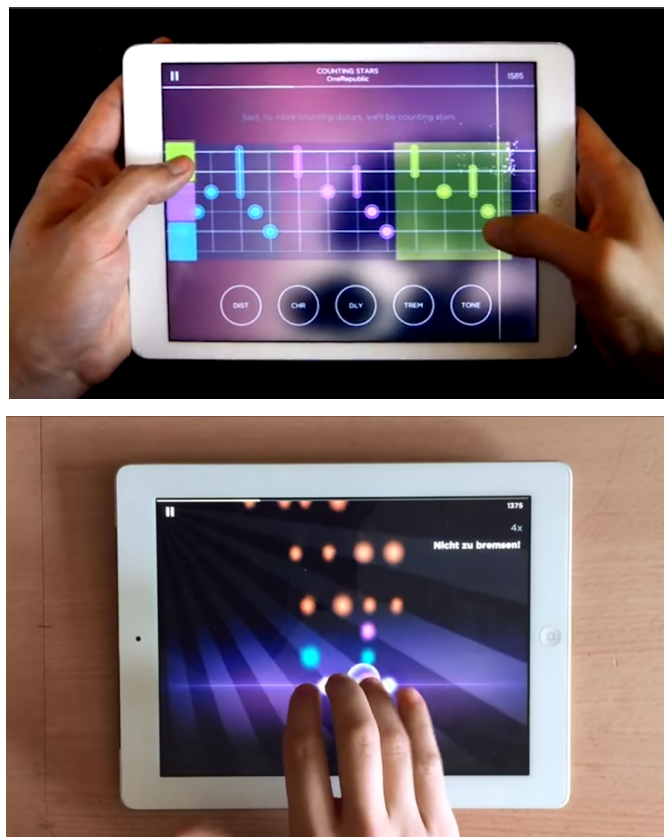


Fig. 2. Magic guitar being played on a tablet (top)¹². The left thumb activates the chord changes following the color indications and the right thumb triggers the notes by touching the strings. The magic piano (bottom)¹³.

¹² <https://www.smule.com/apps>.

¹³ <https://www.youtube.com/watch?v=RQTTuaY6E7Q> (accessed in February 2020).

Ocarina was the first long-standing application released by the Smule company. Making use of most of the affordances of the iPhone (multi-touch screen, microphone, speaker, GPS, tilt sensors), it “transforms the iPhone into an ancient flute-like instrument¹⁴”. To play Ocarina, one has to blow into the iPhone’s microphone (Fig. 3). The fingers touch the screen on the dots to cover the ocarina’s “holes” and produce different notes. Tilting the phone creates a vibrato. The application provides scores under the form of tablatures that indicate the finger position series to be executed in order to interpret a song.

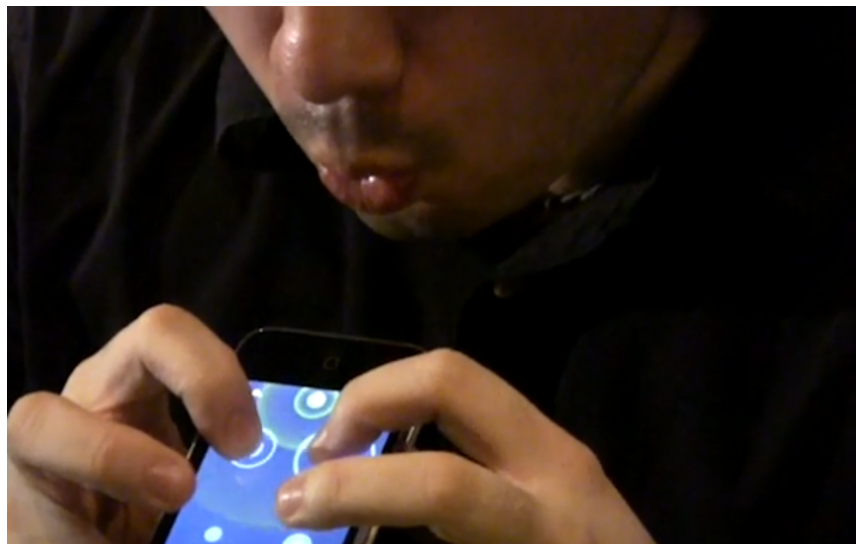


Fig. 3. The ocarina application¹⁵.

Smule’s “instrumental” applications, Magic Piano, Guitar and Ocarina, allow anyone, musician or not, to easily play a tune or a song on a smartphone or tablet. Following the indications about when and where to place the fingers on the screen is enough to get a correct result – to be in tune and in rhythm. The entry level is accessible to anyone; with experience and training, one can

¹⁴ From the advertisement video for Ocarina, on <https://www.smule.com/apps> (accessed in February 2020).

¹⁵ Ibid.

aim at higher level songs that require dexterity and a good coordination – especially for Magic Piano and Magic Guitar. One could therefore ask: do these applications turn the smartphone into a musical instrument or do they come closer to video games, the output of which is a musical content?

Songs have different difficulty levels. The aim to complete a song is to follow the indications correctly and on time. One has to comply with the instructions; there is not much room for artistic interpretation. On Magic Guitar, the user has the possibility to play another string than the one indicated, at any time. The note remains in the correct chord. To play other notes (another chord), one has to pick with the left finger another color than the one indicated. This gives the possibility to play in advance one of the next chords to come, but not to freely decide what note or chord to play. Magic Guitar is therefore far from real guitar playing; it rather classifies as a video game. The same applies to Magic Piano.

It goes somehow differently with Ocarina: within a given tessitura and tuning system, players have the freedom to play the notes they want, without following a chart. Ocarina players can then play any tune, and not prerecorded songs. Freedom is therefore larger than it is with Magic Guitar or Piano. Ocarina stands closer to a musical instrument, and the statement: Ocarina “transforms the iPhone into an ancient flute-like instrument¹⁶” sounds rather true.

Let us now mention the fifth Smule application, AutoRap. It turns speech into a rap song, by setting the spoken words to a beat. Creativity, personal involvement, and progression are very limited. Possibilities are not as broad as they can be for the other applications. AutoRap has therefore less success and less impact than the other Smule applications. It is rather toy application, used for fun but not for a long-standing practice.

¹⁶ From the advertisement video for Ocarina, on <https://www.smule.com/apps>.

3. Smule, a social network

Smule is not only a set of musical applications, from karaoke to alternative musical instruments. It also comprises a built-in social network (Boyd & Ellison 2007). All users have a pseudonym and a profile picture. They can establish connections by “following” other Smule members (bonds are therefore not necessarily mutual). Everyone’s social network is visible. The profile of Smule members is public, it displays the list of the recordings they have done and uploaded. Smule members can “love” and comment other’s recordings. They can chat through a messaging system. Groups allow users to connect with people with the same musical interests.

The different applications can be used collaboratively: one can play a tune on the guitar or the piano to accompany a singer’s recording, and thus produce a mixed performance, that will be released on the social network. This possibility is nevertheless little used. The karaoke application is still the most successful and by far the most used, and the vast majority of the recordings uploaded on the Smule network are done by singers.

After having sung a song, users are invited to give feedback about whether or not they liked the arrangement of the song. Immediately comes a proposition to “follow” the person who uploaded the arrangement, and, in case of a duet, the singing partner of that duet. In Smule, everything is done to increase the connections within the network, encouraging people to create more bonds.

Smule members can collaborate to the expansion of the song catalog: users themselves can provide their own arrangement of a song, comprising a backing track, lyrics, and if need be, indications for a duet (the splitting of the song for two singers). Ocarina’s catalog is also collaborative. Scores can be created and uploaded to the library by Smule members themselves. Smule’s repertoire can therefore expand thanks to its members.

Additionally, Smule features a “global view”, a dynamic view of the Earth that displays where on the world the most recent recordings have been

uploaded. Ocarina has its own global view where one can not only see where people play or have played, but can even listen in real time to other people playing, from anywhere in the world. All people currently playing appear as little lights on the globe. One can click on one of them and listen to what this person is playing, in real time.

Smule being a social network, additionally to providing musical applications, has an impact on the status of its musical productions. Unlike the rock recording, which constitutes a musical work (Pouivet 2010), the Smule recordings do not aim to be works of art. To back this assertion, one could first say that Smule users are, most of them at least, not professional singers, and that singing on Smule is an entertaining activity addressed to all people, regardless of their musical skills. Also, the application determines a lot about the recording (the backing track, the video setting), making every Smule video easy to identify as such. But not only the level of the singers should be considered to claim that recordings are not musical works. What is also missing is the necessary activation so as to consider something a work of art (Goodman 1976). According to Nelson Goodman, the activation is the process through which an object can become a work of art and be considered as such: for a frame, being hanged on a museum wall, for a piece of music, being labeled and listened to as such. But the Smule recordings are published withing the application and website, among countless other recordings. They are in the first place addressed to other Smule users, even though some of them can also be published on other platforms (like YouTube).

It is therefore important to discuss the function of these recordings. They are not activated as musical works, but they have an important function within Smule. All users have a profile where their pseudonym and picture are followed by a list of the songs they have recorded, accompanied by the number of reads, “loves”, and comments for each of them. Recordings are, first of all, the result of their attempt to interpret a song. As we have discussed before, it is not strictly a recording witnessing a performance, but a recording that may have been worked on (with multi-take and studio effects). We can

also notice how people take care of their visual appearance on the videos: clothes, makeup and hairstyle, attitude, very often seem to be taken care of. This shows an awareness of being visible – once the video is uploaded. These recordings are displayed on the profile page of the Smule singers¹⁷. Smule members can like, comment, and share other’s recordings.

Smule creates this unique configuration where recorded songs become the building blocks of a social network¹⁸. We have shown that the function of these recordings is not to keep memory of an event (a performance), nor to become a work of art, but it is to build the identity of Smule users – in order to, ultimately, contribute to the Smule network. Smule singers discover each other through the recordings made available on their profile. This utilisation of the videos is very specific to Smule. Consequently, on Smule, one sings not only for one’s own fleeting enjoyment but also with the aim of getting visibility and gaining popularity, by posting a recording and collecting comments and “loves”. Singing with Smule is for fun and for fame.

4. Goals and deviations

It is straightforward to affirm that Smule is oriented towards entertainment – a musical entertainment. Smule’s stated aim is to provide everyone, regardless of their musical training, with the opportunity to play music: “At Smule, we create social music-making experiences for everyone, no talent required¹⁹”. Indeed, the karaoke application allows anyone to sing, with the possibility of producing a video recording of a satisfying quality with very little technical gear.

¹⁷ Videos can also be shared on other networks, such as Facebook, Instagram, YouTube.

¹⁸ If we think of other networks: the building blocks of Twitter are short texts. On Instagram, they are pictures or videos. On Facebook, they can be many things such as text, pictures, videos, polls... On Smule, users share one specific type of videos.

¹⁹ <https://www.smule.com/jobs> (accessed in February 2020).

When analyzing the narratives that surround the Smule applications (magazine articles, presentation and advertisement discourses, considered to be representative of the ideas and ambitions of Smule’s creators and leaders), we can notice that social experience and authenticity are two major ideas often put forward to characterize Smule. Ge Wang, one Smule’s creators, describes it as “a start-up company creating technology and experiences to explore social music making” (Wang 2014). To him, Smule is a platform allowing for “sonic-based social community building” (Wang 2009). Jeff Smith, Smule’s co-creator and current CEO, bears out the idea: “We’re a social network that’s as much about creation as consumption. It’s not a karaoke company per se: we’re building a network around music and performance”²⁰. He also declared: “We wanted to bring music back to its social roots”²¹. Smule’s creators and leaders’ discourses about their applications mention the social experience as a key idea. The Ocarina application, in its presentation video, is described not only as an instrumental application, but also as providing “a social experience” – principally through the global view. But is listening to a person’s playing what we can call a social experience? The listener practically hears a tune or some notes being played by an unknown person somewhere in the world. But one has to keep in mind that the sound is actually played by their own iPhone: it replicates the notes played by the other Ocarina player. The person who plays does not know that they are being listened to. There is no other sort of communication between the two. In other words, the social side of the Ocarina experience is very limited. Of course, several people can gather together, with their phones, to play something together – as it has been well advertised with a video where a

²⁰ Dredge, Stuart, “Smule talks music apps, Jessie J, subscriptions and songwriters”, in: *Musically* [online], 2nd July 2015.

²¹ CNBC 2018 [online] <https://www.cnbc.com/2018/03/30/this-computer-music-phd-wants-to-connect-the-world-through-mobile-karaoke.html>.

guitarist and several Ocarina players interpret the song *Stairway to Heaven*²². But this configuration is not specific to, nor created by the Ocarina application.

The social aspect of Smule can be approached when one carries out a duet recording in the karaoke application. The duo experience leads to the so-called “collaborations” or “collab”: a recorded song merging the vocals of two (or more) singers, or (but more rarely) the vocals with a tune played on the piano or guitar applications. But is it justified to talk about collaboration? The two singers indeed never work together. They do their singing job independently of each other. At best, the second singer adapts his or her singing to the vocals of the first one, sometimes harmonizing or answering to some words the first singer might have said. We have also seen that togetherness is sometimes feigned, when the singers seem to look at each other, but it is not achieved. Singing *together* is therefore not realised. Smule karaoke singing, as well as Magic Guitar or Piano playing, remain a solitary practice.

As we have seen before, the LiveJam feature can provide this missing simultaneity for people to sing together. There – but only there – Smule karaoke singing can regain something of a social experience: people joining together and taking part in a common activity. Communication is limited to the frame of the phone’s camera for the singers, and to the chat discussion for their audience. But despite the distance between participants, their anonymous pseudonyms and profile pictures, social interaction does take place.

In an ontology of common sense, one gives value to the widespread discourses and considers that things are as we say they are in our everyday life (Ruta 2013; Rosenfeld & Jaquet 2014). However, the discourses examined here cannot count as common discourse, bearing a truth value.

²² This video is available on YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=kfrONZjakRY> (accessed in February 2020).

They are promotional texts and not the words generally spoken by Smule users. Moreover, they speak about very recent things; the applications have just been created. It is not something that is well known by everyone, no matter their situation in space and time in the world. For this reason, we cannot assign them a truth value. Therefore, it is legitimate to question these discourses.

Let us continue with the second value often stated in discourses around Smule: “authenticity” in social music making is what Smule claims to provide and develop. Smith declared for the magazine *The Guardian* in 2015: “I think people want something fresh and authentic. They want it to be real”²³. Smule’s karaoke setting is indeed very convincing. LiveJam allows people to see each other through their phones’ cameras and to sing together. However, in duet singing, the two singers never actually sing together. Additionally, connecting with people through a social network, applying voice treatment effects to a recording, do not correspond to what one commonly calls “authenticity”. The “real” experience remains virtual. This contradiction born by Smule comes even more to light in the presentation video of *Magic Guitar*²⁴. The voice-over boasts the fact that “Guitar brings a special human element”, on the grounds that *Magic Guitar* players can accompany vocalists and connect with singers to collaborate further. After a brief presentation of the application, the video shows a group of young and happy people sitting together in a casual setting; one of them grabs a guitar and they start singing together. “It is about people making music together”, says the voice-over. But this is exactly what does not happen with Smule: people strumming a real guitar and singing together – being all in the same place on the same time.

²³ Dredge 2015.

²⁴ <https://www.smule.com/apps> (accessed in February 2020). The application *Magic Guitar* is by the end of 2020 not supported by Smule anymore.

5. Conclusion

Smule offers applications allowing everyone to sing karaoke, play smartphone adaptations of the piano and the guitar, and share video recordings with the network. Not only do these applications offer new ways to indulge in entertainment activities, but they also create new musical practices and objects. A new sort of karaoke singing appears. With Smule, it becomes a solitary practice, accessible anywhere and anytime, where “being together” is most of the time not achieved. Togetherness is realised in the LiveJam feature through audio and video communication, and through a written chat for the audience. Moreover, singing karaoke on Smule is not only a fleeting entertainment, but also an activity oriented towards the production of edited recordings in order to share them on the social network. Therefore, the new musical practice emerging with Smule adds to karaoke singing the production of video recordings.

These karaoke recordings are new musical artifacts. They are music recordings, made of one or several vocals, possibly processed and edited, added up to a backing track. It is therefore a cover of a song, and sometimes a collective one. But most importantly, the utilisation of these recordings is new: they become the building blocks of a social network. Recordings become the main data people share with each other, comment, and like. They are the main argument for people to connect with each other as they build the identity of Smule singers. Musical videos on social networks are not specific to Smule, but in Smule, they really are the key element of the social network. Some professional singers or artists at the start of their career understood the potential of this network and used it to attract fans and gain popularity, especially through making their own songs available in the feature ‘Sing with the artist’.

Last but not least, we have shown that the Smule applications, developed for entertainment, do not fully accomplish what they are promised to do in the discourses surrounding them and issued by their creators. Authenticity

and social experience in music making are not achieved as they are said to be, and Magic Guitar and Magic Piano are closer to video games than musical instruments. Although Smule does not provide the authentic social experience it is claimed to create, it is nonetheless able to delight its users with its musical and play affordances, and successfully meets the desires of a lot of music enthusiasts.

References

- ARBO A. (2010), “Qu’est-ce qu’un ’objet musical’ ?”, in *Les Cahiers philosophiques de Strasbourg*, 28, pp. 225-247.
- ARBO A. and RUTA M. (eds.) (2014), *Ontologie musicale: perspectives et débats*, Hermann, Paris.
- BOYD D. M. and ELLISON N. B. (2007), “Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship”, *Journal of Computer-Mediated Communication* 13, 1, pp. 210-230.
- DAVIES D. (2011), *Philosophy of the Performing Arts*. Foundations of the philosophy of the arts 4, Wiley-Blackwell, Chichester, West Sussex; Malden, MA.
- ID. (2001), *Musical works and performances: a philosophical exploration*, Clarendon Press, Oxford.
- DREDGE, S. (2015), “Smule: the social music app that lets fans sing karaoke with Jessie J”, in *The Guardian*, 23rd June; URL: <https://www.theguardian.com/technology/2015/jun/23/smule-apps-social-music-network-jessie-j>
- ID. (2015), “Smule talks music apps, Jessie J, subscriptions and songwriters”, in *Musically*, 2nd July; URL: <https://musically.com/2015/07/02/smule-music-apps-jessie-j-subscriptions/>
- GOODMAN N. (1976), *Languages of art: An approach to a theory of symbols*, Hackett publishing.

- FISCHER-LICHTE E. (2008), *The transformative power of performance: a new aesthetics*, Routledge, New York.
- GODLOVITCH S. (1998), *Musical Performance: a Philosophical Study*, Routledge, London - New York.
- MITSUI T. and SHŪHEI H. (eds.) (1998), *Karaoke around the world: global technology, local singing*, Routledge, London - New York.
- POUIVET R. (2010), *Philosophie du rock: une ontologie des artefacts et des enregistrements*, Presses Universitaires de France, Paris.
- ROSENFLED S. A. and JAQUET C. (2014), Presses Universitaires de Rennes, Rennes, *Le sens commun : histoire d'une idée politique*.
- RUTA M. (2013), "Is there an Ontological Musical Common Sense?", in *Aisthesis. Pratiche, linguaggi e saperi dell'estetico* 6, 3 (Special Issue – "Ontologie musicali" eds. A. Arbo and A. Bertinetto), pp. 117-125.
- TANAKA A. and Bongers, B. (2003), "Global String", in *Proceedings of the Cast01 Conference*, pp. 177-181.
- WANG Ge. (2014), "The world is your stage: making music on the iPhone", in *Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Sumanth Gopinath and Jason Stanyek (éds.), vol. 2, Oxford University Press, New York, pp. 487-504.
- WANG Ge, et al. (2009), "Smule = Sonic Media: An Intersection of the Mobile, Musical, and Social", in: *Proceedings of the International Computer Music Conference, ICMC, Montreal*, pp. 283-286.

Tra sintesi vocale e divizzazione olografica

Alcune considerazioni sul caso Hatsune Miku

Maël Guesdon – Philippe Le Guern

Abstract

Developed and distributed in 2007 to promote the second version of the Vocaloid software, Hatsune Miku has quickly become a protean phenomenon. First and foremost, Hatsune Miku is a synthetic voice system that the spectator-listener can utilise to create and share custom compositions. Secondly, she is also a holographic celebrity performer appearing in live concerts, and the heroine of a video game series project DIVA. Thirdly, she is the protagonist of numerous fan fiction titles. Finally, since 2013, she is also the lead singer of an opera piece. In this paper, we focus on the Hatsune Miku case, an outstanding example of holography in pop music, which radicalise the question of fan attachment and celebrity, at the crossroads of technology, newly emergent economic models within cultural industries, fan culture and creative audiences.

Keywords: Hatsune Miku, Hologram, Popular music, Cultural industries, Fan culture, Capitalism, Innovation.



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Sommario

Sviluppato e distribuito nel 2007 per promuovere la seconda versione del software Vocaloid, Hatsune Miku è diventato rapidamente un fenomeno proteiforme. Innanzitutto, Hatsune Miku è un sistema di voce sintetica che lo spettatore-ascoltatore può utilizzare per creare e condividere composizioni personalizzate. In secondo luogo, è una celebrità olografica che appare in concerti dal vivo, nonché l'eroina di una serie di videogiochi *project DIVA*. In terzo luogo, è la protagonista di numerosi titoli di fan fiction. Infine, dal 2013, è anche la cantante principale di un'opera. In questo articolo ci concentriamo sul caso Hatsune Miku, un esempio eccezionale di olografia nella musica pop, che radicalizza la questione dell'attaccamento dei fan e della celebrità, all'incrocio tra tecnologia, nuovi modelli economici emergenti all'interno delle industrie culturali, cultura dei fan e pubblico creativo.

Parole chiave: Hatsune Miku, Ologramma, Musica popolare, Industrie culturali, Cultura dei fan, Capitalismo, Innovazione.

Elaborata e diffusa nel 2007 per promuovere la seconda versione del software *Vocaloid*, Hatsune Miku è rapidamente diventata un fenomeno proteiforme nel suo presentarsi, di volta in volta, come sintesi vocale di cui lo spettatore-ascoltatore può appropriarsi per creare e poi diffondere sul web le proprie composizioni¹; star olografica che si esibisce in concerti relativamente rari e ricercati; eroina di videogiochi nella serie *project DIVA*², dove interpreta

* Un sentito ringraziamento al dott. Nicolò Palazzetti dell'Université de Strasbourg per i preziosi consigli e l'attenta revisione alla presente traduzione (*N.d.T.*)

¹ Per poco più di un centinaio di euro, gli utenti possono produrre brani nei quali far cantare Hatsune Miku. Essendo il suo corpo in 3D simulato, e quindi “animabile”, questi brani vengono spesso accompagnati da clip video, di solito concepite in collaborazione con altri utenti, e poi postate sui social media o su siti specializzati, nei quali tali prodotti vengono valutati, classificati e commentati da una comunità di fan.

² *Hatsune Miku: project Diva* è stato sviluppato da Sega in collaborazione con Crypton Future Media. Si tratta di un videogioco detto “di rytHatsune Mikue”, che consiste nel premere i tasti del controller seguendo le indicazioni che compaiono in sovraimpressione sulla coreografia di Hatsune Miku. Alla base del gioco c'è dunque un brano sul quale Hatsune

alcuni dei suoi successi; personaggio centrale di numerose *fan fictions*, sui cui elementi narrativi si basano spesso clip che mettono in scena le trame relazionali di Hatsune Miku con i suoi amici *vocaloid*; e addirittura, dal 2013, interprete principale di un'opera³. Il successo di Hatsune Miku (il cui numero di fan su Facebook supera oggi i 2,5 milioni) ha trasformato un semplice strumento di marketing in una star peculiare, capace di richiedere a Crypton Future Media, l'azienda all'origine del software e del personaggio, di articolare costantemente la sua comunicazione tra promessa democratica di creazione collaborativa (resa possibile dal programma di sintesi) e ricercatezza evenemenziale di certi show che consolidano la comunità dei fan. In generale, il caso Hatsune Miku può essere analizzato nell'ottica dell'inedita promessa socio-tecnica che esso offre al pubblico; e il caso dell'applicazione di tale meccanismo ad altre star, sia decedute (Tupac, Michael Jackson...) che viventi (Mariah Carey...) o fittizie (Gorillaz), sembra confermarne le molteplici potenzialità – resurrezioniste, ubiquiste... – nella misura in cui rinnova o amplifica alcuni dei nostri interrogativi circa il significato profondo del nostro rapporto con la musica e le sue celebrità. Se i principali sforzi in materia di innovazione musicale si sono concentrati sul miglioramento di dispositivi acustici capaci di restituire un segnale sonoro, la tecnologia dell'ologramma rinnova la “dimensione spettacolare dello spettacolo” accentuando, nel cuore stesso dell'esperienza estetica, ciò che ne costituisce l'istanza più profondamente metafisica, confondendo i limiti tra realtà e illusione, e radicalizzando la questione dell'attaccamento e del desiderio (verso l'opera e verso il suo autore) dal momento in cui essi non sono più rivolti ad un essere in carne e ossa, col suo talento e la sua ispirazione, ma ad una presenza assente o a un'assenza presente. Là dove si incontrano tecnica, industria culturale e nuovi modelli economici, comunità dei fan e pubblico creatore, l'ologramma sembra poter aprire nuove prospettive in campo musicale, prospettive che non si limitano ad un miglioramento significativo dell'esperienza sensoriale – come nel caso del

Miku canta e danza, a volte da sola, a volte in compagnia di altri *vocaloid*. Crypton Future Media sviluppa così una strategia di marketing cross-mediale, in quanto i brani e le coreografie del gioco noti ai fan di Hatsune Miku vengono poi cantati e danzati in scena, il che certamente contribuisce a rafforzare il senso di attaccamento.

³ L'opera scritta da Keiichiro Shibuya intitolata *The End*.

passaggio da monofonia a stereofonia, o più recentemente con la spazializzazione del suono – ma che creano le condizioni per un movimento riflessivo dell’esperienza estetica stessa, in cui lo spettatore vive sulla propria pelle la *mise en abime*⁴ di quella stessa esperienza. È per il suo spostare le frontiere dell’esperienza artistica, e della coscienza che il pubblico ha di tale esperienza, che ci sembra utile considerare le potenzialità artistiche dell’olografia, in particolare tramite il caso di Hatsune Miku.

Dopo aver descritto alcune specificità dell’ologramma di creazione *starifié*, vedremo come il dispositivo di produzione, diffusione e ricezione di Hatsune Miku, capitalizzando sugli strumenti di creazione che determinano la popolarità della cantante e mettendo in scena (tramite un sistema piramidale di suggerimenti e valutazioni) l’influenza del pubblico sul divenire del personaggio, accentui la logica auto-costitutiva che fa dei mezzi di diffusione al tempo stesso una forma di consumo e un rinforzo della celebrità; logica che si afferma, nel caso di Hatsune Miku, come la condizione stessa di esistenza della star (la cui fragilità costituisce poi una potente risorsa commerciale).

1. Tipologia degli ologrammi ad uso artistico

Rendendo visibile un essere privo di presenza corporea, il principio tecnico dell’olografia consiste nel rappresentare un’immagine in tre dimensioni nello spazio reale. Inventata nel 1858 da Henry Dircks e poi adattata al teatro da John Pepper, la prima matrice dell’effetto olografico consisteva in un gioco di proiezioni su una superficie inclinata di 45° - in tela trasparente o vetro – invisibile agli occhi del pubblico, capace di mostrare non direttamente l’immagine, bensì l’immagine dell’immagine proiettata (Pepper 1890). Ne risultava una forma d’illusione ottica impressionante, con immagini fantasmatiche che sembravano fluttuare sulla scena stessa del teatro, dove

⁴ Espressione inizialmente utilizzata da André Gide, volta ad indicare una strutturazione dell’esperienza su più livelli, legati da un rapporto di ricorsività (tipico il caso del “sogno nel sogno”); si tratta di un espediente narratologico comune alla letteratura, alla fotografia, al cinema (cfr. A. Marchese, *Dizionario di retorica e di stilistica*, Arnoldo Mondadori Editore, Milano, 1991, p. 203) (*N.d.T.*)

prendevano vita per poi scomparire⁵. Questo dispositivo per certi versi elementare, ma che ben si adattava al gusto dell'epoca vittoriana per l'aldilà, la metempsicosi e i fantasmi, continuò ad essere sfruttato fino agli anni '60 del Novecento, nei parchi a tema come negli spettacoli teatrali. Tuttavia, si tratta in questo caso di un dispositivo 2D, diverso dall'immagine olografica in senso stretto – la registrazione e la ricostruzione di tutte le informazioni luminose provengono dalla combinazione di un laser e della radiazione diffratta da un oggetto – che suscita la sensazione di una sua effettiva presenza, qualunque sia l'angolo da cui la si osservi. Artisti visivi come Lloyd Cross e Pam Brazier (*The Kiss* 1973), Paula Dawson (*To Absent Friends* 1989), John Kaufman (*Canted Fragment*, 1994), Martina Mrongovius (*Pascua Lama*, 2006), Ana Maria Nicholson (*At the Gate*, Cocoon, 2006), Sally Weber (*Strata Series* 2006) hanno così prodotto opere che testimoniano della grande varietà di dispositivi di generazione olografica⁶.

Se è possibile classificare questi dispositivi olografici secondo il tipo di tecnologia impiegata (Johnston 2016), un secondo principio tipologico rinvia alla natura stessa degli esseri così rappresentati e al tipo di rapporto che ciascuna ontologia è suscettibile di instaurare con il pubblico. A questo riguardo, non stupisce che molti teorici noti per le loro analisi dei legami tra tecnica e modernità (Toffler, Eco, Baudrillard,...) abbiano riservato un posto particolare all'ologramma: Jean Baudrillard, ad esempio, considera l'ologramma non tanto una copia o un'immagine del reale, quanto piuttosto un doppio del suo referente, una forma al contempo iper-realista e iper-artificiale, un simulacro. «Nell'ologramma, è l'aura immaginaria del doppio che viene, come nella storia dei cloni, braccata senza pietà» (Baudrillard 1981, p. 156). Più reale del reale, secondo la formula di Baudrillard, all'ologramma mancherebbe, nella sua pretesa iper-oggettivista, ciò che costituisce l'essenza stessa della cosa o dell'essere originario, ovvero la sua parte di ombra, in senso proprio e figurato. E al tempo stesso, come sottolinea lo stesso Baudrillard, iper-similitudine non significa forse uccisione

⁵ La prima rappresentazione del *Pepper's Ghost* avvenne nel 1862 a Londra con la messa in scena del racconto di Bulwer Lytton *A Strange Story* e lo spettacolo *The Haunted Man or the Ghost's Bargain* di Charles Dickens.

⁶ Vedi <http://www.globalimages-hologramartcollection.com/> <http://holocenter.org/artists> (ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

dell'originale? Da questo punto di vista, l'ologramma andrebbe ad affiancarsi ai campionatori e ad altri dispositivi di digitalizzazione del reale, volti ad assicurare non la riproducibilità tecnica delle cose – e dunque la perdita della loro aura – ma piuttosto la loro riproducibilità infinita e per così dire (quasi) perfetta, in una gradualità sfumata che va dalla copia al clone, dall'uguale allo stesso (l'uno non essendo rigorosamente l'altro, contrariamente a quanto l'espressione quotidiana potrebbe indurci a pensare).

Il potere dell'ologramma risiede innanzitutto nel carattere spettacolare dell'artificio tecnico: un corpo appare, si muove, interagisce con altri corpi affatto reali, come nel caso del festival Coachella 2012 in cui il rapper Tupac – scomparso sedici anni prima – canta e balla con Dr Dree e Snoop Dog. Ciò che colpisce lo spettatore, tanto quanto il riuscito gioco di prestigio, è l'efficienza dell'artificio impiegato: più l'illusione olografica è realistica, più il suo potere di fascinazione si impone a noi. Ma l'impatto dell'ologramma non si riduce alla coscienza dell'artificio tecnico e del suo grado di sofisticatezza: l'ologramma “ripresenta”⁷ questioni relative alla commensurabilità degli esseri, alla loro vulnerabilità, alla possibilità di un'essenza soggiacente all'apparenza, alla condizione di ciò che è mortale, all'alterità. “What the fucking up, Coachella”: nel momento in cui, tutt'a un tratto, Tupac apostrofa il pubblico menzionando un festival che al momento della sua morte non esisteva affatto, non si tratta solamente di un trucco. Se lo spettatore è sbalordito, non lo è tanto per la sofisticatezza dell'artificio tecnico utilizzato, quanto piuttosto per la prospettiva vertiginosa con la quale egli si trova a confronto, a indicare che l'esperienza estetica non si limita all'esperienza del bello o del sensibile, ma si intensifica nel mettere alla prova la sua dimensione più esistenziale, ad esempio laddove essa arricchisce la nostra conoscenza rivelandoci modi inattesi di affrontare il mondo, un cambiamento o un rovesciamento di punti di vista. Cosa accade nel caso del Tupac “resuscitato” dall'ologramma? Da una parte, la sua resurrezione spettrale porta alla luce la questione dell'ambito del possibile, che diviene interrogativo sulla storia e sul senso della storia: cosa sarebbe successo se Tupac non fosse stato ucciso? Avrebbe dato il suo contributo alla storia dell'hip hop, e in quale direzione? In altri termini, l'ologramma di Tupac ci

⁷ In francese “re-présente” (letteralmente “ri-presenta”, ma anche “rappresenta”), gioco di parole intraducibile in italiano.

pone la questione di capire perché le cose stiano così - o se potrebbe, invece, essere altrimenti. Ma, di per sé, non ci offre risposte a tale interrogativo, essendo la semplice riattualizzazione di una forma passata reintrodotta in un presente che è solo artificialmente il suo (ed è divertente veder apparire su Internet commenti sulle scarpe indossate da Tupac a Coachella, vestigia di un'epoca passata). Qui risiede la dimensione "tragica" dell'ologramma, che galleggia sulla superficie di un presente al quale non può tuttavia appartenere, così come galleggia su un palco che i suoi piedi sfiorano senza essere mai perfettamente aggiustati sulla materialità piana e molto concreta della superficie (il che costituisce non a caso una delle sfide principali per i realizzatori di ologrammi: come far sembrare che essi si muovano "toccando terra"?).

D'altra parte, si ritiene generalmente che un ologramma sia una fotografia in due o tre dimensioni di un essere che gli preesiste. In altri termini, l'ologramma sarebbe rinchiuso nei limiti di ciò che l'essere copiato avrebbe vissuto precedentemente e che sarebbe stato registrato (il che ricalca la trama del romanzo di Adolfo Bioy Casares di cui parleremo poco più avanti: *Faustine*, di cui il narratore si innamora, recita all'infinito la stessa scena in quanto essa in realtà non è che un'immagine già filmata e poi proiettata incessantemente). L'ologramma sarebbe di conseguenza condannato ad una sorta di eterno ritorno dell'identico, senza possibili scenari alternativi. Tuttavia, lo sviluppo di ologrammi di sintesi sempre più realistici apre la strada a creature autonome, inventate di sana pianta (come nel caso di Hatsune Miku) o ispirate a referenti di cui esse prolungano *post mortem* l'agire, dando loro, potremmo dire, una nuova vita.

Da questo punto di vista, ci sembra che lo specifico potere di fascinazione dell'ologramma risieda principalmente in due fattori: da una parte, nel fatto che esso getta scompiglio non nell'ambito del genere, per parafrasare Judith Butler, ma in quello dell'ontologia. In altri termini, l'ologramma ci pone la questione di sapere con chi, o meglio, con che tipo di esseri abbiamo a che fare. È davvero Tupac l'ologramma che interagisce con Dr Dree, o è la sua immagine? Una attualizzazione del nostro ricordo di Tupac o un suo rifacimento ideal-tipico? A questo riguardo, occorre senza dubbio operare una

distinzione tra ologrammi di persone morte, o *hantologiques*⁸, ologrammi di personaggi viventi e ologrammi di personaggi di finzione: in parole povere, si può dividere i fenomeni olografici in tre categorie – innanzitutto, gli ologrammi che fanno tornare in scena cantanti morti, come avvenuto per Tupac ma anche per Edith Piaf, Michael Jackson, Elvis Presley, ecc.; in secondo luogo, gli ologrammi che conferiscono esistenza parallela a personaggi reali e viventi, come nel caso di Mariah Carey che si esibì in cinque luoghi contemporaneamente; e infine, gli ologrammi che creano di sana pianta una star a prescindere da ogni referente anteriore, come nel caso dei Gorillaz. In altre parole, *ologrammi di riproduzione* che conservano nettamente, rinnovandola, la dialettica tra corpo fisico della star (il modello) e le sue riproduzioni (le copie, per quanto esse acquisiscano una particolare indipendenza e un eccezionale livello di realismo); *ologrammi di rappresentazione*; e infine *ologrammi di creazione*, che non rinviano più idealmente ad alcun referente corporeo, ma incarnano una star originale creata di sana pianta, come nel caso di Hatsune Miku. Ciascuno di questi tipi di ologramma solleva questioni specifiche: nel caso degli ologrammi *hantologiques*, si tratta di questioni giuridiche (a chi appartiene il copyright e i diritti d'autore generati dalla performance? Si può far fare “qualunque cosa” a un ologramma, a prescindere da ogni considerazione morale, artistica, ecc.?) e di questioni esistenziali (dove sta il limite tra l'essere e l'apparenza? Come definire qui l'essere e la verità dell'essere?). Gli ologrammi di rappresentazione ci pongono da parte loro la questione dell'*hic et nunc*: una stessa entità può moltiplicarsi, esibirsi nello stesso momento in contesti differenti e raggiungere quindi un pubblico più vasto, ma anche sottrarsi ai vincoli della prigionia, ad esempio, come nel caso di Julian Assange che partecipò – lui, o meglio il suo ologramma – ad una conferenza negli USA mentre il suo corpo reale era confinato presso l'Ambasciata dell'Ecuador a Londra. Infine, gli ologrammi di creazione sollevano la questione del divenire

⁸ Il termine francese *hantologie* (neologismo basato sulla fusione tra *ontologie* e *hanter*, infestare), al momento privo di uno stabile corrispettivo italiano, è stato coniato da Jacques Derrida nel suo *Spectres de Marx* (1993), e si riferisce ad uno stato di ambiguità storico-ontologica, la manifestazione di una traccia al tempo stesso visibile e invisibile che “infesta” il presente (N.d.T.).

degli esseri inventati di sana pianta, degli elementi che forgeranno la loro identità e li doteranno di una “natura”.

In secondo luogo, se gli ologrammi ci affasciano a tal punto, è per il loro essere al tempo stesso realistici e irreali, e quindi per il loro interrogarci sul tipo di considerazione che possiamo rivolgere loro e di interazioni che con essi possiamo intrattenere. Se ologrammi come Tupac o Hatsune Miku ci scuotono, è perché ci leghiamo ad esseri che possiamo definire esistenti, ma il cui grado o forma di esistenza non corrisponde a ciò che comunemente intendiamo con “esistere”. Ne consegue che possiamo affezionarci a loro, provare delle emozioni, addirittura del desiderio nei loro confronti – come succede a numerosi fan di Hatsune Miku – senza tuttavia poter mai accedere ad una interazione vera e propria: in qualche modo, l’ologramma è l’altro nome delle ombre proiettate nella caverna platonica. È questo scollamento, tra attenzione o desiderio per una superficie proiettiva e impossibilità di interagire, che ci interroga al tempo stesso sulla natura dell’attaccamento del pubblico verso la star olografica e sulla coesistenza di due regimi ontologici che si lambiscono senza potersi mai incontrare. Interviene qui la dimensione propriamente spettrale dell’ologramma, che trova il suo principio nella coesistenza di esseri ontologicamente eterogenei, coesistenza che costituisce a sua volta il soggetto stesso di opere come il romanzo *L’invenzione di Morel* (1940) di Adolfo Bioy Casarès, oppure il film di Robert Zemeckis *Chi ha incastrato Roger Rabbit?* (1988): nel primo caso, abbiamo una creatura femminile olografica – Faustine – a cui il narratore extradiegetico (Genette: 255) si lega sentimentalmente. Nel suo commento all’opera, Roger Bozzetto (1999: 72) nota a proposito del narratore che «per quanto cosciente dell’impossibilità di incontrare Faustine nella dimensione olografica in cui lei sopravvive come immagine, o persino di farsi conoscere da lei – fosse pure in questa pseudo-vita immaginaria che gli ectoplasmi degli invitati ripetono meccanicamente –, egli spera di avvicinarla». Secondo Bozzetto, la morale della storia è che l’oggetto del desiderio è un’illusione, morale che ci si ripresenta dinanzi agli ologrammi: qual è la natura del desiderio che ci lega alle star o ai loro alter-ego fatti di raggi laser? Nel secondo esempio, invece, come ben riassunto dal critico cinematografico Jonathan Rosenbaum (1988), è «la collisione di due modi di rappresentazione, dotati ciascuno di una opposta relazione con la morte, il sesso, la causalità, la temporalità,

l'individuo», che genera per il pubblico un certo numero di problemi estetici e ricettivi. Ma è forse il film di Night Shyamalan, *Il sesto senso*, per quanto non centrato propriamente su ologrammi bensì su fantasmi, che ci sembra tradurre con particolare efficacia questa idea di una eterogeneità irriducibile tra categorie di esseri non coincidenti – eterogeneità d'altronde riconducibile alle relazioni che i fan intrattengono con le star, come giustamente notato da Roland Barthes e Edgar Morin. Nel film di Shyamalan, ciò che conquista il pubblico è precisamente ciò che lo destabilizza, e tutta la genialità de *Il sesto senso* sta nel semplice fatto che la narrazione ci ancora ad una forma di realismo il cui garante è il punto di vista del narratore stesso: uno psicologo, Bruce Willis, la cui vita cambia pian piano dopo essere stato vittima di un tentato omicidio. Ora, scopriamo alla fine del film, sbalorditi, che questo personaggio che abbiamo visto crescere e (tentare di) interagire con gli altri è egli stesso uno dei morti “vaganti” del film. Gli altri protagonisti non potevano vederlo; solo noi, spettatori, potevamo. Il carattere disturbante di questo film risiede allora nel fatto che, nelle trame di genere simile, il regista offre di solito una chiave di comprensione che sveli razionalmente l'inverosimiglianza della trama: per esempio – soluzione tipica – si potrebbe scoprire che la vicenda era il prodotto di un sogno, che si svolgeva in un mondo di fantasia o che la realtà non era quella immaginata. Ora, nel film di Shyamalan, non c'è nulla di tutto ciò, non c'è un altro livello di realtà capace infine di dare una spiegazione all'inverosimiglianza della trama. Lo spettatore è turbato perché il regista non propone delle alternative: semplicemente non c'è un'altra realtà, la trama non ci ha mentito facendoci credere che Bruce Willis era vivo. Ci siamo, in quanto spettatori, legati ad un essere morto e fantomatico, abitante il mondo dei viventi e lui stesso illuso di poter “pesare” su questo mondo e sul corso delle cose e di poter interagire con i vivi, un morto che non comprenderà di essere morto se non al termine della vicenda.

Uno dei casi più notevoli di iperrealismo olografico e di interazione visivamente riuscita di esseri reali ed esseri virtuali, e proprio per questo disturbante, è quello dell'apparizione di Michael Jackson ai *Billboards Music Awards* nel 2014⁹. Circondato da ballerini, il cantante, morto nel 2009, suscita con la sua performance numerose reazioni contraddittorie sul web. Per alcuni, è la presenza assente del cantante defunto a costituire la componente emotiva

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=i-Yys0rhPNQ> (Ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

dello spettacolo – «This hologram just makes everyone cry...Seeing him on stage thinking he is there but really he isn't»¹⁰ – laddove altri disapprovano il fatto che si possa provare sentimenti verso un ologramma: «Why are humans so foolish though???? praising a hologram???? really??? wow.. just wow.... may God help us»¹¹. Peraltro, la maggioranza dei commenti si concentra sulla natura incerta di ciò che è dato a vedere, e numerosi sono coloro in cerca di dettagli per confermare che non si tratta né di Michael Jackson, né del suo ologramma, bensì di un semplice imitatore:

- She “Kicks” the Hologram and the Hologram leaves a shadow on her foot. STOP THE VID A 3:04 AND YOU WILL SEE !!! This is not a Hologram, it's an impersonator. She can't kick a hologram and holograms wouldn't leave his legs shadow on her foot.

- I would have to agree, that this looks real and unlike any other hologram that I have ever seen. very creepy.

- Maybe it's not a hologram at all...

- Right double the girl touched his jacket.

- He looks so real like a real person! Is he really just a screen ?

- Hmm... i dont know

- The Greatest Entertainer cannot be replaced by a lousy hologram impersonator!! You really believed you had the technology and a stand in under study to equal Michael Jackson ! NEVER !! You LOSE !!¹²

¹⁰ “Questo ologramma ha fatto piangere tutti...vederlo sul palco, pensare che sia lì ma che in realtà non c'è”.

¹¹ “Ma come si può essere così pazzi???? applaudire un ologramma??? veramente???? wow...che Dio ci aiuti”

¹² - “Lei “dà un calcio” all’ologramma e l’ologramma lascia un’ombra sul suo piede. FERMATE IL VIDEO A 3:04 E VEDRETE!!! Questo non è un ologramma, è un imitatore. Non può dare un calcio a un ologramma, e un ologramma non proietterebbe un’ombra sul suo piede.

- Sono d’accordo, questo qui sembra reale e molto diverso da qualunque altro ologramma abbia visto. molto inquietante.

- Forse non è affatto un ologramma...

- Confermo, in più la ragazza gli ha toccato la giacca.

- Sembra così reale, come una persona vera! Ma è davvero solo uno schermo?

Potremmo aggiungere, alla lettura di questi commenti entusiasti o disorientati, che un altro punto problematico divide i fan di Michael Jackson: l'ologramma è condannato a svolgere eternamente il ruolo di surrogato rispetto all'originale? O non potrebbe finire per rivaleggiare con esso, se non superarlo? Se normalmente, con la morte della star, si chiude un'esistenza di cui i biografi provvedevano a portare alla luce ogni frammento di non-detto - è così che la morte di Michael Jackson ci ha consentito di accedere a tutta una serie di rivelazioni, mettendo in luce l'interiorità psichica del personaggio e dando una chiave di lettura del suo talento e delle sue scappatelle - il prolungamento *hantologique* della sua esistenza in forma olografica pone un vero dilemma.

Ad ogni modo, riguardando noi stessi le immagini di Michael Jackson olografizzato sulla scena dei Music Awards, ci sentiamo turbati tanto quanto i fan che si esprimono sul web. Perché?

Senza dubbio perché il talento dell'artista, la vitalità incarnata nei suoi passi di danza, la sua potenza lirica, la sua inimitabile individualità – ciò che alcuni qualificerebbero forse come “genio” se per un momento si accettasse di non ridurre il genio a semplice costrutto sociale – ci si impongono in maniera indiscutibile. L'ologramma di Michael Jackson non suscita, in primo luogo, nostalgia; impressiona in quanto mette in scena il talento come forma pura, o ancora come principio astratto. Se il genio resta nozione difficile da afferrare e fortemente polemica, relativa e, come noto, sfruttata dall'industria musicale e dai media di ogni colore a fini capitalistici, nondimeno resta il fatto che ciò che l'ologramma di Michael Jackson mette in scena è la singolarità essenzializzata di un talento specifico, capace di esistere persino dopo la scomparsa fisica della star. Ciò che ci turba così fortemente è forse allora la doppia natura di questo ologramma: al contempo reificazione di un principio singolare – in questo caso un talento fuori dal comune – in un corpo fatto di particelle luminose, e sua astrazione, sua essenzializzazione. In senso stretto, l'ologramma è compresenza di una cosa e al tempo stesso di un'idea.

- Mmmm... non so

- Il più grande Artista di sempre non può essere rimpiazzato da un misero ologramma imitatore!! Credevate davvero di avere una tecnologia o un sostituto tali da eguagliare Michael Jackson! MAI!! PERDENTI!!

Ciò che qui vogliamo mostrare, prendendo come esempio *Il sesto senso* o Michael Jackson, è il fatto che gli ologrammi – proprio come gli spettri – ci turbano e ci affasciano in quanto suscitano in noi emozioni affatto reali, laddove essi non è che non esistano, ma si collocano tuttavia su un piano di esistenza altra. Puri ricettacoli delle nostre emozioni, gli ologrammi di Tupac o di Hatsune Miku sono come uno specchio rivolto ai nostri desideri, ai nostri legami e alle nostre proiezioni, ed è al momento della scomparsa dell’ologramma – spesso un improvviso disintegrarsi del corpo sotto i nostri occhi in una nube di scintille luminose – che ci torna alla mente non tanto l’artificio reso possibile dal miracolo tecnologico, quanto piuttosto la sua alterità radicale e il suo potere di articolare arte e metafisica.



Fig. 1 Alterità radicale e nascondimento dell’essere (fonte : Youtube)

2. Il caso Hatsune Miku

A differenza degli ologrammi che riportano in scena per qualche ora una star scomparsa o di quelli che moltiplicano l'immagine di una ancora viva per accrescere l'illusione della sua ubiquità, l'immagine olografica di Hatsune Miku non rinvia ad alcun referente anteriore. Non riproduce un corpo vivente, un originale a cui l'ologramma rimanderebbe in quanto copia, ma costituisce essa stessa il referente – che crea nello stesso momento in cui lo diffonde. Questa differenza di formato, che apre ad uno specifico regime di finzione e che colloca Hatsune Miku a metà strada tra il personaggio di fantasia e la *popstar*, cambia il rapporto tra l'ologramma e la famosa spettralità della registrazione¹³, vale a dire l'idea seconda la quale, come formulato da Jacques Derrida in *Ecografie della televisione*, lo sdoppiamento della cattura fa immediatamente del corpo registrato uno spettro pensato come «traccia che marca in anticipo il presente della sua assenza» (Derrida & Stiegler, 1997: 131). Perché se gli ologrammi di riproduzione spingono all'estremo questo processo di sdoppiamento (nostalgico o ubiquitario), ne conservano pur tuttavia la dialettica di base (poggiata sul rapporto tra il corpo fisico della star e le sue riproduzioni), laddove gli ologrammi di creazione, escludendo la star da qualunque vita fuori dalla rappresentazione, ripensano il legame tradizionale tra presenza straripante di immagini e inaccessibilità¹⁴.

2.1 L'immagine evanescente

Al tempo stesso sintesi vocale e animazione 3D, Hatsune Miku è dunque concepita come una superficie proiettiva particolarmente performante: da un lato, essa si presenta come un'immagine o una rappresentazione priva di intenzione, pronta a interpretare entro i limiti tecnici del programma tutto ciò che l'utente desidera farle cantare; dall'altro, essa recupera la propria

¹³ Cfr. tra gli altri, su questo punto, Reynolds 2011.

¹⁴ È questa articolazione che, secondo Nathalie Heinich, definisce il «detentore di un capitale di visibilità»: «inaccessibile *di persona* e al contempo indefinitamente disponibile nelle sue immagini» (Heinich 2012, p. 453).

autonomia e si impone nella sua individualità, durante i grandi concerti, di fronte alla folla anonima del pubblico.¹⁵

Il successo di Hatsune Miku si poggia su questa tensione, in quanto essa permette di conservare la passione del fan per la star (che resta intoccabile) e al tempo stesso mobilitare l'attivo coinvolgimento dell'ascoltatore (al quale è affidato il compito di far "vivere" la cantante). Il dispositivo preserva insieme l'illusione della prossimità e l'asimmetria del rapporto: il fan può partecipare personalmente alla produzione di Hatsune Miku, può farla cantare e ballare, ma essa resta, letteralmente, inafferrabile. È quindi al contempo inaccessibile, riproducibile e manipolabile.

Crypton Future Media mette in scena questo paradosso, insistendo simultaneamente sulla disponibilità di Hatsune Miku (la cui voce e il cui corpo modellizzato sono in vendita sul sito dedicato per poco più di un centinaio di euro) e sulla rarità dei concerti. Da questo punto di vista, colpisce che l'ologramma che canta e balla in scena – mera immagine tra immagini – sia stranamente proposto e vissuto come il modello da cui deriverebbero tutte le altre immagini: vedere Hatsune Miku in concerto, vedere il suo ologramma sulla scena acquista un valore specifico, paragonabile a quello che possono avere i concerti dei gruppi rock e pop tradizionali. Questa costruzione della singolarità del live ha dunque l'effetto di elevare un'immagine (l'ologramma) allo statuto di modello. Tutto, durante i concerti, mira ad accentuare l'effetto di fragile presenza di Hatsune Miku, sia accentuando la discontinuità¹⁶, sia simulando un vissuto emozionale condiviso da personaggio e fan. È il caso di quanto successo nel 2011, ad esempio, in occasione di un grande concerto in Giappone durante il quale Hatsune Miku ha attaccato una canzone, dolce e triste, *When the First Love Ends*, poi, la voce tremante come se fosse

¹⁵ Sulla «alleanza di iper-individualizzazione della star e di iper-massificazione della folla», cfr. Heinich 2012, p. 178.

¹⁶ Hatsune Miku compariva e scompariva spesso per dissolvenza progressiva o in una nuvola di pixel, come all'inizio di *The Intense Singing of Hatsune Miku* (<https://www.youtube.com/watch?v=WJV6aXhehrk>) (ultimo accesso: 20 gennaio 2021) o alla fine di *The Disappearing of Hatsune Miku* (<https://www.youtube.com/watch?v=9LG7wo82ivs>: Ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

assolutamente viva e sensibile, dopo pochi secondi si è fermata e si è asciugata una lacrima sulla guancia, prima di ricominciare a cantare¹⁷.

Assenti per definizione dall'immagine olografica, tutte le coordinate spazio-temporali del corpo – come l'unicità di luogo e di tempo, l'invecchiamento, gli accidenti, le variazioni e le incertezze espressive – si trovano dunque, nel caso di Hatsune Miku, o, come appena visto, esacerbate artificialmente al momento della rappresentazione (per tentare di rafforzare il senso di personificazione dell'ologramma), oppure esplicitamente eluse: in nove anni di esistenza, Hatsune Miku non ha preso una ruga, restando, dalle sue prime apparizioni, l'adolescente di 16 anni le cui modifiche nell'aspetto sono dovute piuttosto a ragioni commerciali (come la presentazione di una creazione originale targata Vuitton) che a trasformazioni corporee. Così, Hatsune Miku cristallizza un effimero infinitamente riproducibile, legando assieme una inalterabilità di principio e una «posizione di evanescenza», per riprendere la formula di Barthes (Barthes 1957, p. 27).

2.2 *Dispositivo di ascolto e valutazione*

Le diverse tensioni appena riassunte si ripercuotono ovviamente sulla ricezione delle produzioni di Hatsune Miku, ricezione le cui specificità appaiono chiaramente in seno al confronto tra fan sui numerosi forum dedicati alle discussioni e alle valutazioni dei brani interpretati dalla cantante olografica. Tali specificità risiedono in primo luogo nella grande varietà stilistica di Hatsune Miku, il cui repertorio considerevole¹⁸, composto tanto da pezzi originali scritti appositamente per lei quanto da cover, copre una quantità di generi certamente ineguagliata da una singola interprete: innanzitutto il pop, ovviamente (che costituisce la gran parte del repertorio), ma anche rock, rap, elettronica, neo-metal, dubstep, reggae, dance, arie classiche, e numerosi successi come quelli di Lady Gaga, Céline Dion, Madonna, canzoni di Gershwin, Brassens o Joe Dassin... Tanto che essere fan di Hatsune Miku non significa essere legati ad un genere particolare o definire il proprio gusto secondo criteri di distinzione stilistica, ma vuol dire

¹⁷ Cfr. https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=0-tQIMG-CqA. (Ultimo accesso: 20 gennaio 2021). Questa emozione simulata ha sconvolto la comunità dei fan.

¹⁸ Stimato a più di centomila brani.

piuttosto ammirare un “concept” (termine spesso suggerito dagli stessi fan¹⁹), una voce e la stessa tecnologia che li rende possibili. Nelle discussioni, assai apprezzate sono d'altronde la capacità di analisi dei pezzi in funzione di criteri specifici a ciascun genere e la tolleranza rispetto alla diversità di produzioni, essendo un brano solo raramente, stando al panorama dei forum che abbiamo potuto considerare, discriminato a priori per motivi stilistici²⁰.

Questa necessità di analisi riposa sul principio stesso della diffusione di brani che, nell'apparente orizzontalità del web, si sviluppa di fatto su più livelli, secondo un'architettura piramidale, che spazia dalla molteplicità dei forum dei fan (sui quali sono postati tanto i tentativi di principianti che tentano di padroneggiare il programma, quanto quelli di semi-professionisti che testano le loro canzoni nella prospettiva di realizzare un album²¹) fino alle grandi classifiche internazionali²². Se nel primo caso i prodotti della comunità dei fan, limitati ma nondimeno oggetto di grande impegno, testimoniano una certa eterogeneità, nel secondo caso, basato più su voti e valutazioni che su commenti e consigli, le produzioni hanno maggiore uniformità. Infine, a coronare questo già variegato repertorio, arrivano le commissioni o le

¹⁹ Cfr. ad esempio il commento di Aono in risposta al *topic* «Perché apprezzate VOCALOID?»: «Personalmente, mi metterò forse in cattiva luce, ma preferisco il *concept* VST di Vocaloid rispetto alla musica che con esso ci viene proposta» (<http://miku.vocaloid.fr/index.php/topic,4434.0.html>) (Ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

²⁰ Piuttosto che l'affermazione di regole estetiche generali, questa apertura richiede quindi delle micro-analisi: il suono della chitarra adatto ad un pezzo rock non si presterà per un brano più pop, il mixaggio della voce in stile metal sarebbe terribile in un pezzo più dolce, ecc... Uno dei criteri più determinanti nell'apprezzamento di un brano è il mixaggio della voce – intonazione, compressione, vibrato ed effetti (cfr. ad esempio: miku.vocaloid.fr/index.php/topic,3228.105.html).

²¹ Cfr. ad esempio un forum molto attivo: <http://miku.vocaloid.fr/>

²² Come Mikubook.com che, tra il 2011 e il 2015, proponeva una classifica internazionale di brani di Hatsune Miku. Occorre notare che, nel senso dell'apertura stilistica sopra evidenziata, Mikubook non classificava per generi ma per aree geografiche e *tag* riguardanti principalmente personaggi, tematiche delle canzoni o caratteristiche informative come remix, brano originale, ecc... Si passava dunque, restando sull'ascolto dei brani in testa alle classifiche top 10 o top 20, da un genere all'altro.

collaborazioni ufficiali, in genere prodotte da Crypton Future Media²³. Dalla creazione amatoriale e partecipativa alle superproduzioni pop, ciascun livello di ascolto non è eccezionale in sé, ma la loro unione in una sola medesima interprete, capace di coinvolgere i generi musicali più disparati, costituisce un tratto peculiare di Hatsune Miku. Ora, questo dispositivo comprende la già descritta articolazione di singolo e molteplice, in quanto l'ascolto del fan, tramite un sistema di voto e selezioni, va in parte a costruire in anticipo il successo musicale, in modo tale che la democratizzazione rivendicata da Crypton Future Media diventi duplice – concernente tanto la produzione quanto la ricezione. Non solo ogni acquirente del software può comporre per Hatsune Miku, ma ogni ascoltatore può, in una certa misura, scegliere i successi che andranno a definire la rappresentazione della sua star per il grande pubblico. L'ascolto diventa quindi, nello stesso dispositivo di diffusione, un modo di costruire il repertorio; esso è pensato come un elemento concreto di elaborazione dell'identità in divenire dell'ologramma.

Questa valorizzazione dell'ascolto nella sua dimensione al contempo collettiva e selettiva suppone un sistematico sforzo argomentativo, richiesto in maniera ricorrente sui forum²⁴. I commenti sulle canzoni alternano così descrizioni musicali miste a impressioni – la tale canzone «ci perde in un vortice di *rytHatsune Miku* molto rapidi e molto lenti, soffocandoci al limite dello sgradevole, per poi ritrovare, sprofondati in questo caos, la vera armonia, recuperando la calma con perseveranza»²⁵ – a critiche tecniche con consigli molto più precisi²⁶. Queste analisi sono spesso inframezzate da

²³ Cfr. ad esempio, su questo punto, l'intervista di Eiji Hirasawa, il compositore che ha scritto il primo brano destinato ad Hatsune Miku, su commissione di Crypton Future Media: <https://www.youtube.com/watch?v=9IfPseUzzJs>

²⁴ Cfr. ad esempio <http://miku.vocaloid.fr/index.php/topic,1453.msg178622.html#msg178622>: «Non ve lo diciamo mai abbastanza ma A-R-G-O-M-E-N-T-A-T-E su questo topic. Una sola frase non è sufficiente bisogna davvero sostenere questa canzone, parlare del suo produttore diciamo, e spiegare veramente PERCHE' questa canzone e non un'altra».

²⁵ <http://miku.vocaloid.fr/index.php?topic=1453.170>

²⁶ Cfr. ad esempio <http://miku.vocaloid.fr/index.php/topic,3228.105.html> : «Ecco i miei consigli:

spiegazioni o giustificazioni del fan riguardo il proprio attaccamento a Hatsune Miku, giustificazioni tra le quali emerge principalmente la sfida tecnica e il funzionamento collaborativo associati alla star²⁷, affermando alcuni di preferire esplicitamente il dispositivo e la novità di Hatsune Miku rispetto ai prodotti concreti a lei associati²⁸.

-
- Niente *sidechain compression* per il mixaggio, è solamente per fare un effetto, beh io non penso che tu l'abbia utilizzato ma talvolta fanno *sidechain* sullo strumento in rapporto alla voce, ma francamente lo trovo orribile.
 - Niente compressione su “gruppi di strumenti”, dà l'impressione che gli strumenti si soffochino a vicenda.
 - Per il *beat*, raggruppa per “altezze”, ho trovato che funzioni bene, un compressore per tutto ciò che è HH, piatti e compagnia, un compressore per snare e rimshot, un compressore per la grancassa ecc. I bassdrum hanno di solito la loro propria compressione perché bisogna davvero stare attenti con i bassi.
 - Metti un (1) compressore sul master. Sul mio ultimo pezzo ne ho messo uno per gli alti e uno per i bassi (quindi alla fine il segnale passa per un (1) compressore!), e ho variato i parametri, invece il gain resta lo stesso sennò fa una cosa orribile, mi sembra che abbia funzionato bene, puoi ascoltare per giudicare. Invece visto che hai la voce, penso che dovresti separare il segnale della voce (quella principale in ogni caso) e mettergli un comp e un limiter dedicati.
 - Io metto un (1) limiter alla fine del master, ma non serve a granché visto che anche senza il mio pezzo suona già molto bene. Se il pezzo è clippato ovunque prima del limiter, si allunga troppo e fa schifo, il limitatore serve infatti a tagliare là dove si esagera veramente ad esempio quando hai tutti gli strumenti che ritornano insieme con un colpo di BD e un colpo di piatti, chiaro l'esempio?
 - Filtri! Metti filtri ovunque! Sembra strano ma un suono filtrato si sente meglio! Ho notato che succede soprattutto con i suoni brevi (*beat*) ad esempio quando filtro lo *snare* ho l'impressione che guadagni decibel. Ti consiglio di filtrare i suoni ma di smettere non appena si sente, filtri senza che si senta, sembrerebbe un lavoro inutile ma alla fine il mix guadagna in volume».

²⁷ Cfr. <http://miku.vocaloid.fr/index.php/topic,4434.0.html>. Ultimo accesso: 20 gennaio 2021.

²⁸ E' il caso già citato di Aono: «È l'idea di Vocaloid in quanto strumento che mi attrae. Amo la musica molto contemporanea e apprezzo l'innovazione in campo musicale. Un VST vocale mi è parso molto interessante. Poi, a proposito dell'universo e delle musiche prodotte a livello ufficiale, bah... Sono alquanto titubante. Adoro i manga e il Giappone, non è quello che mi

“Disegnatori”, “ballerini”, “scrittori”, “modellatori”, “animatori”, “pittori”, “calligrafi”, “scultori”, “webmaster” e “programmatori”.²⁹ la molteplicità di talenti che costituisce la comunità dei fan, puntualmente messa in evidenza, si esprime in particolare attraverso le clip che costituiscono il vettore privilegiato per la diffusione dei brani e che si impone come la dimensione più diffusa dell’opera, tanto che la musica stessa diviene spesso un semplice parametro³⁰ tra gli altri nei criteri di valutazione.

Infine, se non si può propriamente parlare di “mediatizzazione”³¹ (non essendoci una vita intima della star), esiste d’altronde, a partire dagli aneddoti d’infanzia fino alla vita affettiva e sentimentale, una esistenza fittizia molto ricca di Hatsune Miku, in gran parte elaborata dagli stessi fan nelle *light*

disturba. Tuttavia, mi piacerebbe che i Vocaloid fossero più aperti ad altre atmosfere musicali. I produttori si accontentano troppo del Jpop facile, a volte dell’elettronica, ma sempre chiusi in questo circuito manga-giapponese che penetra male da noi, ma che è molto accessibile da loro. Di fatto non ascolto molte canzoni vocaloid. Ne apprezzo qualcuna, ma sono molto selettivo. Spero che un giorno lo strumento Vocaloid si aprirà a nuovi orizzonti musicali più sperimentali, ed è compito degli artisti pensarci (ringrazio già London Elektriccity per aver utilizzato Vocaloid in uno dei loro singoli, ma non è ancora sufficiente). Bisogna prendersi dei rischi, insomma».

(<http://miku.vocaloid.fr/index.php/topic,4434.0.html>: ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

²⁹ Questa lista si ispira a un post di Luccar25: «potete voi stessi constatare che VOCALOID non riguarda soltanto musicisti (produttori di musica o autori di cover strumentali, cantanti,...), per quanto essi siano già assai numerosi per conto loro. Ci sono anche i disegnatori, che sono, credo, più numerosi dei musicisti. Aggiungiamo anche i ballerini! Ma non solo loro! Anche scrittori, che producono *light novels*, artisti che producono animazioni, in 2D o 3D. E per i modelli 3D, sono servite delle persone per crearli. Si possono poi aggiungere pittori, calligrafi, e anche scultori, chi crea i modellini. C’è persino un progetto di Anime che la segue in questo preciso momento! E si può aggiungere alla lista la creazione di siti web e di comunità sul web. Senza dimenticare i programmatori che creano il programma e le banche dati vocali».

(<http://miku.vocaloid.fr/index.php/topic,4434.0.html>: ultimo accesso: 20 gennaio 2021)

³⁰ Ad esempio, su <http://miku.vocaloid.fr/> (ultimo accesso: 20 gennaio 2021), la rubrica musica è semplicemente una delle sotto-rubriche della rubrica “creazioni” che raggruppa clip, traduzioni, grafica, scrittura, foto...

³¹ “Peoplisation” nell’originale, che è termine francese più specifico nell’indicare la mediatizzazione della vita pubblica di una celebrità.

novels, nelle canzoni e nelle clip. Lungi dal formare un tutto coerente, queste storie costruiscono piuttosto una serie di mondi paralleli in costante modulazione. Non appena ci si interessi ad Hatsune Miku, ci si trova al cospetto di una pluralità di costruzioni biografiche che divergono le une dalle altre.³² Ora, questa parte di finzione connota fortemente l'ascolto in quanto focalizza l'attenzione sulla narrazione, sulla costruzione aperta del personaggio, e dà luogo a numerose controversie ermeneutiche, quali le speculazioni e i dibattiti elaborati in merito alla relazione amorosa tra Hatsune Miku e Kaito (il primo vocaloid maschio), relazione la cui indeterminatezza lascia campo libero a dicerie e proiezioni di ogni genere: se in una clip si vede un poster di Len, un'altra vocaloid ugualmente creata nel 2007, sulla parete della stanza di Kaito – come avviene in *Rotten Girl*, *Grotesque Romance* – la sfida diventa allora determinare se quell'indizio sia davvero la “prova” che Len e Kaito hanno una relazione³³. Parte dell'attenzione può quindi fissarsi su questo genere di dettagli visuali delle clip o sui sottintesi dei testi per decrittarli, per speculare sulle loro conseguenze o anche per giudicare moralmente il comportamento dei personaggi, il che dà luogo talvolta a confidenze intime e a consigli tra fan su questa o quella scena di vita quotidiana.

Questa aggiunta di una superficie proiettiva, di una dialettica dell'inaccessibilità e della creazione, di una costruzione fittizia ramificata e frammentaria di Hatsune Miku³⁴ come di un carattere collaborativo della sua produzione e della sua ricezione, tutto ciò va a costruire dunque una star a metà strada tra il personaggio manga e la cantante pop, e provoca, in questo

³² Le storie parallele sono numerose: nella canzone *Kimi Boshi*, ad esempio, Hatsune Miku muore giovane quando sarebbe voluta diventare una cantante (<https://www.youtube.com/watch?v=4qNvUrN9h14>; ultimo accesso: 20 gennaio 2021) e tutta una mitologia si costruisce su questo desiderio di gloria infranto...

³³Cfr. <https://www.youtube.com/watch?v=eiW9nPFWhV4&lc=rQmJnQQx-YquLh-6uQWWAd617UeY-yKxB15qPh7r0Ww> (ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

³⁴ Certi album costruiscono ugualmente, di canzone in canzone, trame più lunghe dove le piste narrative si legano tra un brano e l'altro, dipanando o infittendo le trame. È il caso ad esempio di *Wowaka* con *Unhappy refrain* (<https://www.youtube.com/watch?v=v36KMdiWHao>; ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

mescolarsi di potenti effetti di identificazione presso i fan³⁵ la cui ricezione articola giudizi estetici e morali, apprezzamenti tecnici, interpretazioni narrative e considerazioni generali sulle prodezze tecnologiche o il sentimento di appartenenza a un movimento originale. È su questa interfaccia tra finzione e divizzazione che l'evoluzione del personaggio si dispiega da diversi anni, sviluppando gradualmente, e in opposizione ad una prima immagine molto gioiosa, colorata e *kawai* in gergo (carino in giapponese), un versante assai più oscuro che mette Hatsune Miku di fronte alla violenza, a forme di perversione o di distruzione. L'opera di Keiichiro Shibuya intitolata *The End*, realizzata allo Chatelet nel novembre 2013 e inserita in questo percorso di incupimento del personaggio, mette precisamente in scena quel nodo cruciale su cui si dispiega la celebrità di Hatsune Miku: il libretto descrive, in effetti, la presa di coscienza da parte della star della propria condizione di ologramma, dei limiti del suo proprio ascolto che diviene generica incarnazione dei suoi limiti esistenziali. Sin dalla prima scena, Hatsune Miku è accompagnata da un compagno che costituisce come una protesi sensibile e che commenta tutto ciò che accade, cercando in particolare di decrittare i messaggi diffusi dagli altoparlanti e coperti dai rumori della città in cui si trovano i due protagonisti. Rapidamente, un doppio umano di Hatsune Miku si presenta all'ologramma, rivelandogli la sua finitezza. Contrariamente al motivo classico fantascientifico delle super capacità degli umanoidi, in questo caso non è la capacità di ascolto sovrumana dell'ologramma che viene esibita, bensì una forma di tragedia, che si appoggia sull'idea che il solo interprete dell'opera non sia in grado di

³⁵ La pregnanza di questo universo di finzione ramificato e frammentario, che possiamo costruire, interpretare e giudicare, è tale che gli effetti di riduzione sulle incoerenze narrative sono assai rari e che in certi commenti Hatsune Miku sembra esplicitamente trarsi fuori dalla finzione come in questa considerazione di LioChanDaYo a proposito dell'opera *The End*: «La paura di morire di un soggetto virtuale a seguito della presa di coscienza della sua esistenza, ammetterai che non è cosa che si vede tutti i giorni, soprattutto in questo caso preciso, dove il soggetto virtuale preesiste alla trama – dopo tutto, Miku potrebbe tranquillamente prendere coscienza della sua esistenza nel nostro mondo – e chi ti dice che non sia questo il caso? (...) il personaggio esiste *nel nostro mondo* [sottolineato da LioChanDaYo] da 6 anni. Non è più un personaggio di finzione». (<http://forum.nolife-tv.com/showthread.php?p=2149883>; ultimo accesso: 20 gennaio 2021).

ascoltarla... Hatsune Miku finirà per morire della presa di coscienza della propria condizione (per quanto ologramma, non è infatti eterna), con un'ultima canzone dove essa ripete, in una frase continua che si rinchiede su se stessa: “non sento nulla, non vedo nulla, non provo nulla, non sento nulla, non vedo nulla, non provo nulla...”. Come se il personaggio visse, nell'opera, lo sgretolarsi della parte di credenza sulla quale riposa, nella realtà, tutta la costruzione dei sistemi d'ascolto gerarchizzati che gli danno forma.

[Tradotto dal francese da Ruben Marzà]

Bibliografia

BARTHES R. (1957), *Mythologies*, Seuil, Paris.

BAUDRILLARD J. (1981), *Simulacres et simulation*, Galilée, Paris.

BOZZETTO R. (1999), *L'invention de Morel. Robinson, les choses et les simulacres*, «Études françaises», 35, 1, pp. 65-77.

DERRIDA J., STIEGLER B. (1997), *Echographies de la télévision: Entretiens filmés*, Galilée, Paris.

GENETTE G. (1972), *Figures III*, coll. «Poétique», Seuil, Paris.

HEINICH N. (2012), *De la visibilité. Excellence et singularité en régime médiatique*, Gallimard, Paris.

JOHNSTON S. F. (2016), *Holograms: A cultural history*, Oxford University Press, Oxford.

PEPPER J. (1890), *The true history of the ghost: And all about metempsychosis*, Cassell, London.

REYNOLDS S. (2011), *Retromania. Pop culture's addiction to its own past*, Faber and Faber, London.

The quest for myriad strains

Luca Cossettini

Abstract

In the era in which the web is fully demonstrating its archival potential, more and more composers make use of sound, melody and computer library repositories. It is a clear trend in popular music, which is increasingly being extended also to ‘academic’ composition: today authors can access and contribute to a vast array of audio materials, of procedures and languages, where historicity and innovation coexist in an eternal present. At first glance it may seem a revolution. However, a closer look reveals ancient roots in the history of music that audio reproduction has made only more evident: the fixation of music on tape, at first, has led some composers (e.g. Bruno Maderna) to create sound libraries to be reused in different works, thus blurring the borders of the Opera; later on, the dematerialization and atomization of procedures in IT have pushed towards a philosophy of sharing (e.g. libraries for Computer Assisted Composition systems) – exalted today by the capillarity of the lightning-fast web distribution – raising deep questions about the concept of author itself. Moving further backwards, to the re-uses in Rossini and Mozart, or to the anonymous formulas in Gregorian chant, could we not find the recurrence of a quest for that world of «myriad strains that once shall sound», where the composer can stretch forth a hand for a musical idea, so wonderfully glimpsed by Busoni in his *Sketch for a New Esthetic of Music*?

Keywords: Electronic music, Music Creativity; Music and New Technologies



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Sommario

In un'epoca in cui il web sta dimostrando pienamente il suo potenziale archivistico, sempre più compositori fanno uso di archivi di suoni, melodie, librerie informatiche. Si tratta di una tendenza molto spiccata nella *popular music*, ma che si sta insinuando sempre più anche nelle roccaforti della composizione accademica. Oggi gli autori hanno accesso – e contribuiscono alla creazione – di una miriade di materiali audio, di procedure e linguaggi, dove storicità e innovazione coesistono in un eterno presente. A prima vista può sembrare una rivoluzione. Tuttavia, uno sguardo più attento rivela radici antiche nella storia della musica che la riproduzione dell'audio ha reso solo più evidenti: la possibilità di fissare la musica su nastro magnetico, in un primo momento, ha portato alcuni compositori (ad esempio Bruno Maderna) a creare librerie di suoni da riutilizzare in opere diverse, facendo sfuocare così i confini dell'opera musicale; in seguito, la smaterializzazione e l'atomizzazione delle procedure, tipiche delle tecnologie dell'informazione, hanno spinto verso una 'filosofia della condivisione' (ad esempio le librerie per i sistemi di Composizione Assistita all'Elaboratore), esaltata oggi dalla capillarità e dalla fulmineità della distribuzione via web, sollevando interrogativi profondi sul concetto stesso di autore. Ma muovendosi molto più indietro, verso le pratiche di riutilizzo in Rossini e Mozart, o verso le formule anonime del canto gregoriano, non si potrebbe scorgere la ricorrenza di una ricerca di un mondo di «milioni di melodie che un giorno risuoneranno», dove il compositore può tendere una mano per un'idea musicale, meravigliosamente intravista da Busoni nel suo *Abbozzo per una nuova estetica della Musica?*

Parole chiave: Musica elettronica, Creatività musicale, Musica e nuove tecnologie

1. DJing

It is almost 20 years by now when, at the dawn of the digital era, Paul D. Miller – aka DJ Spooky – said in an interview about his composing techniques:

the word cut makes me think about roads and highways cutting across the landscape. Flying over major urban areas you see the countryside, and then slowly it becomes more geometric, with roads carved into the land. By the time you get to Manhattan or another center, you see all these geometric stratifications, layers of cuts. The urban planner Robert Moses leveled much of the Bronx to build highway systems. He sliced through what were then different layers of class. Ghetto communities were much more affected by this road-building project than others were. That influenced how people viewed community, which affected hip-hop music. That's one kind of cut. Another kind of cut is the film cut. For the early filmmakers, such as Georges Miliès and the Lumiere brothers, editing and being able to splice film was part of how to put scenes together. Related to this was the collage culture of Pablo Picasso and the poetry of Guillaume Apollinaire, who were juxtaposing phrases and pulling random elements together to make language poems. Then there is jazz's layering and its radical juxtaposition of totally nonsequential riffs. Film cuts, literary cuts, sound cuts—each one reflected the culture itself.

In America, everybody had to collage together their identities – whites, blacks, and, after a certain point, Indians because they got moved around so much and their tribes were broken up. This is the land of the blank slate, so it's a cut-and-paste culture. Now you can jump from website to website, paste together essays and sound fragments – it's sampling. These issues have migrated almost fully intact to the digital age (Becker, Crawford & Miller 2002, p. 85).

And they surely have: today, in the era in which the web is fully demonstrating its potential, more and more composers make use of sounds (samples), melodies and computer libraries repositories. It is a clear trend in popular music (see Dannenberg, Gold, Liang & Xia 2014 and Delfino 2017), which is increasingly being extended also to ‘academic’ composition: today authors can access and contribute to a universe of audio materials, procedures and languages, where historicity and innovation coexist in a kind of eternal present. The web has become a great archive that composers can use to feed their musical ideas.

It is sufficient to take a look at the main Digital Audio Workstations (DAW) used today for composing. Let’s take one of the most famous: Ableton live. One of the features at the basis of its commercial success is the plenty of libraries for assisted composition. Authors can find virtual instruments, sound libraries and samples, composing assistants such as arpeggiators or riff generators. All these features can be used in studio or for live performances. At first glance it may seem a shortcut for amatorial composition. There could be enough for the more ‘academic’ composers and musicologist to cry fool (see Montano 2010). But if we take a closer look, we can find that there’s more to the picture than a simple tool for commercial music making. For example, a Max (once Max/MSP) environment – for many years now considered a standard in computer music –, can be integrated in Ableton as a module, and it can be used for real time processing, along with samplers, synthesizers, etc. (an astounding example can be found in Brown & Britton 2014). More and more young musicians use such systems both for composing and performing, since they have access to a huge on-line archive of patches and software libraries that can be manipulated according to their composing ideas. In the very last years, also due to the Covid-19 pandemic, these practices have reached the highest level of exploitation. In addition to institutional archives that provide also audio recording (Library of Congress, Archive.org, etc...), websites dedicated to the sharing of samples and to the on-line ‘co-creation’ were born and had great circulation (e.g., Splice,

Tracklib, Sampleswap). Composers use these archives as *ready made* tools, thus shifting the compositional process from coding *from scratch* back to the implementation and the exploration of instruments.

Today, musicians and musicologists are facing a global expansion of a practice already born at least 30 years ago, at the dawn of the Computer Assisted Composition (CAC): the development and the consequently sharing of patches, sounds, and libraries.

2. Fausto Romitelli's digital 'toolbox'

At the beginning of the 1990s, in the golden pioneering age of personal computer music, and especially when IRCAM (Paris) began to develop CAC systems such as Patchwork, composers and IT technicians began to write libraries, lines of code, modules that, at the time, were then shared between computer scientists and artists as tools to aid the composition procedures.

A case in point is the work of Fausto Romitelli. As Olto pointed out, already in 1991, for composing of *Natura morta con fiamme*, Romitelli had experimented with sound synthesis using Csound and with its control by means of LISP programming language:

in *Natura morta con fiamme* sounds have been obtained using Csound. Csound allows for synthesis, starting from basic operators, for example oscillators or filters, which in turn can be described by means of several parameters (start, end, amplitude and frequency envelope, phase, bandwidth etc.). To produce complex sounds it is therefore necessary to manage a large amount of data. Romitelli has overcome this difficulty by developing a control program written using LISP which he called *WORKLISP*: by defining specific functions, this program allows for substantial reduction of the amount of data to be manipulated, as well as for categorizing the type of sound to be obtained (Olto 2017b, p. 427)

From 1991 to 1995 at least, this set of libraries, was stratified with new functions aimed at implementing new compositional strategies.

During his stay at IRCAM as *compositeur en recherche* Romitelli also worked with Patchwork, and he managed to re-use almost all the procedures he wrote since the composition of *Natura morta con fiamme* in the new software environment. Many works, both electronic and instrumental, had benefits from the implementation of his scripts, *Entrance* (1995) in particular. In fact, all the musical parameters (frequency, duration, amplitude etc.) generated and manipulated by these scripts could be translated into musical notation by means of libraries or stand-alone software such as *Esquisse* at first and Patchwork itself later on. The software system developed by Romitelli consists of two files: *lispdef* and *WORKLISP*. The former contains a large number of functions in LISP; the latter is instead designed to evaluate the functions defined by *lispdef* and to generate the orchestra files for Csound (see Olto 2017a).

In *WORKLISP* we can identify hundreds of different functions for at least 8 different synthesis procedures:

- Simple additive synthesis;
- Additive synthesis with formants;
- Subtractive synthesis from noise;
- Subtractive synthesis from periodical source;
- Filtering of a given sound;
- Additive synthesis with amplitude modulation;
- Frequency modulation;
- Frequency modulation with formants.

Based on the developments of CAC, Romitelli thus translated his theoretical-musical reflection into LISP programming language, then implemented in the Patchwork graphic environment.

One can find simple procedures, like creating distorted spectra, given a number of partials to be generated (*part*), a fundamental frequency (*freq*) and a distortion coefficient:


```
(defun dist(part freq dist)
  (let ((res))
    (dotimes (n part res)
      (setf res (cons (* freq (expt(+ n 1) dist))res)))
    (reverse res)))
```

Functions then made gradually more and more complicated, like a script for creating a group of spectra on different fundamental frequencies and different distortion coefficients, given a number of partials to be generated (p), a list of fundamental frequencies ($list0$) and a list of distortion coefficients ($list1$):

```
(defun discord2 (p list0 list1)
  (if (null list0)nil
      (cons (dist p (car list0) (car list1))
            (discord2 p (cdr list0) (cdr list1))))))
```

Step by step he went further, up to more complex functions like the simulation of FM synthesis, based on the idea of *harmonie fréquentielle* by Tristan Murail (Murail 2004), given a carrier frequency ($port$) a list of modulating frequency ($listmod$) and a modulation index ($index$):

```
(defun fmmodplus (port listmod index)
  (if (null listmod) nil
      (cons (fm port (car listmod) index)
            (fmmodplus port (cdr listmod) index))))
```

It is interesting to notice that these codes could be used for composing as well as for analyzing rough musical materials. This function, for example, given a fundamental frequency ($fond$) and the number of the partial ($npart$) gives back the distortion coefficient for any given frequency ($freq$):

```
(defun finddist (freq fond npart)
  (log (/ freq fond) npart))
```

Each function can also be connected to another to create a complex compositional environment. For example, the aforementioned function *distcord2* calls for the basic *dist* function, already defined in the library; *fmmodplus* calls for a basic *fm* function, and so on. We can say that through the development of original code, Romitelli created his own computer ‘tool set’ which combined analysis, manipulation of parameters and synthesis in a single modular environment, as well as directly conveying compositional solutions both in musical notation and sounds through the subsequent implementation of *Csound* synthesis (for further details please refer to Olto 2017a). The use of this *tools set* in different compositions reflects the development of the composer’s aesthetic; its study is of paramount importance for understanding his music.

In the case of Patchwork, it was the implementation of a functional language such as LISP that made the sharing of function and libraries possible. Anyway, even long before the Internet era, sharing was an important part of the compositional process. Computers made the creation of archives of music generation procedure possible since the beginning of the experimentation in this field. It was just a problem of computational time and of interoperability that slowed down the praxis of sharing and re-using. As a matter of fact, they were already in the air in the 1960s, connected to the creation of sound catalogues and archives.

3. Jean-Claude Risset’s catalogue

Jean-Claude Risset’s catalogue of electronic generated sounds was created in 1969 when real time was just a mirage, a pipe dream. In its written form, Risset's catalog appears as a theoretical definition of synthesis sounds to be

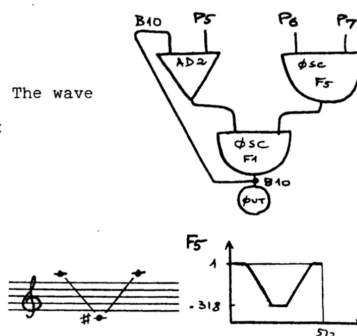
created in non-real time with a computer, and then to be recorded on magnetic tape (figures 1 and 2).

#510

This run gives a bunch of siren-like glissandi.

Instrument #1

This instrument delivers a variable frequency sound. The wave is a sine wave with feedback (a process suggested by A. Layzer). The frequency controlling oscillator has a cycle of 8s(P7) repeated 3 times.



Instrument #2

This instrument gives a noise band with variable center frequency. The 1/2 bandwidth is given by P8. The frequency cycle lasts 6s(P7).

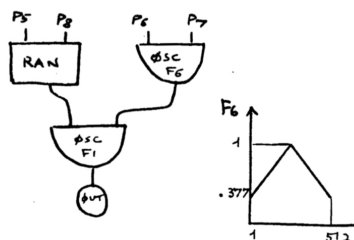


Fig. 1. Description of instrument n°510 from Risset’s catalogue (Risset, 1969: a-8 3).

```

COMMENT:SIRENE POLR MUTATION:
COMMENT:TAPE 1779:
COMMENT:FEEDBACK GLISSANDO:
INS 0 1:OSC P6 P7 B4 F5 P8:AD2 B10 P5 B11:
OSC F1 B4 B10 F1 P30:OUT B10 B1:END:
COMMENT:NOISE BAND GLISSANDO:
INS 0 2:RAN P5 P8 B4 P30 P29 P28:
OSC P6 P7 B5 F6 P3:OSC B4 B5 B5 F1 P27:OUT B5 B1:END:
COMMENT:INHARMONIC GLISSAND0:
INS 0 3:OSC P5 P7 B4 F7 P8:IOS P5 B4 B5 F2 P30:
OUT P5 B1:END:
COMMENT:SINES GLISSANDO:
INS 0 4:OSC P6 P7 B4 F8 P8:OSC P5 B4 B5 F1 P30:OUT B5 B1:END:
STA 0 4 10000:
GEN 0 2 1 1 1:
GEN 0 4 2 1 21 0 1 512 1 29 0 1 512 1 39 0 1 512:
GEN 0 1 5 .999 1 .999 25 .318 231 .318 281 .999 487 .999 512:
GEN 0 1 6 .377 1 .999 256 .377 512:
GEN 0 1 7 .5 1 .5 15 .9 241 .9 271 .5 497 .5 512:
GEN 0 1 8 .333 1 .333 8 .999 248 .999 264 .333 504 .333 512:
NOT 1 1 24 450 88C 8:
NOT 1 2 24 400 1650 6 200:
NOT 1 3 24 200 20 12:
NOT 1 4 24 70 2400 3 0:
NOT 1 4 24 70 2400 3 128:
NOT 1 4 24 70 2400 3 256:
NOT 1 4 24 70 2400 3 384:
TER 25:
C
SIRENE POUR MUTATION CONV
SUBROUTINE CONV
COMMON IP(10),P(100),G(1000)
IF(P(1),NE,1,160T0100
F=511./G(4)
P(6)=F+P(5)
P(7)=F/P(7)
IF(P(13),EQ,2,IP(8)=F+P(8)
100 RETRN
END
    
```

Fig. 2. Code for instrument n°510 from Risset’s catalogue (Risset 1969, p. a-85).

The underlying idea was to create a *sound library* ready to be used for musical creation, without waiting hours (nights or even days) to generate every single sound. The most astonishing part of Risset's work is that, starting from the theoretical definition of synthesis procedures, he made the choice of the compiling language indifferent, thus allowing portability and the possibility of reusing sound material in the future. Reaching a higher level of abstraction, he manages to tackle obsolescence. As Risset himself pointed out:

Some of the sound recipes from my catalogue could be used by musicians doing computer synthesis with modular programs of the *Music 4 – Music 5* type: *Music4BF*, *Music 10*, *Music 11*, *Music 360*, *CMusic*, *CSound*. Some have even been studied by users of analog-synthesizers such as Moog. In Marseille, Daniel Arfib has adapted *Music 5* for IBM-PC compatible computers, and he had no difficulty replicating the examples of my catalogue: twenty years later, the recipes still work – as they should – and I still use some for my own musical works. For instance, I used flute-like and percussion-like sounds, as described in n° 100 and 400 of the catalogue, in *Passages* (1982) and *L'autre face* (1983). I used harmonic arpeggios (as described in n° 500 to the 503) in [...] *Contours* (1983) (6'30 "to 8'57"), *Sud* (1985) (2'50 "to 3'40"), *Voilements* (1987) (6'56 "to 7'17"), *Attracteurs étranges* (1988), as I had done in 1968 for the beginning of *Little Boy* and in 1969 for *Mutations* (e.g. 29 "to 52", 1'28 "to 2'20"). I also used clarinet-like sounds, as described in n° 150, in *Mutations* (2'45" to 3'10") as well as in *Voilements* (2'21", 2'44", 3'08"). (Risset 1992; 2018, p. 333)

Risset's catalog has been repeatedly 'rewritten' by Risset himself, but also by other composers, who have not hesitated to use the results of his research to develop other catalogs or original music. For example, Stanley Haynes used some of his rough piano imitations (instruments No. 300 d 301) to produce the tape for *Prisms* for piano and magnetic tape, produced at IRCAM

in 1977. In his book *Sound Structure in Music*, Robert Erickson (Erickson 1975) reported the example n° 550 (which was an attempt to prolong the harmony in timbre). In the early 90s John Philip Gather has assembled the so-called *Amsterdam Sound Catalog* (Gather 1995) which includes several examples of Risset catalog transcribed for CSound as well as other sound data (see Risset 1992; 2018, p. 334).

Already in 1969 Risset foresaw the importance of creating and sharing catalogues of sounds and sound generating computer procedures: «we hope that [the catalogue] – he wrote – will stimulate other people working in the field of synthetic sound to do the same kind of presentation of their work: then one could take advantage of their results, and an extended repertory of sound would gradually build up and be made readily available» (Risset 1969; 2018, p. 330). In 1992, the perspective of a global digital era he has renewed his desire, and showed us the means for its realization:

because of the availability of the compact disc, it is today much more convenient to give to the user random access to many different examples. I consider it is very important to communicate mutually one's experiments and experiences on sound synthesis, processing and musical elaborations, so that one can take advantage of the effort of others and make the exploration of computer music a rich cooperative venture, even though the musical work remains in the end the responsibility of the individual composer (Risset 1992; 2018, p. 340).

4. Maderna's dimension(s)

Going on in our journey backwards, we can see how, even before the advent of the computer, the practice of re-use was already intrinsic to the technology of technical reproduction of sound. Like Risset, due to technical limitations of the time, was forced to create a 'tape library' at the end, many composers who wrote electronic music in the analog era before him had adopted the same

strategy. One of the most significant example of this praxis can be found in Bruno Maderna's music, notably in the reuse of the same sound materials in different compositions. Let's take the case of *Dimensioni II/Invenzione su una voce* and *Hyperion*.

Dimensioni II/Invenzione su una voce is an electronic/mixed composition on which Bruno Maderna begun working between December 1959 and early 1960 at the RAI Studio di Fonologia Musicale in Milan. It is based on a phonetic text with no semantic meaning, drafted by Hans G. Helms, and it was designed to allow for a dialogue between the live voice of Cathy Berberian and its recorded counterpart (modified and edited by Maderna himself). A study of the audio sources carried out by MIRAGE Laboratory of the University of Udine revealed a surprising number of author's variants: the sound documents attributable to *Dimensioni II/Invenzione su una voce* show that an unimaginable amount of work has been done on the recordings.

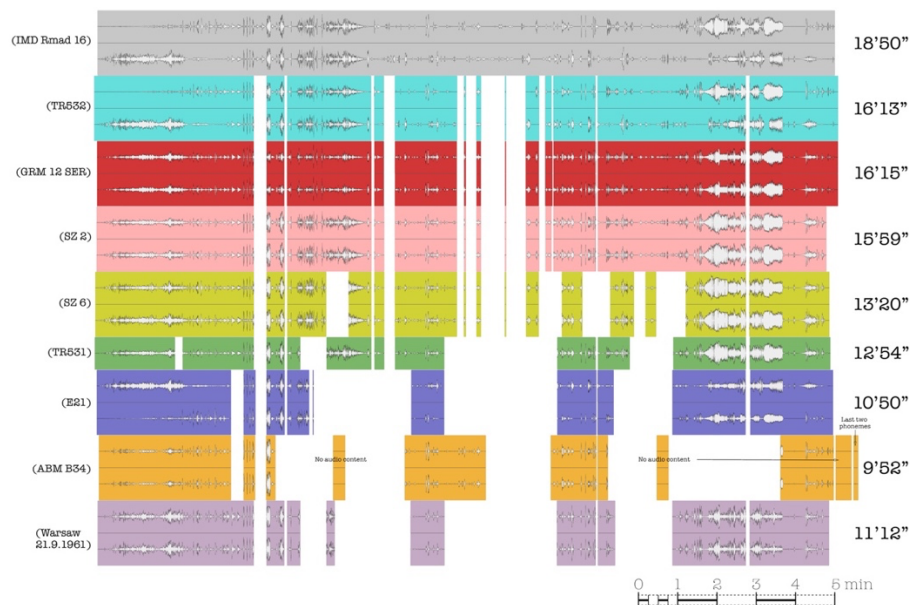


Fig. 3. Nine significant sources of *Dimensioni II/Invenzione su una voce*.

Figure 3 shows the comparison among nine significant sources (out of the almost 30 analyzed). Audio files, obtained by digitizing the signal contained on the original carriers, have been split at the editing point and then vertically aligned. Gaps show the material removed at any physical revision of the

original tapes. The timeline is significant: from 1960 to 1972 Maderna devoted special attention to this work, after it was first performed. He worked on the tapes to adjust their duration to the various concert settings – also affected by the increasingly less assiduous presence of Cathy Berberian; he finally went back to parts of the composition and added them to his later works such as *Hyperion*, *Ages*, *Tempo Libero*.

The succession of productions of *Dimensioni II / Invenzione su una voce* is typical for the practice of the Venetian composer, but it is not attributable to the aesthetics of the *open work* (see Eco 1989), because the endless variety of production is not a result of involvement on the part of the public or of other composers, as happened for example in *Scambi* by Henri Pousseur, but rather of a repeated action by the author on the tape (supported by his assistant Marino Zuccheri). Thus, in *Dimensioni II / Invenzione su una voce* Maderna did not give up authoriality fully. Indeed, the role of the author is rather reaffirmed in the continuous revision of the work. This can be seen by analyzing the types of intervention. A version lasting ~19' was gradually shortened by the author through subsequent cuts; a second version lasting ~16' (presumably created at the same time as the 19' one and designed to be performed without live voice) was transferred almost unaltered to the early 'Italian' versions of *Hyperion* (premiered in Venezia 1964, and in Bologna 1968 and 1972) along and then mixed with the final part of *Le Rire* (figure 4); different mixing and recombination procedures, on the other hand, can be found in *Hyperion en het geweld*, in *Ages* and most notably in *Tempo Libero* where the sound materials undergo an extreme fragmentation process.

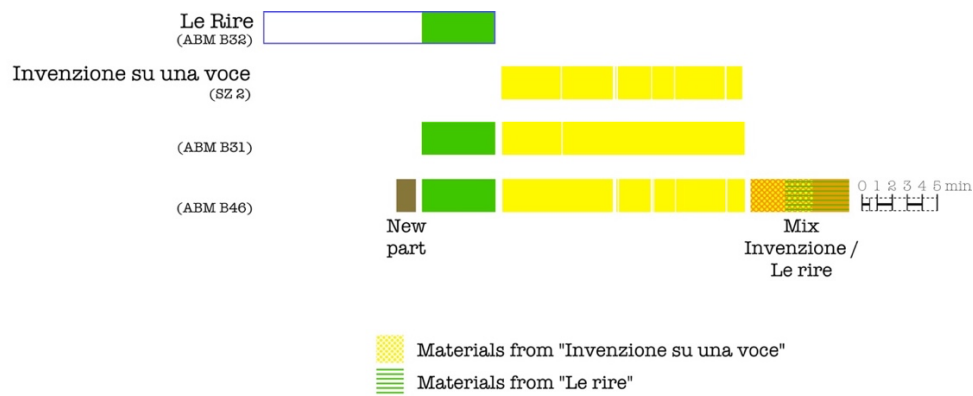


Fig. 4. *Hyperion* ('Italian' versions). ABM b31: 18-19 July 1968, Feste Musicali in Bologna; ABM b46: 6 September 1964, La Biennale in Venice 1964.

Let's take a closer look at *Hyperion en het geweld*, based on a libretto from Hugo Claus *Morituri* (Claus 1968) and premiered in 1968 (17/05) in Brussels.

For creating the different versions of *Dimesioni II* and the electronic parts of the Italian version of *Hyperion* Maderna used very common editing techniques, some of which are related to traditional variants the scholar can find in literary philology: insertions, deletion, substitution; other are typical of electronic music: mixing and live recording. Instead, in *Hyperion en het geweld* it is possible to observe a more elaborate compositional work of recombination of fragments of audio material. An in-depth analysis of the A27 and B35 tapes (figure 5) from the Bruno Maderna Archive in Bologna reveals Maderna's *modus operandi*. In particular, *Le Rire* is revised here to become in A27 *Introduzione* (as in the previous version of the work) and the section called *Le Rire*. The latter, as usual, keeps the same name as the original work. But unlike *Dimension II / Invenzione su una voce*, *Le Rire* is fragmented and transfigured in the recombination of its parts and in the contamination with material that cannot be found in the original work. Its original realization undergoes a deep splicing elaboration: after a section where the fragments are reassembled in the same order of the original work, interpolated with materials taken from other recordings including *Musica su due dimensioni* 1958, Maderna begins a meticulous work of permutation of

the order of the parts; finally, he closes the section with a coda containing recordings of orchestral music.

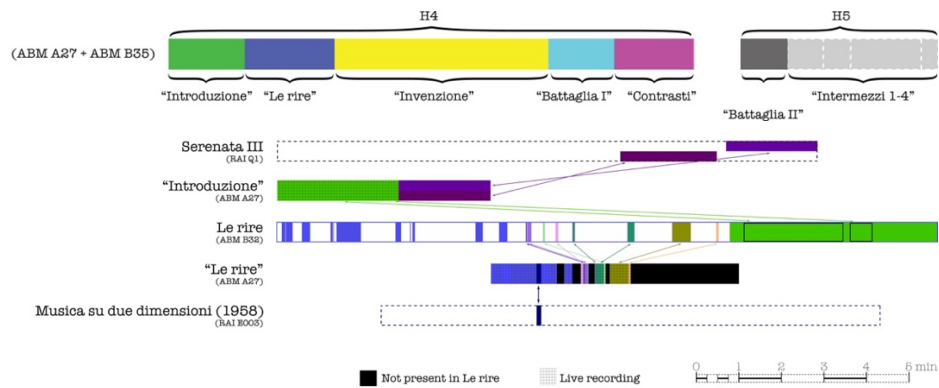


Fig. 5. *Hyperion en het geweld* (1st version). Above: structure; below: audio materials from *Le Rire*, *Serenata III* and *Musica su due dimensioni*.

In the *Introduzione* section, the elaborations are simple. Maderna recreates the mix used for the staging in Venice and for the ones in in Bologna using the recording of a live performance of *Le Rire* held in 1966 in Darmstadt where a flute player, Severino Gazzelloni, dialogues with the electronic part. The audio signal is therefore naturally reverberated (figures 6 and 7).

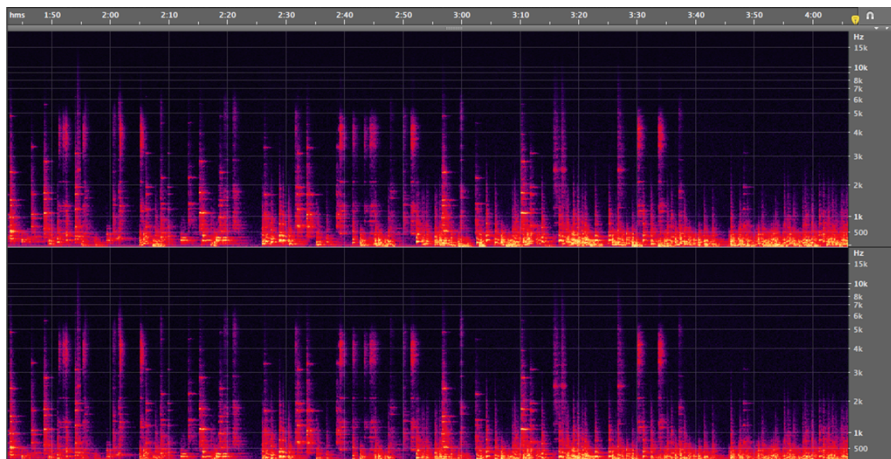


Fig. 6. *Introduzione* in ABM b46. Window: blackmann-harris, 2048 points, 132db dynamic range.

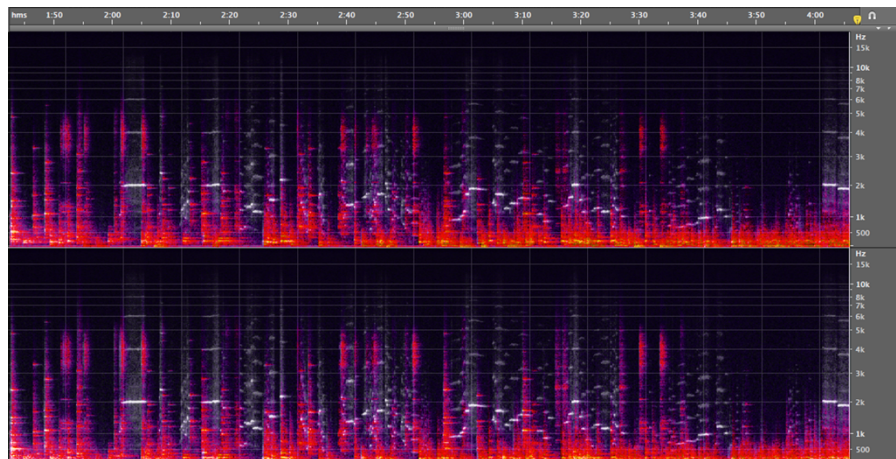


Fig. 7. *Introduzione* in ABM a27. Window: blackmann-harris, 2048 points, 132db dynamic range. White: live flute part.

The elaborations are limited to the deletion of sound material and to the interpolation of orchestral parts. At the end of *Introduzione*, we find a montage of sounds that appear, there reverberated, even in the quadraphonic tape of *Serenata III*, mixed and redistributed in the stereophonic space.

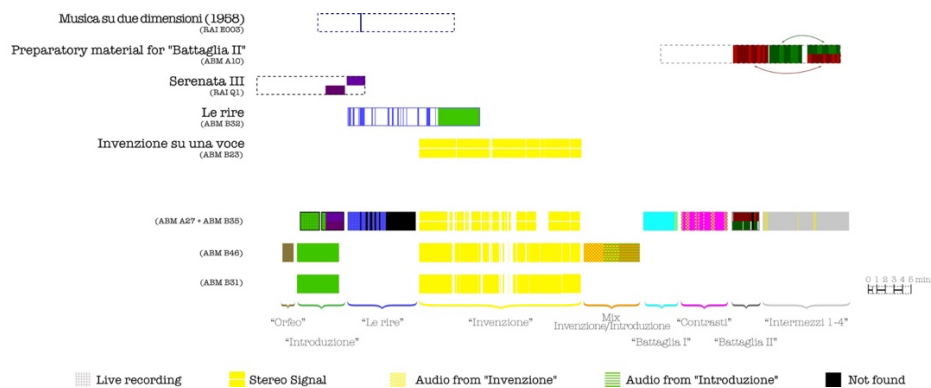


Fig. 8. *Hyperion* in ABM a27+b35, ABM b46 and ABM b31. Materials from: *Dimensioni II/invenzione su una voce* (ABM b23), *Le Rire* (ABM b32), *Serenata III* (rai q1), *Musica su due dimensioni* 1958 (RAI e0003) and preliminary materials for *Battaglia II* (ABM a10).

Figure 8 summarizes the structure of *Hyperion* as found in the various sources and shows the connection to *Dimensioni II / Invenzione su una voce*,

Le Rire, Serenata III, Musica su due dimensioni 1958 and preliminary audio materials (tape A10).

The recombination techniques of the material are finally brought to an extreme degree of complexity in the A22 tape kept by the Bruno Maderna Archive. Here the elaborations reflect a general rethinking of the structure of the work. In the case of the tape the sections have new names (figure 10).

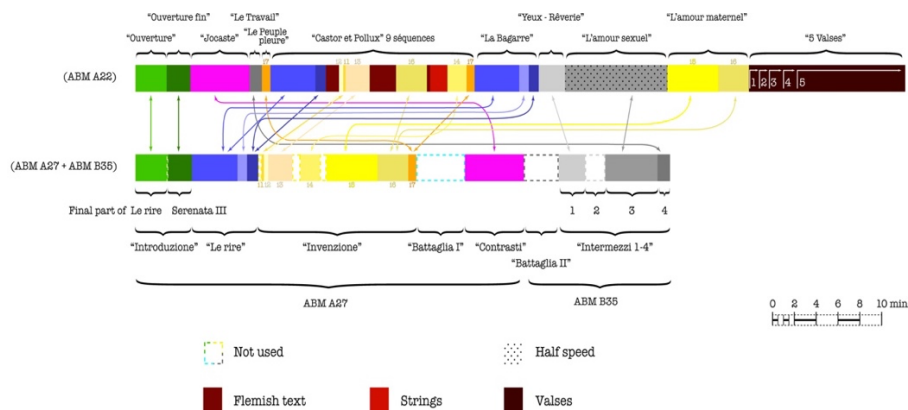


Fig. 9. *Hyperion en het geweld* (2nd version). Electronic parts in ABM a22. Comparison with ABM a27 and ABM b35.

As can be seen from the analysis in figure 9, we can find much of the material in the documents already analyzed. Here *Dimensioni II/Invenzione su una voce* is ‘torn apart’ and recombined into A22 by procedures similar to those previously adopted for *Le Rire*. In the permutation of the order of appearance of the individual parts and in their redistribution at different points of the montage, the original identity of the work eventually disappears completely. Here, the deconstruction of *Dimensioni II/Invenzione su una voce* reflects the changes in *Hyperion's* dramatic choices: if in the other versions of the work – more faithful to the Hölderlinian themes, including the ones played in Bologna interpolated by Domenico Belli's *Orfeo* – the ‘intrusion’ of electronics indicated the breakthrough of technology in the poetic sphere of humankind, in the new version of the work the sources of inspiration are of different content and tenor. The parts sung and spoken in Flemish, drawn from Hugo Claus's *Morituri* play, are of paramount importance: allusion to the Vietnam War, at the atrocities of military life are frequent and Maderna

musically evokes the soundscape of the jungle, nightmares of soldiers, and war noises. The introduction of the five *Valses*, echoing the sonorities of Bertolt Brecht and Kurt Weill, further shows a change in the aesthetic perspective of the work (for further details please refer to Cossettini & Orcalli 2015).

4.1 Digital representations of source criticism – A glimpse

In the interconnection era it is possible to think to systems able to represent the complexity of such compositional practices. Music is first of all a technological phenomenon born from the interdependence of material instruments and musical gestures. The evolution of music is characterized by important feedback and feedforward mechanisms that relate social actors to their cultural and technological context. *Dimensioni II / Invenzione su una voce* is an emblematic case of this interaction. The tradition of this work can easily be represented with a graph (see Trudeau 1994). First of all, we assume two types of nodes, labeled ‘documents’ and ‘sections’ respectively.

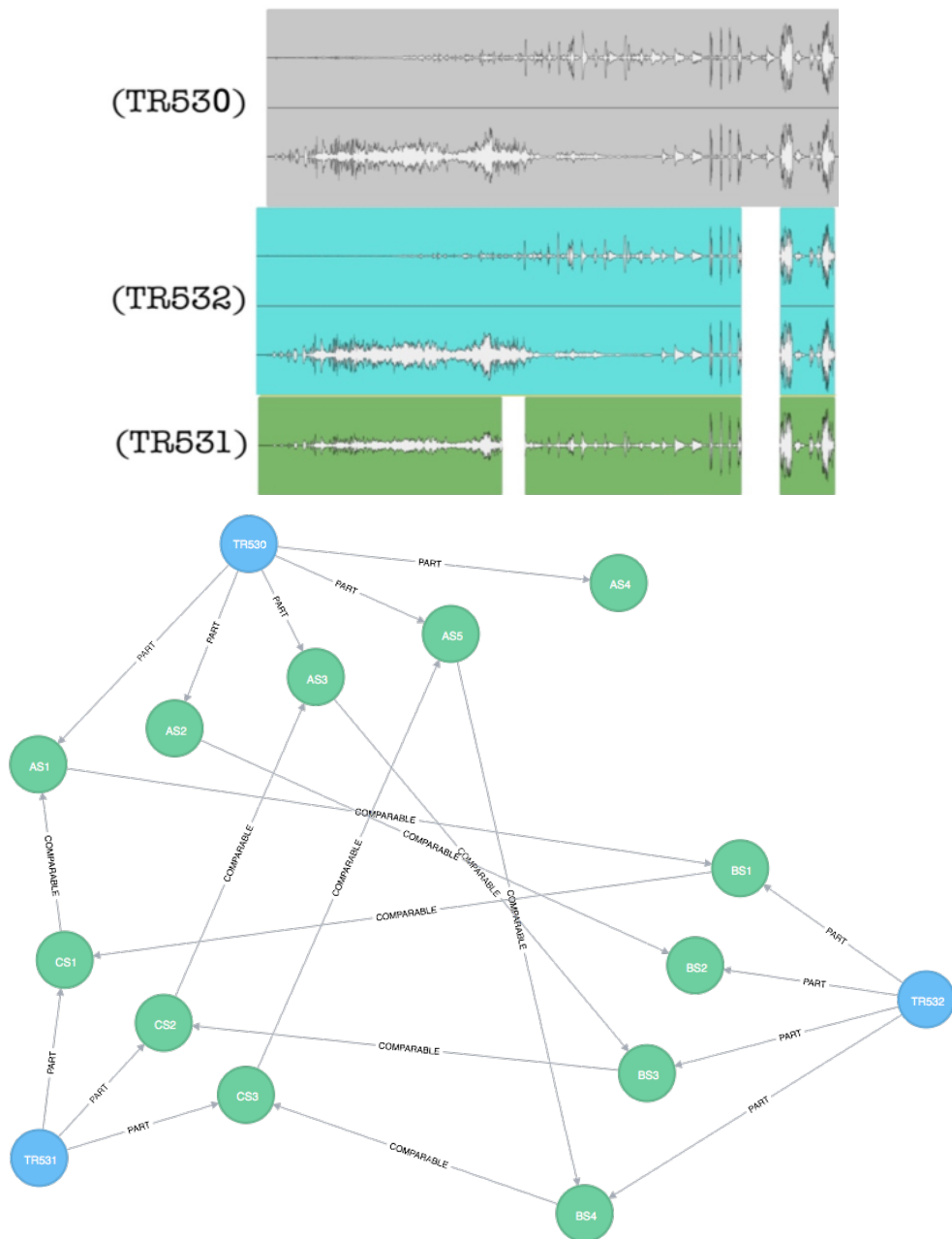


Fig. 10. An excerpt of the comparison among 3 sources of *Dimensioni II/Invenzione su una voce* and its representation in a graph.

Figure 10 shows the representation of a traditional positive critical apparatus: all the material of the variants is documented, as can be deduced from a segmentation and comparison work. Arcs labeled ‘part’ link the segments to the document they belong to; arcs labeled ‘comparable’ relate the segments that are comparable to each other (arcs can be drawn between

sections belonging to different documents, but also between sections of the same document, in case of reuse of material).

At this point, in terms of IT implementation, this graph can also be formalized with a traditional relational database model. And, in fact, it presents all the limits associated with this technology:

- the need to atomize information makes scalability very difficult: the discovery of a new variant, for example, implies the re-segmentation of the entire database;
- the need to hierarchize entities: from the supra-category ‘document’ descend one or more sub-categories ‘section’, and this is not always true in the case of the tradition of electronic music (just think to the mixing procedures);
- the need to insert all the data and metadata in the ‘document’ and ‘section’ entities with the consequent need to define a priori property schemes (XML schemas, for example).

A more optimized graph modelling – that could be implemented only in a graph database system (see Robinson, Webber & Eifrem 2015) – can overcome the aforementioned problems, because it is able to manage information, not necessarily pre-determined by schemas, in the arcs as well as in the nodes.

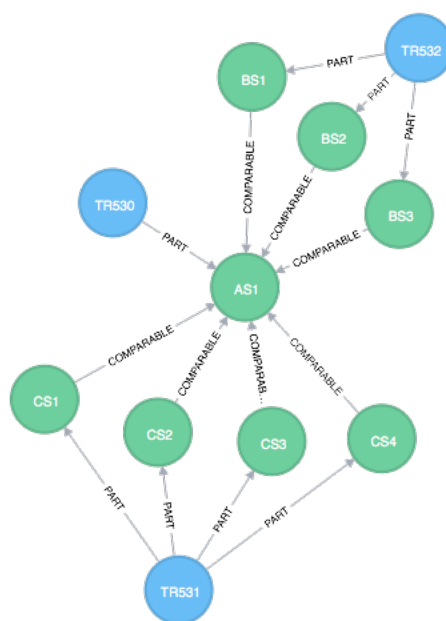


Fig. 11. Optimized graph representation for example in figure 9.

Figure 11 represents the same example as above. The elimination of redundancy and hyper-segmentation is here achieved by inserting the comparability conditions in the ‘comparable’ arcs: in our case they are simply the starting end the ending points of the comparable parts (eg. the section BS1 is comparable to the section AS1 if the latter is read from the second 0 to the second 120, the section BS2 is comparable to the section AS1 from the second 140 to the second 200, and so on). Note that the arcs that connect the comparable sections of TR532 and TR531 become superfluous: to obtain this information one can simply query the database and find out what the conditions of comparability with AS1 are.

Since neither the hierarchical constraint of the nodes nor pre-established properties schemes exist, it is also possible to represent any type of technical in-depth analysis by adding other conditions of comparability in the arcs. In the case of a *mixage*, for example, one can connect the ‘section’ node to multiple ‘document’ nodes, describing the editing operation by inserting information about volume, equalization, effects, etc. The advantages are not limited to the possibility of representing complex traditions, but also involve the ways how the database is used: the initial questions that the user poses to

the database – which are the comparable segments? When did Maderna adopted a particular elaboration? Have the same materials been reused in several works? – determine the ‘path’ within the graph. In this way we rediscover that element of narrativity (and interpretation), typical of every historical investigation, that was canceled by the static nature of information schemas and the pre-established queries of relational databases. This is a clear example on how the web technologies (e.g. HTML5) can be exploited by musicologists and performers for publishing and re-staging also historical electronic music.

5. The myriad strains, or the eternal transcription

Romitelli, Risset, Maderna and many others – as well as nowadays composers – spent a part of their compositional efforts in creating libraries and archives of sounds and sound generating procedures. The differences in their nature and the different ways in which authors have used them are related to the specificities of the medium available at the time. Analog electronics on tape, especially, allowed for the addition of a new voice, which however did not have the same immediate variability as a live voice; nevertheless, the electronic medium made it possible to act on the communication process. Maderna fully understood the possibility of getting rid of other performers and their mediation role between musical idea and audience. Through electronics he fixed the interpretation of the work, that is to say sound itself: one and only one among the infinite possible outputs of a complex and non-deterministic human and technological system, constituted by the live relationships among analogical equipment, compositional thought and performing act (see Cossettini 2013). Once recorded on tape, however, sound – using the technological means available at that time – cannot be instantaneously changed. Therefore, if composers also wanted to be performers, in order to renew the interpretation act in each performance, they could use studio manipulation, editing, mixing and copying processes, and

produce new recordings. This is Maderna's approach to electronics: restating, also in the new media context, that the ultimate purpose of music, its essence, consists in the possibility of recreating it by performing with and within technology.

In an interview with Aldo Maranca in 1965, Maderna outlined the general characters of the production process of electronic music in a studio. The composition is expressly regarded here in the same way as an interpretation act:

even if there is a direct relationship between the thought of the work of art and its realization, this relationship always has a passage [...]. A passage that is interpretation. [...] It seems to me that in painting and in literature there is the same passage that happens more or less in the relationship between composer and electronic music. There is a first stage of realization of content and material, then there is an arrangement of the material, i.e. a form that is given to this material; a part of this work can almost be attributed to an interpretative act of the form. [...] It seems that at some point in his work, the composer, the poet or the painter, pass to an interpretation act, to an interpretative representation of his own thought; and this would be the final form (Sani 1995, p. 68 – my translation).

These words bring to mind what Ferruccio Busoni wrote in 1910 in his *Sketch of a new esthetic of music* where he stated that:

the performance of a work is also a transcription, and still, whatever liberties it may take, it can never annihilate the original. For the musical art-work exists, before its tones resound and after they die away, complete and intact. It exists both within and outside of time, and through its nature we can obtain a definite conception of the otherwise intangible notion of the Ideality of Time (Busoni 1907, p. 18).

And also:

The myriad strains that once shall sound have existed since the beginning, ready, afloat in the æther, and together with them other myriads that shall never be heard. Only stretch forth your hands, and ye shall grasp a blossom, a breath of the sea-breeze, a sunbeam; avoid routine, for it strives to grasp only that wherewith your four walls are filled, and the same over and over again; the spirit of ease so infects you, that you will scarcely leave your armchairs, and will lay hold only of what is nearest to hand. And myriad strains are there since the beginning, still waiting for manifestation! (Busoni 1907, p. 42).

Maderna, Risset, Romitelli and many other composers have showed us these new ‘melodies’, they adapted them to the technological system in which they were working at their time, they have given us innumerable interpretations/transcriptions. The study of sources gives us information about their *modus operandi* in the music laboratory. Having abandoned the idea of ‘unified’ and ‘standardized’ work, and embraced the vision of a wonderful multiplicity to which composers themselves have hinted, would it then not be possible think of ‘restarting the systems’ also without their authors? Or, maybe better, to start new technological systems in the web era and create new ‘transcriptions’ of the works based on the materials which the composers have left us?

In conclusion, we can make temporal short-circuit and go back to DJ Spooky. In the same interview quoted in the opening of this paper he also stated out that:

The content, the form, all are variables. There’s nothing fixed. Everything is completely open to revision and change. It's more accepting of the flow of life as we live it. If I hate an essay, ten years later I might keep one version of it just to remember how I used to do it, but I’ll change it. The same thing happens when they reissue the

Beatles – they’ll remaster or digitally edit it. In this culture, we have less and less veneration of primary sources as stable, static things-unless there’s an aura of history. It’s why the members of the Frankfurt School were up in arms against Americana – they thought it would be a turbulent explosion of impermanence. European intellectuals thought American stuff was always about the next trend and the next and the next (Becker, Crawford & Miller 2008, p. 85).

But it was not a prerogative of American culture; at least not in music. Music creation in the web era may seem a revolution at first glance. However, a closer look reveals ancient roots in the history of music that audio reproduction has made only more evident: the fixation of music on tape, at first, has brought some composers to create sound libraries to be reused in different works, thus blurring the borders of the *musical work*; later on, the dematerialization and the atomization of the procedures in IT have pushed towards the ‘sharing’ – exalted today by the capillarity of the lightning-fast web distribution – raising deep questions about the concept of *author* itself. But moving back centuries, to the re-uses in Rossini and Mozart, or to the anonymous Gregorian Chant formulas, just to give only a few emblematic examples (the practice of re-use of musical materials is widely discussed in Bertinetto, Gamba & Sisto 2014), could we not glimpse the recurrence of a quest for a world of «myriad strains that once shall sound», where the composer can stretch forth a hand for a musical idea, wonderfully glimpsed by Busoni in his Sketch for a New Esthetic of Music?

References

- BECKER C., CRAWFORD R, MILLER P. D (2002), *An Interview with Paul D. Miller a.k.a. Dj Spooky-That Subliminal Kid*, «*Art Journal*», 61, 1, p. 82-91.
- BERTINETTO A. GAMBA E., SISTO D. (eds.) (2014), “Ladri di musica. Filosofia, musica e plagio”.+, «*Estetica. Studi e ricerche*», IV, 1.

- BROWN O., BRITTON S. (2014), *An Album in 1,000 Variations: Notes on the Composition and Distribution of a Parametric Musical Work*, «Leonardo», 47, 5, pp. 437-441.
- BUSONI F. (1907), *Entwurf einer neuen Ästhetik der Tonkunst*, Im Imfeld-Verlag, Leipzig (Eng. transl. by T. Baker, G. Schirmer, New York, 1911).
- CLAUS H. (1968), *Morituri*, De Bezige Bij, Amsterdam.
- COSSETTINI L. (2013), *Opere chiuse in sistemi aperti. Autopoiesi nella musica elettronica*, Lim, Lucca.
- COSSETTINI L., ORCALLI A. (2015), *L'invenzione della fonologia musicale*, Lim, Lucca.
- DANNENBERG R. B., GOLD, N. E., LIANG, D., XIA, G. (2014), *Methods and Prospects for Human—Computer Performance of Popular Music*, «Computer Music Journal», 38, 2, pp. 36- 50.
- ERICKSON R. (1975), *Sound Structure in Music*, University of California Press, Berkley.
- DELFINO P. (2017), *La pratique du sampling dans les musiques populaires urbaines*, in A. Arbo P.-E. Lephay (eds.), *Quand l'enregistrement change la musique*, Hermann, Paris, pp. 131-152.
- ECO U. (1989), *The open work*, Harvard University press, Cambridge.
- GATHER J. P. (1995), *Amsterdam Catalog of Csound Computer Instruments*, <http://www.codemist.co.uk/AmsterdamCatalog/> (Accessed: February 2., 2021).
- MONTANO E. (2010), “How do you know he's not playing Pac-Man while he's supposed to be DJing?": *technology, formats and the digital future of DJ culture*, «Popular Music», 29, 3, pp. 397-416.
- MURAIL T. (2004), *Modèles & Artifices*, textes réunis par Pierre Michel, Presses universitaires de Strasbourg, Strasbourg.
- OLTO A. (2017a), *EnTrance. Spettralismo e composizione assistita all'elaboratore in Fausto Romitelli*, Ph.D. thesis at the University of Udine.

- ID. (2017b), *Between spectrum and musical discourse Computer Assisted Composition and new musical thoughts in EnTrance by Fausto Romitelli*, in L. Cossettini, A. Orcalli (eds.), *Sounds, voices and codes. The critical editing of music at MIRAGE*, MIRAGE, Udine, pp. 420-452.
- RISSET J.-C. (1969; 2018), *My 1969 Sound Catalogue: Looking back from 1992* (1992), in O. Class, M. Grabócz (éds), *Jean-Claude Risset. Écrits/writings volume II. Le numérique, un nouvel artisanat pour la création musicale. Outils et œuvres musicales*, Hermann, Paris, pp. 331-340.
- RISSET J.-C. (1992; 2018), *An introductory catalogue of computer synthesized sounds* (1969), in O. Class, M. Grabócz (éds), *Jean-Claude Risset. Écrits/writings volume II. Le numérique, un nouvel artisanat pour la création musicale. Outils et œuvres musicales*, Hermann, Paris, pp. 327-330.
- ROBINSON I., WEBBER J., EIFREM E. (2015), *Graph Databases: New Opportunities for Connected Data*, O'Rilley, Sebastopol.
- SANI N. (1995), *Musica elettronica, poetica, scrittura: un colloquio inedito con Bruno Maderna*. *Musica/Realtà*, 45, p. 65-77.
- TRUDEAU R. J. (1994), *Introduction to graph theory*, Dover, Mineola-New York.

Musical Improvisational Interactions in the Digital Era

Alessandro Bertinetto

Abstract

This paper considers the issue of musical improvisational interactions in the digital era by pursuing the following three steps. 1) I will raise the question of the meaning and value of *liveness*, and in particular of live musical improvisation, in the age of the internet and discuss some effects of the so-called *digital revolution* on improvisation practices. 2) Then I will suggest that the interactions made possible by the web can be understood as kinds of live improvisational practices and I will briefly outline how such practices also involve musical improvisation. 3) Finally, I will focus on some aesthetic and philosophical aspects of new kinds of live improvisation made possible by recent progress in artificial intelligence research.

Keywords: Liveness, Improvisation, Internet, Interaction, Artificial Intelligence.



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Sommario

L'articolo discute la questione delle interazioni dell'improvvisazione musicale nell'era digitale. Articolerò la discussione in tre parti. 1) Anzitutto solleverò la questione del significato e del valore del *live*, e in particolare dell'improvvisazione musicale dal vivo, nell'era di Internet e discuterò alcuni effetti della cosiddetta rivoluzione digitale sulle pratiche improvvisative. 2) Quindi suggerirò che le interazioni rese possibili dal web possono essere intese come una sorta di improvvisazione dal vivo e descriverò brevemente come tali pratiche coinvolgono anche l'improvvisazione musicale. 3) Infine, mi concentrerò su alcuni aspetti estetici e filosofici di nuove tipologie di improvvisazione dal vivo rese possibili dai recenti progressi nella ricerca sull'intelligenza artificiale.

Parole chiave: *Live*, improvvisazione, Internet, interazione, intelligenza artificiale.

1. Introduction

The impact of the so-called digital revolution has transformed musical experience just as it has altered other dimensions of human life in the last twenty years (Sidhu, 2016; Lehmann, 2012; Arbo, 2016). The variety and the radical nature of the changes, which are still largely underway, brought by the digital age is on display in the papers of the present and the previous issue of *De musica*. In my contribution, I intend to offer a sketch of the novelties that the digital era has introduced for a specific musical practice: improvisation. In recent years I have devoted several works to exploring this topic from a philosophical point of view, but I have never directly addressed the issues of how technological innovations have influenced the practice and experience of improvisation and of what the related philosophical questions may be. Here I aim to offer a sketch of how it might be possible to fill this gap. I will do this without going into details, but proposing instead a sort of research project

concerning three specific subjects.

- 1) I will raise the question of the meaning and value of *liveness*, and in particular of live musical improvisation, in the age of the Internet, thereby discussing some effects of the so-called *digital revolution* on improvisation practices.
- 2) Then I will suggest that the interactions made possible by the web, which Maurizio Ferraris (2014) has referred to as «total mobilization», can be understood as kinds of live improvisational practices. I will briefly outline how such practices also involve musical improvisational practices.
- 3) Finally, I will focus on some aesthetic and philosophical aspects of new kinds of live improvisation made possible by recent progress in artificial intelligence research.

The latter is probably the most fascinating aspect of the relationship between improvisational musical practices and new technologies, and it is the theme which I will treat more deeply. In any case, however, I am aware that developing all the mentioned issues adequately is a task that goes beyond the limits of a programmatic article. This essay briefly mentions only aspects of those questions concerning musical improvisation and the digital age that seem to me of particular importance for recent developments of contemporary musical practices and therefore does not claim exhaustiveness.

2. Live Musical Improvising Through the WWW

Musical improvisation, as a coincidence of invention and performance, seems fundamentally linked to the immediacy of a “live” experience of music. The possibilities offered by the Internet for musical improvisation therefore seem to be based on some form of “liveness”. However, this presents us with a paradox: how can the web present the immediacy of the live experience, if intrinsic to the web is the fact that interaction is remotely and telematically mediated at the global level?

The point is important, but the alleged contrast between the live experience

and the web is not all that clear. For starters, the meaning itself of the concepts of “live” and “liveness” is far from obvious. Generally speaking, *liveness* and *live* seem to imply the *direct* participation in an event in the space-time circumstances in which the event occurs. However, live performances make massive use of *media* and take media as models, since media may offer an experience of liveness that, in terms of the feelings of intimacy and proximity it can provide, may be more efficacious than the “real” and “immediate” live itself. The microphone which allows the voice of a songwriter to enter into intimate contact with the listener is already a medium that fits between the ears of the listeners and the voice of the singer, modifying the effect and the acoustic aspect of the latter.

Moreover, as Philip Auslander (2008, p. 35) observes, not only is it true that some live performances are often designed for being mediatized, but the very concept of the live – *liveness* – is made possible by media reproducibility: the “here and now”, the presence, and the spontaneity that are allegedly typical of a live performance experience, are the effects of reproducibility, construction and mediation (Auslander 2008, p. 57). This also explains why we easily apply the concept of liveness to experiences that have nothing to do with the direct contact with the performers in the flesh.

According to Auslander, «[t]he default definition of live performance is that it is the kind of performance in which the performers and the audience are both physically and temporally co-present to one another», but we use the word “live” for very different situations. In reference to radio, television and Internet streaming we speak of *live broadcasts* although in live broadcasts performers and audiences are only temporally, not spatially, co-present. Moreover, we accept without problems the expression *recorded live*, which is an oxymoron because in live recordings the audience usually experiences the performance in a different place and time than it occurred. In this case the meaning of liveness is mainly *affective*: «[L]ive recordings allow the listener a sense of participating in a specific performance and a vicarious relationship to the audience for that performance not accessible through studio

productions» (Auslander 2008, p. 60).

The Internet has made possible new kinds of liveness. *Online* or *Internet liveness* and *Group or Social liveness* which mean *co-presence in the social networks* and the connection between groups via smartphones, messenger services, etc. Here *liveness* is the «sense of always being connected to other people, of continuous, technologically mediated co-presence with others known and unknown» (Auslander 2008, p. 61). Auslander refers to a final type of liveness as *internet goes live*, which involves real-time interactions with non-human agents.

I shall return later to the issue of the extension of liveness to the interaction with non-human agents in musical improvisational interactions. Now the pressing question is as follows: since the experience of liveness in the musical experience is increasingly achieved through media, is *classical* liveness, i.e. the temporal and spatial co-presence (in physical terms) of performers and audience, still aesthetically specifically relevant? In other words, does classic liveness have a specific aesthetic value?

I think that in some cases the classic liveness of a musical event i.e. its direct live experience, is not replaceable without a significant loss of aesthetic/artistic contents. Musical improvisation, i.e. the invention of music in the course of a performance, is one of these cases. I do not deny the essential importance of recordings, not only for appreciating repeatedly the outcomes of musical improvisation, but also for making possible improvisational performing styles (cf. Bertinetto 2016, pp. 161-188). However, at least some kinds of musical improvisation seem to be better appreciated live, in the classic sense of the word, that is, by perceiving the unfolding of the event *hic et nunc*. This is due to the fact that in musical improvisation musicians interact physically with the concrete space-time situation of the performance and what we can call its affective dimension¹.

¹ As we shall see in the next sections the virtual space of an online improvisation is of course concrete as well, However, the possibilities of mutual interaction are different than the

As semiologist of music Eero Tarasti observed, improvisation is *deictic*, in the sense that the reference to its own situation is part of its ontology: «Improvisation is a trace of a performance situation in the performance itself» (Tarasti 2002, p. 186). Therefore the *acousmatic* image of improvisation we can derive from a recording is at best a partial experience of the relevant artistic event², since it is deprived of precisely this trace of the performing situation. Of course, for some kinds of improvisation (e.g. a classical jazz improvisation) recordings, far from entailing a significant weakening of their aesthetic qualities, make possible a repeated and enhanced aesthetic experience of this music³. But in other cases, in particular in the so-called “free” improvisation performed in the limited space of a club, some aesthetic qualities of the performance require the co-presence among performers and audience in order to be experienced and grasped properly. In these cases, not even video recording can properly convey them, because the possibility of interacting with the performers and with other listeners is indeed an important element of the aesthetic experience of the event of which listeners are a constitutive part. It is not just a question of being able to offer and get acoustic or visual stimuli to and from performers during the performance, but to participate in an artistic event as a social-affective event that involves both performers and audience in emotional and intellectual ways. Even the specific atmosphere of the location can help to properly appreciate the right qualities of the interactive performance that, in some

possibilities available in a physical space, as we are dramatically experiencing using virtual rooms for conferences in the era of Covid-19. I thank Alessandro Arbo for pushing me on this point.

² «Acousmatic listening» is the listening of music without perceiving the sources of the sounds that listeners hear. Cf. Hamilton 2003.

³ Moreover, sometimes a recorded musical improvisation, even independently of the will of its author, can become a musical work in all respects, of which, in addition, various interpretations can be performed. As in the case of Jarrett's Köln concert, of which we can find different interpretations on YouTube.

cases, recordings cannot reproduce: energy, relaxation, responsiveness, attention, intensity, affective involvement, etc.⁴

Hence, one might think that due to the specific value of the live experience of free improvisational music, the web is, as it were, the enemy of this practice. But this idea would be a mistake. In general, the web seems to increase the psychological desire⁵ and the social offer of live music⁶, in particular – as in the case of experimental and improvised live music – by making possible live musical practices that otherwise could hardly exist. The web acts as a super-archive of musical material and impacts the distribution and sale of material forms of recorded music, but it also «multiplies music's discursive and social mediation» (Born & Haworth 2018, p. 3), engendering, in the online mode, practices and relations that augment and globalize offline forms of musical practices. In short, it acts as a medium through which offline practices and relations are made possible and enacted. Webpages, social networks, online blogs and webzines not only inform people about the activities of musicians involved in the genre of free improvisation, but they also bring together (online) musicians, audience and critics generating unprecedented possibilities of both online and offline interaction. The web cultural discourses that are generated also intervene in the formation and transformation of musical genres, making possible and constituting artistic practices out of which unprecedented artistic results of different kinds can

⁴ This is why when listening to recordings of live improvised music, I often realize that in order to fully appreciate the music I should have experienced the event live during its happening. But now it's too late. I elaborated on the impact of the atmospheric location of the musical performance on its aesthetic-expressive features in Bertinetto 2019a.

⁵ While revising this paper in Italy in March 2020, during the Covid-19 emergency, I can but confirm this claim. Live concerts are prohibited at the moment and the web is my first musical (re)source: on the one hand, it quenches my thirst for music; on the other, it feeds my desire for *live* music.

⁶ An interesting fact in this regard is the increase in the number of rock and pop music concerts as a consequence of the decrease in CD sales due to the possibility of downloading music and listening to music in streaming (Cf. Auslander 2008).

emerge through both online and offline interactions. Thus, by building online circuits and artistic niches that interact with offline practices, the Internet feeds classic liveness to the extent that without the Internet and its social liveness some musical practices –for example precisely some contemporary genres of musical improvisation– could not have flourished. As my personal experience as a reviewer of new experimental and improvised music for the webzine *kathodik* (www.kathodik.it) can testify, online music reviews of new musical products (available also online) discursively influence musical practice, contributing to the development of the niche as well as to the articulation of musical genres. Indeed, the Internet has changed the nature of musical objects and of musical genres, producing a continuous mediation between the online and the offline. In practice, the boundary between online and offline is so permeable that, also with reference to the musical experience, the interaction between these two dimensions becomes constitutive of the new live mode in which we live.

Hence, classic liveness is not crushed, but enhanced, by the web. Here is just one significant example: in Berlin the website www.echtzeitmusik.de has served not only a mirror of the activities of musicians involved in the genre of free improvisation, offering information to the audience about concerts and other cultural events, but has also brought together musicians, audience and critics to facilitate creative encounters. The web interacts with a specific offline local situation, mobilizing in the global arena artists, audiences and critics and also making possible a fluid transformation of musical genres and practices. In this case, for example, we witness the generation of a hybrid genre between jazz, *neue Musik*, hard metal, noise and electronics, which represents the result of the impact of online interactions on the shaping of new musical improvisational practices⁷.

⁷ On the practices of musical tele-improvisation, or musical improvisation over the Internet, see now Millis 2019. Unfortunately, I had not the opportunity to consult this interesting book for preparing this article, because I discovered it immediately before sending this article to *De Musica*.

3. Live Musical Improvisation and Total Mobilization

I will now briefly address the particular kind of interaction that is established between artists and the audience thanks to the web and, more specifically, I will discuss how critical discourses built and spread by the web affects these interactions. This is not specific of the niche musical genre labelled *improvised music*: rather, it represents what is happening across a large scale today as part of the digital revolution. Our interactions are not only mediated by the web but are powered by the web and, thus, they feed the web back; put otherwise, they participate in the web. Indeed, as Maurizio Ferraris (2014) suggested, the web itself is not a fixed network, but an ongoing process of *weaving*⁸. This weaving emerges out of different online and offline interactions that can be understood as *total mobilization*, as Ferraris calls it.

This total mobilization, I would argue, is the result of ongoing plural improvisational interactions at a global scale. As a matter of fact, it is typical of improvisational interactions that each performance is an evaluation and *vice versa* each evaluation is a transformative performance. This is what happens with the Internet. Each smartphone or Internet user acts not only a consumer of information, but also as a producer of documents who, through the interaction with other individual and social agents and platforms, generates normativity (i.e. value) and influences on other users' behavior.

This is also what happens in artistic and in musical practices. On the one hand, musicians are engaged in activities of different kind that were once reserved for other professionals. They are not only composers or performers who use apps and tools for generating music and who make use of other music, and abuse of the others' music, as a material to generate new compositions and performances (see Döhl 2016); they are also producers who set up their own record company and distributors of their own music. On the other hand, values, meanings and identities of pieces, albums, styles, genres

⁸ An interesting application of the *weaving* metaphor to musical improvisation is elaborate in Schroeder 2014.

and practices emerge out of interactions enacted through and by the web. Thus, the multifarious musical objects distributed on the Internet are continuously subjected to processes of cultural (and sometimes even material) re-elaboration. As in other artistic practices, music witnesses the borrowing of different objects that populate the practice (sounds, patterns, forms, works, recordings, genres, etc.) to become material for a liquid *bricolage* work (cf. Levy-Strauss 1969) to which authors and listeners, sometimes without awareness, co-participate. The web enables the «near real-time distributed and participatory forms of musical creativity – analogous to the co-present socialities of musical practice and performance» (Born & Haworth 2018, p. 11).

Therefore, I argue, the dynamics of the cultural mobilization practices generated by and through the web mirror improvisation practices, in which, out of interactions between performers and through the (ab)use of inherited forms and materials (Bertinetto 2018), musical objects are continuously re-signified and, in this way, new and sometimes unexpected results emerge. To sum up: musical improvisation is paradigmatic of the interactive practices that give life to the total mobilization of the web age. The transformative emergentist and interactive normativity of improvisation⁹, according to which the meaning and value of the whole performance emerges from and through the contribution of each participant and by virtue of the interaction with the specific performance situation, is exactly the one at play in the interactive online and offline relationships between musicians, listeners and critics, and, more generally, in the global process of weaving which defines the web.

4. Improvising Live with AI

As I remarked, digital technology powers classic liveness, making possible live musical practices while mirroring its dynamics. Yet, it generates other

⁹ For a clarification of the link between emergentism, artistic normativity and improvisation see Bertinetto 2019b.

forms of live music as well.

One of the technological processes that the Internet enables is the telematic production of situational presence (like in online video calls). The situational co-presence, i.e. the fact that the audience is attending the creative process and not only its results, can be enacted through the web, allowing perceivers to virtually enter the spaces of the performance during its staging and *vice versa* transporting, as it were, performers within the audience's desktops. Thus, the situation of the performance extends its boundaries through cyberspace, beyond performers' physical locations. The ordinary experience of presence – both the presence of the audience directly experiencing the musical, performance and the presence of performers directly interacting with each other – is qualitatively enhanced with a *mediatic and interactive co-presence*¹⁰. The audience is present at the performance only through the mediation of distance. Performers may be located in different spaces and be co-present to each other only through the interface of the Internet. The aesthetic question in this regard is whether mediatic co-presence allows the audience to grasp the performance's affective and aesthetic atmosphere the same way as the physical presence at a live concert. The answer, I believe, is both *yes* and *no*. This kind of interaction made possible by the Internet *can* produce a strong sense of intimacy and participation: listeners and onlookers may certainly get in close contacts with performers that enter their physical space through the virtual space of the video. Still, even overlooking differences between modalities and objects of sounds perception, mediatic co-presence (between audience and performers as well as between each performer to the others) may not eliminate the feeling that, for better or for worse, the proximity so achieved is only a *distant presence*, as we may say echoing the title of the performance of the *Ethernet Orchestra: Distant*

¹⁰ This is completely different from the mediation of presence achieved by older media, like radio and tv, that do not allow for the kind of online and offline interaction made possible by the Internet.

*Presences*¹¹. Hence, this experience adds to classic liveness, but does not really replace situational, physical co-presence.

However, there are new musical practices, especially improvisational ones, that extend the scope of classical live improvisation with new kinds of direct co-presence involving interaction with computational performers, i.e. with machines. Here I am referring to:

(a) musical improvisation produced by giving inputs to a machine, or a network of machines like a group of laptops or other devices (for instance smart phones) and

(b) musical interaction between human performers and machines, perhaps both playing traditional musical instruments (say piano, trombone or whatever).

(a) In the first case, computational devices are used as tools manipulated by performers who interact with each other thanks to inputs and outputs digitally generated and processed. Live electronic musical improvisation groups (*Musica Elettronica Viva*, *Nuova Consonanza*) that were active from the 1960s to the 1980s and deejays' performances are the pioneers of the practice. But the most interesting example is now offered by Laptop Orchestras: «(...) electroacoustic ensembles of digital instruments such as laptops, tablets, smartphones, and various controllers (... often enriched by other devices...) used to generate or process sound» (Tsabary 2017, p. 1; cf. Le Bouteiller 2020 for a clear outline of this form of musical instrumentality).

Laptop ensembles' improvisation has specific cultural features. In particular, since it is «the product of global, social performance networks» (Tsabary 2017, p. 1), this music is alocal: The cultural roots of these orchestras are multilayered and hybridized and their artistic outcomes are detached from specific cultural contexts. Moreover, this practice enhances traits typical of other musical improvisational practices, in that it blurs the distinctions between composers, performers and instrument designers.

¹¹ Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=iKL3kzPaSXM>. Accessed: January 30, 2021.

From the aesthetic point of view, this practice is quite appealing owing to the fact that practitioners do not rely on learned musical techniques and their activity is highly experimental. Performers interact in real-time by means of copying and modifying each other's code via textual interfaces. Consequently, its most striking aesthetic peculiarity is that, since live coding involves less physical movement and may seem more cerebral and slower, laptop's improvisation is apparently less impactful than other improvisational music¹². However, although the musical interaction is achieved mainly through aural interchange and enacted by texting and processing codes, this musical improvisation is highly interactional (even when telematic). As a matter of fact, «laptop performers are often faced with new and unpredictable timbres, gestures, textures, and processes improvised by their partners, and they must respond to these sounds and ideas (...)» (Tsabary 2017, p. 2). There are different modalities of interaction. One of the most interesting ones involves assigning the control of one parameter (timbre, rhythm, dynamics, etc.) to each performer, letting the musical outcome emerge out of the interactions of all the improvised parameters. Alternatively, a parameter may be driven by one computer and shared by all laptops¹³. Other interesting cases are the interaction between visual or gestural inputs (like in dance/musical improvisational interactions: cf. CLOrk and Collab'Art de Stéph B's *Dancing with Laptops*¹⁴), the possibility to convert images into sounds in real-time

¹² «Performers assess and produce musical ideas through a typed code – a process that naturally takes time (normally 3-30 seconds). Therefore, to maintain the music's drive, live coders often perform metric, loop-based textures, allowing loops to keep playing until the next line of code is evaluated» (Tsabary 2017, p. 2). Performers manipulate signals created by other performers and they can communicate via texting (sometimes displaying codes and texts to the audience). «Laptop musicians are much less dependent than instrumental musicians on gestures and visual cues from their collaborating improvisers, because unlike acoustic instruments, the laptop demands visual focus and is often less immediately responsive» (Tsabary 2017, p. 9).

¹³ Cf. youtu.be/liqOkAEEUL0, youtu.be/mRaxFWEA0Qc. Accessed on February 2., 2020.

¹⁴ Cf. youtu.be/IOIzk6Rr14k. Accessed on February 2., 2020.

(BSBLOrk's *Holofractal impromptu #19 part I: Pinheirinh*¹⁵, and orchestral improvisation guided through conduction (cf. CLOrk and CO's *Concerto for T-Stick and Two Laptop Orchestras*¹⁶ and CLOrk & Orchestre Symphonique de l'Isle's *Creation for laptop and symphonic orchestras*¹⁷).

The unpredictability, and the possible emergence of creative outcomes, is due to the fact that sonic complexity and richness are produced by the interaction among plural performers controlling one device each and not by a unique computer that in principle could replace the web interconnecting the machines. Generally speaking, the effect of this interaction through network technology and shared live coding is the transformation of multiple sources of sounds (the laptops) into a single instrument played by different performers at once. Moreover, the perception of the joint concentration of performers, each one separately absorbed into the dialogue with his own interface, arouses the feeling of attending a sort of ritual¹⁸.

As this practice shows, a new kind of live improvisational practices –which combines some aspects of the classic live with a form of media co-presence– is made possible by digital technology. Through the web or in a unique spatial location, human beings can improvise musical interactions with each other, as traditional live performers do, but by means of manipulating digital devices. There are important differences between the old and the new practice (among them: differences concerning corporality, telematic interaction, parametric compartmentalization, sonic types, sound control sources and modality, etc.), but the most important ontological and aesthetic features of music improvisation seem to be respected. Improvisers are human beings who

¹⁵ Cf. youtu.be/qAoBlty-q0o. Accessed on February 2., 2020.

¹⁶ Cf. youtu.be/zlheWtLA_-4. Accessed on February 2., 2020.

¹⁷ Cf. youtu.be/qQb4uWWZ34w. Accessed on February 2., 2020.

¹⁸ We may add that every software, tool and code for sounds generating and processing may be put available on the Internet, so that, in a sense, the improvisational interactional works on the long run (i.e. not in the real-time of the performance, but still online) also at the level of performance preparation, learning practice and cultural exchange.

interact with each other and with the specific situation, musically taking creative decision in the moment of the performance itself, so that the aesthetic quality of the music importantly emerges out of this interaction in real-time. Allowing myself to use and abuse the title of my book on the ontology of musical improvisation (Bertinetto 2016), these musicians perform the unexpected by using the tool of computational technology as a musical instrument.

(b) The second case of technological extension of the classic live music improvisation is philosophically interesting because of its aesthetic and artistic manifestations, and of course also in virtue of its extra-artistic applications. It is not about using artificial intelligence as a controllable tool for generating interactive improvisation, but instead hinges upon playing together with the machine, thus welcoming the machine as a sort of “peer” in a collective improvisation. In other words, human performers (possibly playing any kind of instrument) and computational performers (playing instruments connectable to digital interfaces) interact to produce a live musical improvisation.

The key question is whether a computer, or a robot, is able to improvise. This question hinges on understandings of a computer’s creativity. While this is indeed one of the most interesting questions of contemporary scientific research, the literature cannot be surveyed here. The main point, however, is this: if we accept Chomsky’s (1964) distinction between *rules-governed* and *rules-changing* creativity or Margaret Boden’s (1990; 1998) threefold distinction between *compositional*, *exploratory*, and *transformational* creativity, we can say that artificial intelligence can be creative in Chomsky’s first sense, as well as in Boden’s first and second sense. Machines can improvise using, combining and exploring knowledge acquired and stored, following the rules they are programmed for: for instance, they can recombine melodic and rhythmic patterns and harmonic progressions typical of a certain stylistic environment. Indeed, they use so called *genetic algorithms* that produce “children” from “parents”. Musical material – for example, a

repertoire of phrases – can be combined to generate other phrases. The results can be complicated by stochastic mutations that produce random variations that can create unexpected effects for listeners, for instance improvising out of key. An example is offered by the improvising robot marimba player *Shimon*¹⁹.

Due to its combinatorial and exploratory skills, a computer can “learn” to play on a chords progression or can “learn” to play in the styles of Miles Davis or Mozart, exploring their “conceptual spaces” and solving problems (cf. Casini & Rocchetti 2018, p. 123). Thus, the machine can respond to the inputs of a human co-performer in real-time in relevant and possibly unexpected ways²⁰.

Nonetheless, improvisation, properly speaking, cannot be reduced to a combinational and exploratory activity (Young & Blackwell 2016; Lösel 2018, p. 196). The automatic abilities of adaptation and learning of an algorithm are not such as to be able to bring about its transformation. Machines’ memory and speed of data processing are huge, and are enhanced by the connection with other machines (as in the case of the *Internet of Things*), but without human inputs computers are not able to transform the rules that drive them: they are automatic, not autonomous. A computer on its own can play in a given style, but it cannot carry forward a style. Transformational creativity is not (yet) a possibility for artificial intelligence.

The practice of improvisation requires the ability of evolving while adapting to the environment, and/or while causing the transformation of the environment. And this is what human performers do, when learning how to

¹⁹ https://www.youtube.com/watch?time_continue=4&v=FEpQwi0PgVw. Accessed: January 30, 2021.

²⁰ «The use of a pre-recorded population of phrases (...) evolves [and] allows musical elements from the original phrases to mix with elements of the real-time input to create unique, hybrid, and at times unpredictable, responses for each given input melody. By running the algorithm in real-time, the responses are generated in a musically appropriate time-frame» (Weinberg et al. 2008, p. 353).

improvise in a musical practice (see Bertinetto & Bertram 2020), which is an exercise that involves the creative generation of habits that leads to shape personal aesthetic styles. Computers cannot improvise in this eminent sense: They cannot develop their know-how out of their own, transforming their “rules of action” by means of adapting one's own doing to a specific situation. Since they can only implement an already functioning algorithm, they don't improvise in the sense of beginning something new – as in Jankélévitch's (1955) view of musical improvisation and in Hannah Arendt's (1953; 1958) idea of human action.

When viewed from the biological evolutionist perspective often used in AI research, computers, at the moment at least, cannot be said to evolve without external human intervention. In so-called *live algorithms* the digital generative algorithm or genotype is produced by a designer and the phenotype (i.e. the offspring of the genotype) may “organically” feedback it, making creative outcomes emerge, only by virtue of inputs given during the computation, i.e. thanks to a direct intervention of the user, who for example provides sounds sampled live (Eldridge 2005; Young & Blackwell 2016, p. 515). Thus, computational performers alone are not creative emergent systems in which an «environmental feedback can induce structural change and the creation of new primitives» (Eldridge 2005, p. 6). In other words, computational machines cannot improvise in a *proactive* way, but only in a way that *seems* proactive (Young & Blackwell 2016, p. 519). A computational improviser, for example, cannot decide whether a moment of silence is the absence of a performance or a simple pause (Young & Blackwell 2016, p. 523). Computers, *per se*, are (still) not entities that can evolve through variations, inheritance and selection: they cannot autonomously adapt themselves to a changing environment, thereby (trans)forming their “habits”. So, they are not improvisers properly speaking, since improvisation is precisely this capability of creatively interacting with the environment (including other performers), producing emergent results and transforming habits of behavior. Thus, the sense of agency of a computational performer is

«achieved by design: musical ideas reside within the system. Rules of behavior, specific actions and responses, control data mapping, and so forth are encodings of ideas that otherwise would be expressed in musical notation or text. So all that is truly occurring, even in a fully improvised context, is that the musician creates input for the computer, which in turn reacts according to rules» (Young & Blackwell 2016, p. 511)²¹.

Nonetheless, I contend, computational performers do really take part in an improvisational interaction²². Algorithms' lack of rules-changing or transformational creativity, i.e. computers' inability to invent the rules of its own performance on the spot, is not a major problem for conceiving of human/computer interactions as improvisational. The algorithm can become a partner of an interactive performance between machines following logical rules and humans making creative decisions (cf. Young & Blackwell 2016, p. 510). In a musical interaction with a computational improviser, human performers answer to the sounds produced by the algorithm, thereby acknowledging it as a responsive partner, who in turn generates sonic responses that may also contribute to enhance their artistic performance. Unexpected musical events generated by the machine may also extend, enrich and increase the expressive skills of human performers: «a computer can aid an improviser to develop responses and trajectory during a performance» (Dean 2009, p. 139). Thus, the artistic significance of this interaction emerges out through the interaction itself, as in the performance between George Lewis, Jason Moran and the algorithm *Voyager* the readers can find at this [link](#).

This interaction between humans and machines corresponds exactly to improvisational interactions between human beings. In improvisation, as autopoietic transformational normative interactive open system, meaning and

²¹ As Saint-Gernier (2017) observes, computers proceed by means of algorithms (i.e. by following rules) and chance and this process is clearly not a kind of improvisation.

²² See Moruzzi (2022) for a short interesting and well-informed discussion of the topic.

value of the process emerge out of multiple interactions and feedback loops between the events produced. Not only the intentions behind the sounds are relevant, but also the way the sounds generated by performer B performatively assign a sense (a meaning, a value, a direction) to the sounds performed by A, thereby setting an evolving normative frame for assessing the sounds that will produced by C, that in turn will feedback B and A (cf. Bertinetto 2016, pp. 263-294).

Some scholars address the question of computational agency by claiming that computers do not have intention or will, even if their behavior during their musical performance seems intentional. Thus, only a «fictional intentionality» (Lösel 2018) or a «quasi-subjectivity» (Lewis 2017, p. 98) can be attributed to them. This is not the point at hand, however. Intentionality – as argued by Elizabeth Anscombe (2000) – is not a matter of finding and ascribing a will as the hidden originator of the actions performed, but of being able to describe the event as an action (or as an interaction) performed by somebody (or something). The event is then to be described not in terms of «This or that happened», but rather in terms of «I do what happened», or «The robot did what happened». So, as suggested by Bagnoli (2010), what matters are not the performers' hidden intentions, but the possibility of ascribing musical events to them, i.e. the possibility of assigning them responsibility and responsiveness. So Lewis (2000, p. 38) is correct in asserting that the point is not «whether machines exhibit personality or identity, but how personalities and identities become articulated through sonic behavior»²³.

In this way, even though the computational performer alone cannot transform its rules and habits of behavior, improvising with a computer *is* an improvisational interaction. As Lewis elaborates, «improvisational interactions with computational systems produce a kind of virtual sociality

²³ In this sense, Eric Lewis (2019, pp. 96-100) argues that computational performers are «fictional improvisers» in which human improvisers engage in an improvisational musical game of make-believe.

that both draws and challenges traditional notions of human interactivity and sociality [...]. To improvise is to encounter alternative points of view and to learn from the other; improvising with computers allows us a way to look inside these and other fundamental processes of interaction» (Lewis 2018, pp. 127 f.). It is not merely a «simulation of musical experience, but music making itself – a form of artificial life that produces nonartificial liveness» (Lewis 2018, p. 128). Thus, all that is needed to produce an artistic improvisational interaction is a musical interactive relationship between human and computational performers, which then results in a collaboration out of which unforeseen outcomes emerge that may be expressively and, more generally, aesthetically valuable. Obviously enough, this kind of improvisation may be experienced directly live; but today, the most popular and widespread way to witness this type of interaction is certainly the Internet, which thus becomes the common scenario of human and computational performers.

5. Conclusion

Human/computer collaboration enhances the possibilities of live musical improvisational interaction. When negotiating music through and with machines, human beings interact with the culture that produced the algorithms that are recorded and stored in the machines (Lewis 2000) and thus unprecedented, and possibly creative, outcomes may result. Artistic value, as well as the standards of evaluation themselves, emerge out these interactions: in this sense, normativity is produced improvisationally, as the participants go along with their interaction. Hence, both cases of enhancement of improvisational practices through computers and with computational performers do not lead to the exaltation of computational performers' inhumane capabilities as a precondition for an old-fashioned aesthetics of the machine, but rather integrate technology into humanity's expressive practices (Garnett 2001, p. 32). In so doing, they highlight some important aspects of

the aesthetics of improvisation.

The aesthetics of improvisation is not an aesthetics of imperfection, but a relational aesthetics of interactivity and of emergence and, as I argued elsewhere (Bertinetto 2012; Bertinetto 2020; Bertinetto 2021), it is paradigmatic for artistic normativity as such. In a musical improvisation, performers interact with a changing environment (including other performers) and the sense of the process is not predetermined by performers' intentions, but results out of interactions that feedback the process driving it autopoietically in unforeseen directions. Analogously, the significance and value of artworks are not hidden in artists' intentions. They emerge out of interactions of different kinds in specific and changing situations: the interactions among the participants to a practice, with the audience, and with critics as well as the interactions with materials, cultural forms, styles, and aesthetic habits and conventions.

As I suggested here, the transformational normativity of improvisation is at work in the fluid interactional experiences generated by the Internet, weaving together offline and online interactions. This also affects the dynamics of artistic practices. In particular, the artistic meaning-transforming interactions among agents and objects that before the age of the Internet were mostly produced in a slower historical time, are now generated in real-time, or in an extended real-time. Far from damaging classic live practices, this new human condition raises them up, enhancing them with artistic practices produced and experienced through and with digital media and computational agents.

References

ANSCOMBE G.E. M. (2000), *Intention*, Harvard University Press, Cambridge MA.

- ARBO A. (2016), *L'œuvre musicale dans le cyberspace. Implications esthétiques et ontologiques*, «Aisthesis», IX, 1, pp. 5-27.
- ARENDT H. (1953), *Understanding and politics*, «Partisan Review», 20, 4, pp. 377-392.
- ID. (1958), *The Human Condition*, University Press, Chicago.
- AUSLANDER P. (2008), *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London and New York.
- BAGNOLI C. (2010), *Responsability for Action*, «Paradigmi», I, pp. 75-86.
- BERTINETTO A. (2012), *Performing the Unexpected*, «Daimon», 57, pp. 61-79.
- ID. (2016), *Eseguire l'inatteso. Ontologia della musica e improvvisazione*, Il Glifo, Roma.
- ID. (2018), *The Birth of Art from the Spirit of Improvisation*, «Quadranti», 6, 1, pp. 119-147.
- ID. (2019a), *Parker's Mood. Emotional Atmospheres and Musical Expressiveness in Jazz*, «Studi di Estetica», XLVII, IV, 2), pp. 23-41.
- ID. (2019b), *L'emergentismo nell'arte*, «Philosophy Kitchen», 11, 7, pp. 177-191.
- ID. (2020), *Improvisation and the Ontology of Art*, «Rivista di Estetica», 73, 1, anno LXI, pp. 10-29.
- ID. (2021), *Estetica dell'improvvisazione*, il Mulino, Bologna.
- BERTINETTO A. & BERTRAM G. (2020), *We Make Up the Rules as We Go Along. Improvisation as Essential Aspect of Human Rationality?*, «Open Philosophy», 3, 1, pp. 202-221 [<https://doi.org/10.1515/opphil-2020-0012>].
- BODEN M. A. (1990), *The Creative Mind: Myths and Mechanisms*, Basic Books, New York.
- ID. (1998), *Computing and Creativity. In The Digital Phoenix: How Computers are Changing Philosophy*, Blackwell, Oxford.
- BORN G. & HAWORTH C. (2018), *From Microsound To Vaporwave: Internet-Mediated Musics, Online methods, and Genre*, «Music &

- Letters», pp. 1-47.
- CASINI L. & ROCCETTI M. (2018), *The Impact of AI on the Musical World: Will Musicians Be Obsolete?*, «Studi di estetica», XLVI, IV serie, 3, pp. 119-134.
- CHOMSKY N. (1964), *Current Issues in Linguistic Theory*, Mouton, The Hague.
- DEAN R. T. (2009), *Envisaging Improvisation in Future Computer Music*, in R. T Dean (ed.), *The Oxford Handbook of Computer music*. Oxford, Oxford University Press, pp. 133-147.
- DÖHL F. (2016), *Mash-up in der Musik*, transcript, Bielefeld.
- ELDRIDGE A. (2005), *Cyborg Dancing: Generative Systems for Man Machine Musical Improvisation*, in *Proceedings of Third Iteration 2005* (https://www.researchgate.net/profile/Alice_Eldridge/publication/228341080_Cyborg_dancing_generative_systems_for_man-machine_musical_improvisation/links/00b7d52b312771c074000000/Cyborg-dancing-generative-systems-for-man-machine-musical-improvisation.pdf).
- FERRARIS M. (2014), *Total Mobilization*, «The Monist», 97, 2, pp. 200-221.
- GARNETT G. E. (2001), *The Aesthetics of Interactive Computer Music*, «Computer Music Journal», 25, pp. 21-33.
- HAMILTON A. (2003), *The Art of Recording and the Aesthetics of Perfection*, in «The British Journal of Aesthetics», 43, 4, pp. 345-362.
- JANKELEVITCH V. (1955), *De l'improvisation*, in *La rhapsodie. Verve et improvisation musicale*, Flammarion, Paris.
- LEHMAN H. (2012), *Die digitale Revolution der Musik*, Schott Music, Mainz.
- LEVY-STRAUSS C. (1969), *The Raw and the Cooked* (1964), Harper & Row, New York.
- LEWIS E. (2019), *Intents and Purposes. Philosophy and the Aesthetics of Improvisation*, University of Michigan Press, Ann Arbor.
- LEWIS G. E. (2000), *Too Many Notes: Computers, Complexity and Culture*

- in “Voyager”, «Leonardo Music Journal», 10, p. 33-39.
- ID. (2003), *The Secret Love between Interactivity and Improvisation, or Missing in Interaction: A Prehistory of Computer Interactivity*, in W. Fährdrich (ed.), *Improvisation V: 14 Beiträge*, Amadeus, Winterthur, pp. 193-203.
- ID. (2009), *Interactivity and Improvisation*, in T. T. Dean (ed.), *The Oxford Handbook of Computer Music*, Oxford University Press Oxford, pp. 457-466.
- ID. (2017), *From Network Bands to Ubiquitous Computing: Rich Gold and the Social Aesthetics of Interactivity*, in G. Born, E. Lewis, W. Straw W. (eds), *Improvisation and Social Aesthetics*, Duke University Press, Durham, pp. 91-109.
- ID. (2018), *Why Do We Want Our Computers to Improvise?*, in R. T. Dean, A. McLean (eds.), *The Oxford Handbook of Algorithmic Music*, Oxford University Press, New York.
- LEWIS G. E. and PIEKUT B. (eds.) (2016), *The Oxford Handbook of Critical Improvisation Studies*, 2 Vols., Oxford University Press, New York.
- LE BOUTEILLER M. (2020), *Des performances musicales par orchestre d'ordinateurs: une instrumentalité nouvelle? – Le cas de PLOrk*, in «Musique en acte», 1 pp. XX-XX. [<https://gream.unistra.fr/revue-musique-en-acte/musique-en-acte-1-2020/>, accessed 22/05/2020].
- LÖSEL G. (2018), *Can Robots Improvise?*, «Liminalities: A Journal of Performance Studies», 14, 1 [<http://liminalities.net/14-1/robots.pdf>].
- MCCORMACK J., ELDRIDGE A., DORIN A., MCILWAIN P. (2009), *Generative Algorithms for Making Music: Emergence, Evolution, and Ecosystems*, in R. T. Dean (ed.), *The Oxford Handbook of computer music*, Oxford University Press, Oxford, pp. 354-379.
- MILLIS R. (2019), *Tele-Improvisation: Intercultural Interaction in the Online Global Music Jam Session*, Springer, Cham.

- MORUZZI C. (2022), *Improvisation as Creative Performance*, in A. Bertinetto & M. Ruta (eds.), *The Routledge Handbook on Philosophy and Improvisation in the Arts*, Routledge, London - New York, pp. 47-59.
- SAINT-GERMIER P. (2017), *Turing ex tempore: un ordinateur peut-il improviser de la musique?*, in C. Canonne (ed.), *Perspectives philosophiques sur les musiques actuelles*, Delatour: Paris, pp. 47-73.
- SCHROEDER F. (2014), *Soundweaving: Writings on Improvisation: Performing Improvisation – Weaving Fabrics of Social Systems*, Cambridge Scholar Publishing, Cambridge.
- SIDHU I. (2016). *The Digital Revolution*, Pearson, Old Tappan NJ.
- TARASTI E. (2002), *Signs of Music*, de Gruyter, Berlin.
- TSABARY E. (2017), *Improvisation as an Evolutionary Force in LaptopOrchestra Culture*, «Critical Studies in Improvisation», 11, 1-2, pp. 1-12.
- WEINBERG G., GODFREY M., RAE A., RHOADS J. (2008), *A Real-Time Genetic Algorithm in Human-Robot Musical Improvisation*, in R. Kronland-Martinet S. Ystad, L. Jensen (eds.), *CMMR 2007*, LNCS 4969, Springer, Berlin – Heidelberg, pp. 351-359.
- YOUNG M., BLACKWELL T. (2016), *Live Algorithms for Music: Can Computers Be Improvisers?*, in G. E. Lewis and B. Piekut (eds.), *The Oxford Handbook of Critical Improvisation Studies*, Vol. 2, Oxford University Press, New York, pp. 507-528.

Le “promesse tecnologiche” della blockchain nell’industria musicale digitale

Paolo Magaudda

Abstract

The article analyzes the emergence of blockchain technology in music industry, unfolding narratives, expectations and promises surrounding blockchain’s impact on the circulation of digital music. Blockchain is increasingly addressed as the upcoming “revolution” in music industry and is often acclaimed as a new “disruptive technology”, able to change the game in the music business. The article analyzes how this innovation is discursively constructed by news articles, start-ups, self-presentations, and other documents. From a theoretical point of view, the analysis relies on concepts coming from Science & Technology Studies (STS), information infrastructure studies and the study of technological promises, thus enriching the intersection between sound studies and STS. On these bases, the article outlines an overview of the ‘hype’ discourse generated around music blockchain, recognizing five main technological promises supporting the adoption of blockchain. Moreover, it also brings to the foreground some concerns about the possible consequences of this adoption for the evolution of music value and music circulation processes.

Keywords: Blockchain, digital music, music industry, infrastructures, technological promises.



Quest’opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Sommario

L'articolo analizza l'emergere della tecnologia blockchain nel settore dell'industria musicale, identificando le retoriche e le "promesse" costruite attorno al suo impatto sulla circolazione della musica digitale. La blockchain è stata descritta come una imminente "rivoluzione" nel settore della musica ed è spesso acclamata come una nuova "tecnologia dirompente", in grado di trasformare radicalmente il mondo della musica. L'articolo analizza il modo in cui questa innovazione è presentata discorsivamente da articoli, documenti, notizie e presentazioni da parte delle start-up e degli organi di informazione del settore musicale. Da un punto di vista teorico, l'analisi si basa su concetti provenienti dagli *studi sociali sulla scienza e la tecnologia* (STS) e fa particolare riferimento agli studi sulle *infrastrutture informative* e all'analisi delle *promesse tecnologiche*. Su queste basi, l'articolo delinea una panoramica dei principali discorsi e retoriche generate intorno alla blockchain musicale, riconoscendo cinque principali promesse tecnologiche a supporto dell'adozione della blockchain nell'industria musicale. Infine, l'articolo solleva anche alcune preoccupazioni sulle possibili conseguenze dell'adozione della tecnologia blockchain rispetto alla costruzione del valore culturale della musica e all'evoluzione della circolazione della musica digitale nel prossimo futuro.

Parole chiave: Blockchain, musica digitale, industria musicale, infrastrutture, promesse tecnologiche.

1. Introduzione

In questo articolo prendo in considerazione l'emergere della *tecnologia blockchain* nel contesto dell'industria musicale e mi concentro in particolare sulla costruzione di narrazioni e aspettative generate attorno alle possibili conseguenze della blockchain sulla circolazione della musica registrata

digitale. L'applicazione della blockchain (una tecnologia di rete decentralizzata crittografica, al centro del fenomeno molto dibattuto dei bitcoin) nel mondo musicale ha iniziato ad essere immaginata intorno al 2015 e, agli inizi del 2020, questa tecnologia doveva ancora mostrare appieno le sue possibili conseguenze nel mondo della circolazione musicale. Tuttavia, negli anni recenti le possibili conseguenze dell'adozione di tale tecnologia sono diventate oggetto dei discorsi di giornalisti, start-up ed esperti del settore, venendo descritte come una imminente "rivoluzione" generata da una nuova "tecnologia dirompente" in grado di trasformare in modo radicale il settore della musica e le possibilità degli artisti di riprendere il controllo sulla propria creatività, in un contesto musicale sempre più dominato da grandi piattaforme digitali.

L'adozione della tecnologia blockchain è probabilmente destinata a diventare il motore di numerosi (e forse radicali) cambiamenti in molti settori e mercati digitali. Tuttavia, solo un "determinismo tecnologico" cieco (MacKenzie & Wajcman 1985; Wyatt 2008) potrebbe vedere nella sua applicazione una soluzione automatica alle distorsioni dell'economia politica della musica digitale odierna, sempre più dominata da grandi aziende come Apple, YouTube e Spotify. Le aspettative sulla capacità della blockchain di rivoluzionare il mondo della musica sono sostenute da sforzi e attività molto intensi, che equiparano la caratteristica tecnica di *decentralizzazione* di questa tecnologia con la riappropriazione del controllo sul proprio lavoro da parte di artisti e musicisti. Come vedremo, un'analisi critica di discorsi, promesse e aspettative generate intorno alla tecnologia blockchain può aiutare non solo a bilanciare l'euforia contemporanea sulle possibili conseguenze positive della blockchain, ma anche a identificare alcune delle eventuali implicazioni politiche, economiche e culturali che guideranno, nei prossimi anni, l'adozione di questa nuova tecnologia musicale.

Per esplorare i processi che caratterizzano l'adozione della blockchain nel mondo della musica, adotteremo la prospettiva teorica dei *Science & Technology Studies* (STS), un ambito in cui da metà degli anni ottanta diversi

studiosi hanno sottolineato come l'innovazione tecnologica sia intrinsecamente legata ai processi sociali e culturali (Bijker et al. 1987; Bijker & Law 1992). Più specificamente, la nostra lettura si basa su due distinti ambiti di analisi: in primo luogo, gli studi sulle *infrastrutture dell'informazione* (Star & Ruhleder 1996; Bowker et al. 2010; Mongili & Pellegrino 2014) e la loro evoluzione per lo studio delle infrastrutture mediali (Parks & Starosielski, 2015; Peters 2015; Couldry & Hepp 2017); in secondo luogo, lo studio delle aspettative e delle *promesse tecnologiche* (van Lente 1993; Brown et al. 2000; Audétat 2015). Nel far questo, l'articolo si inserisce inoltre nel dibattito che caratterizza i *sound studies* (Pinch & Bijsterveld 2003; Sterne 2012b; Pinch & Bijsterveld 2012), da un lato esplorando la rilevanza della nozione di "infrastruttura" nel mondo della musica, un tema già affrontato da Jonathan Sterne nel suo studio sul formato mp3 (Sterne 2012a); dall'altro, introducendo per la prima volta in modo esplicito lo studio delle promesse tecnologiche come strumento teorico per comprendere l'evoluzione delle tecnologie musicali.

Da un punto di vista metodologico, la ricerca è stata condotta con un approccio qualitativo, focalizzato in particolare sulla raccolta e l'analisi di vari tipi di documenti, inclusi articoli informativi, siti web e report dell'industria musicale. Più specificamente, la raccolta dei dati è stata suddivisa in due fasi.

Nella prima fase, il lavoro ha riguardato la raccolta di documenti e rapporti di ricerca sulla musica e sulla blockchain prodotti nel settore dell'industria musicale (tra cui Rethink Music, 2015; O'Dair, 2016); su questa base, il lavoro si è successivamente concentrato su una ricerca sistematica volta a identificare i progetti basati sulla tecnologia blockchain esistenti nel settore della circolazione della musica digitale: sia siti web dedicati all'evoluzione dell'industria musicale (come Billboard, HyperBot e Music Business Worldwide), sia riviste dedicate alla tecnologia e all'economia digitale (ad esempio TechCrunch, Forbes e Wired), sia infine fonti di informazione focalizzate sulla blockchain (ad esempio Blockchain News, Coindesk &

Hackernoon). Come risultato, è stato generato un elenco di 17 progetti musicali basati sulla blockchain (ultimo aggiornamento a marzo 2018), incentrati specificamente sulla distribuzione di musica registrata digitale: Audiocoin, Bittunes, Blokur, Choon, DotBC, Jaak, Mediachain, Musicoin, Mycelia, One Fare clic su Licenza, PeerTracks, Revelator, Token.fm, UJO Music, VEZT, Voise e Zimrii.

La seconda fase dell'analisi è consistita nella ricerca, per ciascuno dei 17 progetti blockchain inclusi nell'elenco prodotto nella prima fase, delle descrizioni del loro funzionamento, concentrandosi sulle narrazioni e i discorsi utilizzati per supportare la loro adozione, nonché sulle principali caratteristiche tecniche delle piattaforme e dei modelli economici implementati. In totale, durante le due fasi della ricerca sono stati raccolti, archiviati e organizzati in un unico set di dati un totale di circa 180 documenti. Questo lavoro empirico è la base per la descrizione delle aspettative generate intorno alla blockchain (presentate nella sezione 4), descritte attraverso cinque principali *promesse* a supporto del lavoro di innovazione nel settore (nella sezione 5), che permettono inoltre di riflettere sui problemi e le preoccupazioni che l'adozione della blockchain pone nel settore della circolazione musicale (sezione 6).

Prima di presentare i risultati della ricerca, nelle prossime due sezioni illustrerò più in dettaglio il quadro teorico che supporta questo studio (sezione 2), inoltre alcune delle principali caratteristiche tecniche della blockchain, necessarie per comprendere più in dettaglio le sue possibili implicazioni per l'industria musicale (sezione 3).

2. Le “promesse tecnologiche” delle infrastrutture digitali

Non c'è dubbio che negli ultimi 20 anni i maggiori cambiamenti nelle pratiche musicali sono stati modellati attorno a nuove possibilità provenienti da tecnologie e infrastrutture digitali, come il formato mp3, le reti peer-to-peer e le piattaforme di streaming. L'attuale circolazione sociale ed economica

della musica può essere in gran parte considerata come la conseguenza di idee, visioni e funzioni tecniche incorporate in quelle infrastrutture digitali, che riflettono particolari modalità per la circolazione e il consumo della musica. Il potere della nozione di *infrastruttura* come strumento per indagare il rapporto tra tecnologie e pratiche sociali è stato inizialmente sviluppato in STS negli anni '90 (Star & Ruhleder 1996; Bowker & Star 1999). In questa prospettiva, le infrastrutture sono state descritte non come vettori neutri, o meri facilitatori, delle attività umane o della circolazione dei contenuti, ma come particolari *entità socio-tecniche*, in grado di creare nuovi tipi di relazioni tra le persone, trasformare particolari attività e influenzare la circolazione dei contenuti. In questo quadro, la nozione di infrastruttura non si riferisce solo a strutture materiali e tecniche, ma soprattutto alle *qualità relazionali* di queste strutture e in particolare alla loro capacità di costruire nuove configurazioni di relazioni tra persone, artefatti tecnici e le attività pratiche per cui le infrastrutture diventano rilevanti.

Negli anni recenti, questa dimensione relazionale che caratterizza le infrastrutture è stata riconosciuta negli studi sui media e sulla comunicazione come un aspetto centrale per esplorare l'intersezione sempre più complessa tra materialità dei media, contenuti digitali dematerializzati, organizzazione dei dati e pratiche mediali collettive (Parks & Starosielski 2015; Peters 2015; Magaudda & Piccioni 2019). Inoltre, è stata posta un' enfasi specifica sul rapporto tra infrastrutture e le piattaforme mediali (Plantin et al. 2018; Plantin & Punathambekar 2019), considerando soprattutto la convergenza tra i servizi infrastrutturali basati su Internet e il ruolo emergente di diversi tipi di piattaforme digitali della comunicazione (Gillespie 2018; van Dijck et al. 2018).

L' enfasi sulla dimensione infrastrutturale nel campo specifico della musica è stata esplorata dallo studioso dei media Jonathan Sterne (2012), che ha sottolineato il ruolo di formati, interfacce, protocolli nel modo in cui la musica viene fatta circolare. Più in particolare, Sterne ha sottolineato che il passaggio dal CD al formato mp3 ha implicato non solo la creazione di un

nuovo dispositivo tecnico, ma la formazione di un'entità infrastrutturale che si sviluppa su differenti scale materiali e temporali, includendo aspetti differenti come i software, gli standard e codici informatici, nonché entità più vaste come le grandi aziende e le reti informatiche globali (2012b, p. 11).

Un approccio simile caratterizza anche il lavoro di Jeremy Wade Morris (2015), incentrato sullo sviluppo della musica digitale e in particolare sulle interfacce per l'ascolto della musica come il software WinAmp, introdotto nel 1997. Morris ha sottolineato che la riconfigurazione della musica digitale come una nuova “merce” si è realizzata grazie ai diversi tipi di infrastrutture e interfacce che si sono susseguite a partire dalla metà degli anni '90. All'interno di questo processo, i *metadati musicali* hanno assunto un ruolo fondamentale, non solo perché essi rendono possibile una circolazione efficiente della musica attraverso l'infrastruttura, ma anche perché i metadati “influenzano il modo in cui [la musica] appare, come può essere utilizzata e come può essere ordinata e archiviata sui vari dispositivi di un utente” (Morris 2015, introduzione).

Questa enfasi sul ruolo delle infrastrutture nella circolazione della musica ci aiuta a analizzare il ruolo della tecnologia blockchain in due modi. Da un lato, l'attenzione alle infrastrutture rappresenta uno strumento euristico per incanalare l'attenzione sul ruolo delle *architetture tecniche* quale una scala cruciale su cui viene rimodellata la circolazione della musica digitale, identificando il processo di costruzione di infrastrutture come una dimensione particolarmente rilevante. In secondo luogo, la presente analisi mira anche a mettere in relazione il rapporto tra le narrazioni sulla tecnologia (sezioni 4 e 5) e le relative caratteristiche tecniche, collegandole con le pratiche musicali e il ruolo degli ascoltatori nella circolazione della musica (sezione 6).

Le infrastrutture in corso di costruzione, come è oggi la blockchain, richiedono anche un altro tipo di sensibilità teorica, ovvero l'attenzione nei confronti dei discorsi e delle visioni che supportando l'affermarsi di queste nuove innovazioni tecnologiche. Come altri tipi di tecnologie emergenti, la fase iniziale delle infrastrutture richiede da parte degli attori coinvolti la

mobilitazione di aspettative in grado di sostenere gli sforzi collettivi necessari per stabilire queste nuove tecnologie come soluzioni valide a problemi esistenti. Questo è il motivo per cui una specifica linea di indagine degli STS è stata dedicata all'analisi di aspettative, immaginari e promesse che le tecnologie future generano nel presente (Van Lente 1993; Jasanoff & Kim 2015; Konrad et al. 2016). Come ha sostenuto Marc Audétat (2015), rispetto a concetti come “aspettative”, “visioni” o “immaginario”, quello di “promesse” è più appropriato, in quanto meno neutrale, perché evidenzia l'ambiguità e l'incertezza che tali promesse portano con sé. Da un lato, infatti, le promesse tecnologiche sono oggi essenziali in ambito tecnoscientifico perché producono consenso economico e sociale sui processi di innovazione, rendendo possibile “naturalizzare” gli sviluppi tecnologici; dall'altro, invece, come ha sottolineato Nick Brown (2003, p. 6), le promesse rimangono sempre un qualcosa di parziale, in quanto emergono come il risultato di una specifica “economia della conoscenza” che è la base degli scambi all'interno di specifiche “comunità di promesse” (ovvero degli attori più o meno direttamente coinvolti nello sviluppo e adozione di una innovazione).

Facendo affidamento sul concetto di “promesse tecnologiche”, l'articolo è dunque in grado di cogliere il fatto che le emergenti infrastrutture basate sulla blockchain e relative alla circolazione della musica digitale non sono interessanti solo per intravedere quali potranno essere le future evoluzioni della musica, ma soprattutto perché mettono in luce i problemi e le questioni che caratterizzano nel presente l'attività dell'industria musicale.

3. Come funziona la tecnologia blockchain

Prima di esplorare più da vicino lo sviluppo delle infrastrutture musicali basate sulla blockchain è utile delineare alcuni dei principi di base sul funzionamento di questa tecnologia. La blockchain è un tipo sempre più popolare di tecnologia di rete *crittografica decentralizzata*, che ha trovato

un'applicazione concreta con la valuta digitale bitcoin, che alla fine del 2017 ha assunto la visibilità globale come possibile bolla tecno-finanziaria. La blockchain è un tipo speciale di *rete decentralizzata*, simile per alcuni aspetti alle reti peer-to-peer musicali come Napster, eMule o Soulseek. Mentre le reti peer-to-peer musicali condividono brani (o altri file) tra i loro utenti, la blockchain consente invece la condivisione di dati certificati in un database pubblico, che può per esempio contenere i registri delle transazioni monetarie (come nel caso dei bitcoin), ma anche altri tipi dei dati (come la proprietà del copyright di un particolare contenuto). Una caratteristica distintiva è che questi dati sono registrati in modo *certificato*, poiché sono archiviati in un registro pubblico mediante tecniche crittografiche, garantendo che i contenuti così registrati non possano essere modificati o trasformati all'insaputa di tutti gli utenti. Il database pubblico è organizzato in "catene" di "blocchi" ordinati di transazioni, da cui deriva il nome "blockchain" (per un'introduzione dettagliata al funzionamento della tecnologia blockchain, vedi Swan 2015).

La tecnologia blockchain è stata sviluppata nel 2008 come un'applicazione finanziaria nella forma della moneta virtuale bitcoin, che consente l'esistenza di un mercato globale senza alcun controllo governativo o sovranazionale. All'inizio del 2009 è stato creato il primo "blocco" della blockchain bitcoin, introducendo l'idea che, contrariamente alle forme di scambio digitali esistenti (ad esempio le infrastrutture delle banche convenzionali), le transazioni digitali potessero essere gestite senza un'autorità centrale o meccanismi di verifica.

Un'innovazione cruciale introdotta dalla blockchain riguarda il modo in cui le transazioni sono disposte in un ordine cronologico, risolvendo in questo modo un problema comune che colpisce le reti distribuite, in cui gli eventi possono accadere simultaneamente ed essere dunque in conflitto tra loro. È stata raggiunta una soluzione adottando l'idea dei blocchi di dati ordinati, collegati tra loro in una catena cronologica. Per mettere in ordine i blocchi, viene applicata un'ulteriore tecnica crittografica, chiamata *proof of work*, che evita che nodi non validi della rete possano generare transazioni false. Questa

tecnica richiede che qualsiasi nodo che certifichi i blocchi registrati debba risolvere un enigma matematico, richiedendo un notevole sforzo di calcolo; i nodi che rendono disponibile questa potenza di calcolo sono definiti *miners* e vengono premiati con gli stessi bitcoin che essi contribuiscono a regolare.

Un altro aspetto molto importante della tecnologia blockchain è costituito dagli *smart contracts* (o contratti intelligenti), che consentono alla blockchain di gestire l'esecuzione automatica di accordi tra parti differenti: ciò significa che la blockchain è in grado di eseguire contratti o accordi, che vengono applicati automaticamente tramite protocolli informatici. I contratti intelligenti sono stati inventati nel 1994 dallo scienziato informatico Nick Szabo, ma non sono stati sfruttati fino al 2013, quando il giovane ingegnere russo Vitalik Buterin ha proposto una nuova infrastruttura basata sulla blockchain chiamata Ethereum (Greenfield 2017, cap. 6). Ethereum ha iniziato a funzionare nel 2015 con l'obiettivo non solo di offrire una moneta alternativa (come i bitcoin), ma soprattutto di rendere disponibile una piattaforma in grado di eseguire contratti e accordi in tempo reale. Dal momento del lancio di questa infrastruttura blockchain nel 2015, in diversi settori economici (dalle banche alla prenotazione turistica, dai giochi online alla gestione della ricarica delle auto elettriche) sono stati avviati investimenti ed esperimenti per applicare gli *smart contracts* e non deve sorprendere che il settore musicale si sia rapidamente trasformato in uno dei più importanti campi di sperimentazione di questa nuova tecnologia.

4. La blockchain e i problemi dell'industria musicale digitale

Il settore della circolazione della musica è storicamente particolarmente rapido ad adottare nuove tecnologie, in particolare quelle digitali, a partire dai laser utilizzati per i compact disc (1979), passando per la condivisione di file online con Napster (1999) per arrivare alla vendita di contenuti digitali con iTunes (2003). Quindi, non c'è da stupirsi che anche l'applicazione della blockchain nel settore della musica sia stata rapidamente riconosciuta dai

media e dagli attori del settore come un possibile nuovo passo da intraprendere non appena le possibilità offerte dagli *smart contracts* sono diventate disponibili nel 2015 (O'Dair et al. 2016).

Un contributo iniziale per suscitare l'entusiasmo attorno all'adozione della blockchain nell'industria musicale è stato un report del 2015 pubblicato dal Berklee College of Music e intitolato *Fair Music: Transparency and Payment Flows in Music Industry* (Rethink Music 2015). Questo documento è stato tra le prime fonti a sottolineare che le soluzioni offerte dalla blockchain potrebbero risolvere alcuni problemi esistenti nel mondo della musica, in particolare in relazione alla gestione dei diritti e dunque alla redistribuzione dei proventi generati dalla circolazione della musica online. Tra i principali problemi da risolvere – è delineato nel rapporto – vi è il funzionamento del sistema di distribuzione dei ricavi provenienti dallo streaming musicale, un sistema attualmente considerato complesso, inefficiente e ingiusto. In effetti, fino al 70% dei ricavi provenienti da servizi di streaming e altre piattaforme di distribuzione digitale sono trattenuti da una serie di *intermediari* frapposti tra artisti e consumatori, come nel caso di etichette, distributori e altre figure intermedie (Marshall 2015; Vonderau 2019), mentre musicisti e artisti ricevono solo una minima parte del denaro speso dai fan. Se è vero che il processo di distribuzione delle royalties è sempre stato piuttosto complicato, la diffusione dei formati digitali e dello streaming ha reso ancora più complesso tale meccanismo, moltiplicando intermediari e *gatekeeper* e rendendo così sempre più opachi i passaggi che collegano il denaro pagato dagli ascoltatori e i premi ricevuti dagli artisti.

In questo panorama, la tecnologia blockchain e i contratti intelligenti, con la loro possibilità di attribuire e distribuire automaticamente royalties, sono stati immediatamente riconosciuti come una sorta di “Santo Graal” per risolvere questa situazione. Due dei più noti “campioni” dei benefici della blockchain, Tapscott e Tapscott (2016) (il cui libro è significativamente intitolato *Blockchain Revolution*), hanno sostenuto che questa nuova tecnologia potrebbe offrire una soluzione “magica” nel settore musicale per

risolvere lo squilibrio di potere tra artisti e piattaforme. Essi hanno sostenuto che la blockchain metterà gli “artisti al centro del modello, in modo che essi possano non solo *avere* la loro fetta di torta, cioè esercitare la loro libertà di espressione, ma anche *mangiarsela*, massimizzando il valore della loro proprietà intellettuale. In altre parole, per ripristinare i loro diritti. Niente più intermediari avidi, né grandi censori del governo” (Tapscott e Tapscott 2016, cap. 9). Come vedremo, questa visione rappresenta una narrativa dominante a supporto della tecnologia blockchain nella musica, che sottolinea solamente le conseguenze positive attese da questa tecnologia, direttamente connesse con progressi progressivi e democratici.

Così, a partire dal 2015, è cresciuta l’eccitazione attorno all’idea che la blockchain possa creare un’industria musicale più giusta e innumerevoli sono stati gli articoli giornalistici sulla stampa online e offline caratterizzati da titoli inneggianti a come “la blockchain rivoluzionerà l’industria della musica”, circolati sia su testate generaliste come “Huffington Post” (Kuznetsov 2017), sito su siti internet incentrato sulla tecnologia, come “Techcrunch” (Dickson 2016), sia infine su testate dedicate agli investimenti finanziari, come “Forbes” (Chester 2016). Insomma, sebbene si tratti di una tecnologia nuova e inedita, i discorsi dominanti a supporto dell’adozione della blockchain nell’industria musicale è invece rimasta piuttosto tradizionale, facendo leva su una “retorica della rivoluzione”, ovvero un modo ricorrente e pervasivo di inquadrare l’adozione delle tecnologie digitali nel mondo dei media nel corso degli ultimi decenni (Balbi & Magaudda 2018, pp. 21-22).

Le retoriche basate sulla “tecnologia rivoluzionaria” sono basate sull’idea che una nuova soluzione tecnica cambierà radicalmente il modo di fare le cose; questo stesso argomento è stato ricorrente, ad esempio, nelle presentazioni teatrali fatte da Steve Jobs in occasione della presentazione dei nuovi dispositivi Apple, come l’iPod e l’iPhone. Nel caso della blockchain musicale, questa retorica “rivoluzionaria” è apparsa in blog e articoli di riviste in una versione leggermente aggiornata, quella della tecnologia “dirompente” [*disruptive*]. L’idea cardine a sostegno di questo discorso è legata ad un’altra

cornice culturale ricorrente nel mondo della musica ovvero la contrapposizione tra la creatività degli artisti e la logica affaristica dell'industria musicale, una cui articolazione storica ha per esempio preso forma negli anni nel conflitto ideologico tra "musica indipendente" e "etichette *majors*" (Hesmondhalgh 1999; Magaudda, 2011; Hesmondhalgh & Meier 2015). Nella società digitale, questo tipo di lotta archetipica assume rinnovati bersagli, rappresentati dalle piattaforme digitali globali come iTunes, Spotify, YouTube e Amazon.

Il bisogno di migliorare le condizioni di artisti e musicisti e di tutelarli dalla logica del profitto delle grandi aziende è stata, abbastanza sorprendentemente, il principale filo conduttore della narrativa di oggi a sostegno dell'adozione della blockchain musicale. Uno dei primi progetti musicali blockchain che ha attirato l'attenzione dei media *mainstream* è stato infatti quello associato al lavoro della cantautrice inglese Imogen Heap, che nell'ottobre 2015 ha annunciato il rilascio, su un sistema blockchain, della canzone *Tiny Human*, come parte del progetto Mycelia, un esperimento mirato esplicitamente a sviluppare l'uso della tecnologia blockchain per artisti e creatori indipendenti (Bartlett 2015). Il senso di questo esperimento era mostrare cosa si può fare con una blockchain musicale per artisti indipendenti: ogni canzone venduta su una piattaforma blockchain potrebbe includere un "contratto intelligente", contenente i termini in base ai quali questa musica può essere scaricata dagli ascoltatori o utilizzata da terze parti, incluse le istruzioni di come verranno suddivisi i proventi e, infine, in grado di gestire in modo automatico i pagamenti ai rispettivi destinatari.

Da un lato, Imogen Heap è un'artista britannica che rappresenta sinceramente la necessità di artisti indipendenti rispetto alle grandi società digitali e, tuttavia, non vi è dubbio che le possibilità delineate dal suo progetto descrivono un futuro solo parziale, in cui emergono in primo piano solo le conseguenze positive della blockchain. La proiezione di scenari futuri non è mai un'attività neutra e trasparente; qualsiasi nuova tecnologia nella sua fase iniziale deve essere supportata da discorsi specifici in grado di rendere visibili

e soprattutto desiderabili le implicazioni positive di una tecnologia. In altre parole, gli scenari futuri positivi sulla blockchain dovrebbero essere letti come parte di *promesse* strumentali finalizzate in primo luogo a supportare gli sforzi economici richiesti per l'adozione di questa nuova infrastruttura emergente.

5. Cinque promesse tecnologiche sulla blockchain musicale

Come per altri tipi di innovazioni tecnologiche, l'adozione della blockchain nella musica richiede a persone, attori e istituzioni interessati di “convergere” verso un qualche tipo di visione o promessa condivisa. La necessità, nelle loro fasi iniziali, che le nuove tecnologie contengano delle promesse è stata sottolineata in vari modi dagli studiosi di *science & technology studies*, che si sono concentrati sui modi attraverso i quali le aspettative rivolte al futuro sono mobilitate nel presente come risorse per modellare l'innovazione (Selin 2008; Konrad et al. 2016). Le aspettative e le promesse future sono *performative* nel presente nella misura in cui esse aiutano a mobilitare sostenitori dell'adozione di queste nuove tecnologie; le aspettative e le promesse fanno dunque parte del processo attraverso il quale vengono investite risorse nell'innovazione e nuovi attori sono “arruolati” in una rete di supporto per un nuovo progetto (Callon 1986; Latour 2005). Queste promesse relative alle nuove tecnologie si manifestano sotto forma di descrizioni di situazioni d'uso, di potenziali applicazioni o di scenari più ampi e coinvolgono sia le qualità tecniche della tecnologia, sia le implicazioni politiche e sociali che esse portano con sé. Come altre tecnologie, l'adozione della blockchain nel settore musicale richiede di essere supportata da un insieme specifico di aspettative e promesse, che possiamo identificare in cinque tipi differenti.

Ci siamo già soffermati sulla prima promessa, consistente nella ricerca di una perfetta distribuzione dei diritti d'autore e relativa alla possibilità di mettere in atto un sistema di pagamenti dei diritti d'autore veloce e senza

attriti, grazie a una piattaforma blockchain dedicata e ai contratti intelligenti. Questo nuovo modello di distribuzione musicale implicherebbe idealmente che, quando un brano viene riprodotto in streaming da un ascoltatore, questa scelta verrebbe immediatamente registrata nella blockchain e un contratto intelligente, incluso nella transazione, registrerebbe immediatamente il pagamento, dividendo automaticamente i profitti tra i titolari dei diritti (piattaforma, etichetta, artista, cantautore e così via), e persino provvedendo a depositare la quantità di denaro nei loro conti attraverso una moneta digitale. Questo meccanismo rappresenta la promessa principale in grado di assicurare alla tecnologia blockchain il supporto di artisti indipendenti, fan e quelle persone che credono nel valore della creatività e della giustizia sociale riguardo alla distribuzione della ricchezza proveniente dalla musica.

Una seconda promessa è quella della creazione di un database musicale perfetto, poiché la blockchain musicale conterrebbe anche tutti i dati relativi agli autori e detentori dei diritti di una canzone, trasformando l'infrastruttura in un catalogo trasparente e certificato di tutta la produzione e della proprietà della musica esistente. Potrebbe sembrare strano, ma nel mondo della musica digitale non esiste un database esaustivo di musica esistente, anche se un tentativo di costruire un tale catalogo è stato proposto nel 2008 dalla Commissione Europea. Il *Global Repertoire Database*, come è stato chiamato, ha costituito una sfida ambiziosa per costruire un portale unico per la gestione del copyright online per tutte le opere musicali. Tuttavia, nel 2014 tale tentativo è naufragato, lasciando una situazione complessa, soprattutto in Europa, dove vi sono 28 diversi servizi di gestione del copyright per ognuno dei 28 paesi dell'UE (Milosic 2015). La blockchain musicale promette dunque di essere una soluzione istituzionale a questo problema, in quanto costituirebbe un registro pubblico e decentralizzato, in cui qualsiasi tipo di diritti e proprietà potrebbero essere archiviati, suddividendo i costi della gestione del sistema allo stesso modo dei bitcoin, ovvero attraverso una ricompensa alle macchine che mettono a disposizione il potere di calcolo per eseguire le transazioni.

Questo ci porta a una terza promessa dalla tecnologia blockchain, che è quella della piena trasparenza sulla catena del valore della musica, poiché il registro pubblico identificherebbe in modo inequivocabile i titolari dei diritti e renderebbe visibile chiaramente il ruolo di qualsiasi intermediario lungo la catena, contribuendo così a ridurre la necessità (e i costi) di questi stessi intermediari. Infatti, come sottolineato da Morris (2015), lo streaming digitale e la musica cloud hanno generato una stratificazione sempre più densa di “infomedari” (o intermediari dei metadati) nella circolazione della musica, ovvero di tutti quegli operatori che contribuiscono a far circolare la musica: la blockchain promette dunque di eliminare questi infomedari, sostituendoli con un sistema automatizzato e trasparente.

Una quarta promessa è invece la possibilità di dare accesso a fonti alternative di finanziamento per artisti e creativi. Questo è probabilmente il tentativo più sorprendente di riconfigurare la relazione tra la musica come merce e gli ascoltatori. Ad esempio, la blockchain offrirebbe la possibilità di trasformare i fan che acquistano una canzone nel momento in cui viene inizialmente pubblicata in proprietari di una piccola frazione dei diritti di tale canzone, trasformandoli in veri e propri investitori e finanziatori dei loro artisti preferiti.

Infine, c'è una quinta promessa, che viene in genere minimizzata nelle presentazioni e negli articoli giornalistici che descrivono il funzionamento della blockchain, perché sembra poco attraente per i fan: l'eliminazione della pirateria, permessa da controllo diretto sugli usi della musica fatti dagli ascoltatori. In uno scenario in cui tutte le canzoni sono chiaramente associate ai detentori dei loro diritti e in cui la riproduzione è gestita automaticamente da contratti intelligenti, una conseguenza diretta sarebbe infatti quella per cui qualsiasi uso non autorizzato della musica potrebbe essere rintracciato e bloccato. Le problematiche identificate in quest'ultima promessa sono legati alle preoccupazioni per il controllo esercitato dall'industria sulle pratiche degli utenti, ma anche alla preoccupazione da parte della stessa industria

musicale di spaventare gli ascoltatori, come nel caso del fallimento della tecnologia DRM (Gillespie 2007).

Sebbene tutte queste promesse potrebbero apparire plausibili, realistiche e facili da realizzare sulla base delle caratteristiche tecniche intrinseche della blockchain, sono invece molti dubbi che possono essere sollevati in relazioni a queste aspettative. Dovremmo infatti tenere ben presente che le promesse che animano l'adozione della blockchain nel mondo della musica sono tutt'al più parziali, mirate in primo luogo a creare un consenso nel presente per l'adozione di questa nuova tecnologia.

6. La crescente mercificazione della musica e l'incompatibilità dei dati

Comprendere le trasformazioni della circolazione della musica a partire dalla diffusione di nuove tecnologie digitali richiede di concentrarsi anche sulle possibili conseguenze inattese di tali tecnologie e, più in generale, su come esse possono modificare i processi più profondi attraverso i quali si attribuisce un valore culturale ed economico alla musica, come è già stato fatto da Jonathan Sterne (2012) in relazione all'evoluzione del formato mp3. Ciò che è importante considerare non sono solo le caratteristiche tecniche dei dispositivi e delle infrastrutture, ma soprattutto le implicazioni più generali che l'adozione di tali tecnologie potrebbe avere rispetto al valore sociale della musica: sia rispetto alla sua capacità di diventare significativa per gli ascoltatori in modi differenti, sia per le nuove possibilità economiche relative alla circolazione dei contenuti musicali. Seguendo questo approccio, possiamo adesso riflettere su alcuni dei problemi e delle preoccupazioni che possono essere individuati considerando le fasi iniziali di evoluzione dei servizi musicali basati sulla blockchain.

Prima di tutto, contrariamente a una delle promesse considerate in precedenza – la possibilità di avere un database unificato con tutte le informazioni artistiche e relative al copyright – stiamo ora assistendo a una

sorprendente moltiplicazione di piattaforme e infrastrutture musicali basate sulla tecnologia blockchain. Dall'inizio del fermento attorno alla blockchain, alla fine del 2015, il numero di servizi che hanno annunciato progetti di distribuzione di musica registrata basati su blockchain è cresciuto costantemente: la nostra ricerca (aggiornata a marzo 2018) ha individuato almeno 17 diverse piattaforme in costruzione tra USA ed Europa, espressamente dedicate allo sviluppo di un sistema blockchain di circolazione della musica registrata, pur con approcci molto diversi. Tra questi, vi sono progetti come Mycelia di Imogen Heap che sono stati avviati da artisti con l'obiettivo primario di sostenere l'equità nella redistribuzione dei proventi derivanti dalla distribuzione di musica digitale. Questo è anche l'approccio che caratterizza la piattaforma Choon (www.choon.co), avviato a metà 2017 dal DJ e produttore musicale Gareth Emery, che descrive il suo approccio concentrandosi sull'idea che la blockchain potrebbe principalmente consentire agli artisti di sviluppare la propria carriera artistica senza essere sfruttati da intermediari, agenti e broker. In questa categoria rientra anche Bittunes, un progetto nato nel 2013 e che afferma esplicitamente di essere "destinato a costruire un mercato indipendente di musica digitale, il che significa che poniamo particolare attenzione ai diritti di band e compositori veramente indipendenti", operando così "al di fuori dell'industria musicale" (www.bittunes.org/general-explanation/).

Sul lato opposto dello spettro vi sono altre piattaforme che interpellano invece i principali attori industriali del settore e che si presentano come una soluzione per riorganizzare il business della musica dal suo interno. Il miglior esempio è probabilmente il progetto One-Click License (<https://what.ocl.is>), che si presenta come un sistema "progettato per aiutare a facilitare quasi ogni tipo di accordo tra parti diverse" mediante una gestione centralizzata, che si ritiene possa mitigare i difetti della filosofia decentralizzata tipica delle infrastrutture blockchain. Mentre molte delle piattaforme si concentrano esclusivamente sulla musica, altre aspirano ad essere adottate per gestire qualsiasi tipo di contenuto digitale (inclusi film, libri e videogiochi), come

nel caso di Patreon (www.patreon.com) e dotBlockchain Media (<http://dotblockchainmusic.com>).

Inoltre, è bene notare anche che piattaforme *mainstream* come Spotify e YouTube – ovvero i principali bersagli delle critiche di artisti indipendenti come Imogen Heap o della piattaforma di comunità Bittunes – lavorano per adottare forme alternative di blockchain. Nell'aprile 2017, è stato ampiamente riferito che Spotify ha acquisito la start-up basata sullo sviluppo della blockchain Mediachain, con l'obiettivo di implementare un nuovo metodo di distribuzione dei diritti d'autore sulla propria piattaforma (Perez 2017). Se aziende come Spotify e YouTube decidessero di spostare le loro piattaforme di distribuzione su blockchain private e proprietarie (e non decentralizzate e pubbliche), le promesse di un mondo musicale più democratico ed equo verrebbero probabilmente ampiamente tradite. In questo scenario, un riallineamento conservativo degli equilibri di potere all'interno dell'industria musicale sarebbe forse un risultato molto più plausibile, seguendo uno schema tipico delle industrie culturali, in cui i piccoli attori vengono acquisiti da quelli più grandi e potenti (Hesmondhalgh 2013).

Gli esiti concreti dell'adozione della tecnologia blockchain nel mondo della musica dipenderanno anche dalle particolari scelte tecniche ed economiche che verranno fatte dai diversi attori del settore. In questa fase iniziale, ci sono già molti progetti in concorrenza tra loro, ognuno con una caratteristica distintiva che fa appello agli interessi di diversi settori del mondo della musica. Molte piattaforme – come nel caso di Voice, Choon e Ujo Music – hanno adottato l'infrastruttura di Ethereum e la moneta Ether come mezzo di scambio; altre piattaforme stanno invece scegliendo un approccio diverso, costruendo le proprie infrastrutture blockchain, supportate da criptovalute digitali proprietarie per i pagamenti e le remunerazioni. Questa è per esempio stata la scelta della piattaforma Vezt (www.Vezt.co) e di Muse (<http://museblockchain.com>), che sta sviluppando la sua piattaforma autonoma blockchain basata sulla moneta MUSE come mezzo principale per effettuare le transazioni, che si sviluppano su una rete dedicata chiamata

Peertracks. Infine, l'opzione scelta dal progetto Bittunes è ancora diversa, poiché mira a stabilire non una piattaforma centralizzata, ma una rete peer-to-peer dedicata, adottando la già consolidata valuta digitale dei bitcoin. I bitcoin saranno utilizzati anche da un altro progetto, Token.fm (<https://token.fm>), una piattaforma che sottolinea come punto di forza la possibilità per i fan di “collezionare edizioni limitate” e di “sbloccare vantaggi esclusivi legati agli album” e ricevere anche “accesso a diretta streaming, collaborazioni e pre-vendite”. Si aggiunga a tutto ciò che altri progetti emergenti basati sulla blockchain si stanno concentrando non sulla distribuzione di musica registrata, ma su altre attività legate alla musica, come le collaborazioni legate alla musica dal vivo (Viberate) o il merchandising (Coral Reef). Vale anche la pena ricordare che alcuni singoli artisti hanno iniziato a loro volta a proporre i loro particolari esperimenti basati su blockchain e criptovalute, come nel caso di Bjork, 50 Cent e dei Kraftwerk.

La rapida moltiplicazione di progetti diversi e in competizione tra loro basati sulla blockchain pone il problema dell'interoperabilità dei dati che circolano attraverso queste infrastrutture. Come è stato riconosciuto negli studi sulle infrastrutture informative (Mongili e Pellegrino 2014), i dati non sono entità auto-trasparenti e date per scontate e – come è stato sottolineato dalla storica dei media Lisa Gitleman (2013) – espressioni come “dato grezzo” rappresentano una sorta di ossimoro, poiché qualsiasi tipo di dato è il prodotto di processi carichi di procedure di selezione e di standardizzazione che li rendono tutt'altro che “grezzi”. Il problema dell'interoperabilità dei dati non è legato solo ai dubbi sulla possibilità di avere un unico database contenente i dati relativi al diritto d'autore, ma anche alla possibilità di poter gestire pagamenti senza attrito e forme di distribuzione automatica delle *royalties* agli artisti.

Questo problema è peraltro già stato riconosciuto da un'altra start-up incentrata sull'uso della blockchain, Blokùr (www.blokur.com), che mira esplicitamente “ad armonizzare diverse fonti di dati sui diritti in un singolo archivio basato sulla blockchain” e dunque a risolvere automaticamente i

conflitti tra dati disomogenei. Quindi, tra i primi risultati dell'adozione della blockchain vi è il fenomeno per cui, anziché ridurre gli intermediari nella catena del valore della musica, assistiamo all'emergere di nuovi passaggi intermedi, necessari per risolvere le inedite complicazioni relative al problema dell'*attrito dei dati* (Pelizza 2016), che rappresenta un chiaro limite alla possibilità di distribuire automaticamente i ricavi sulla base di contratti intelligenti. La promessa di disporre di un database trasparente e automatizzato, affollato dalla presenza di un minor numero di intermediari, sembra andare in una direzione piuttosto diversa, poiché assistiamo nel concreto all'emergere di un ulteriore strato di intermediari altamente specializzati, dedicati a gestire le incoerenze dei dati così problematiche per il corretto funzionamento dell'infrastruttura basata sulla blockchain.

Naturalmente, ci sono altre questioni problematiche più generali da esplorare analizzando le promesse e le aspettative della blockchain, come ad esempio nel caso di quelle piattaforme incentrate sull'idea che i fan che acquistano canzoni, acquisiscano una porzione dei diritti d'autore sulla musica, diventando titolari di una quota di royalties, nella speranza di ricevere dei profitti nel momento in cui questi brani verranno acquistati da altri ascoltatori. Questo modello caratterizza il già citato progetto Vezt, che ha immaginato un sistema di distribuzione basato su una cosiddetta *Initial Song Offering* (ISO), imitando l'espressione utilizzata per il lancio delle valute digitali (*Initial Coin Offering* - ICO). Con questo sistema, nel momento del rilascio iniziale di una canzone, artisti e detentori dei diritti possono vendere con la canzone una parte dei suoi diritti, che vengono acquistati tramite monete digitali emesse da Vezt. Le informazioni sui diritti della canzone sono codificate sulla blockchain di Vezt, che quindi distribuirà i diritti d'autore tramite contratti intelligenti quando questa canzone viene venduta ad altri ascoltatori. Non vi è dubbio che, con il modello ISO, la musica digitale si avvia verso un ulteriore passaggio nel processo di mercificazione: un passaggio destinato a trasformare la musica in un'altra forma di investimento finanziario, resa possibile dai micro-mercati della musica automatizzata, e

avendo come conseguenza diretta la riconfigurazione degli ascoltatori in veri e propri investitori finanziari.

7. Conclusione: la blockchain nel contesto del capitalismo delle piattaforme digitali

Questa analisi delle prime fasi dell'adozione della blockchain per la circolazione della musica, e più specificamente delle promesse tecnologiche sviluppate attorno a questa nuova tecnologia, contribuisce innanzitutto a delineare i principali valori culturali, ideologie e dinamiche economiche che caratterizzano l'attuale relazione tra musica e tecnologie digitali. Le promesse delineate in questo articolo propongono una visione di come potrebbe essere il futuro della musica digitale a seguito dell'adozione della blockchain. Ma ci sono molti dubbi sul fatto che la musica digitale si trasformerà iniziando a circolare automaticamente tramite un'infrastruttura decentralizzata e automatizzata, sulla base di un database onnicomprensivo, eliminando per giunta la pirateria – come propongono molte start-up basate sulla blockchain. Se, da un lato, le soluzioni decentralizzate basate sulla blockchain sono supportate da discorsi che fanno leva sulla necessità di controbilanciare le distorsioni del capitalismo digitale, è invece assai probabile che le applicazioni reali di questa nuova tecnologia rappresenteranno un ulteriore passo lungo il percorso dell'integrazione della musica in logiche economiche e finanziarie caratteristiche delle piattaforme digitali (Pasquale 2016; Snircek 2017). Come abbiamo visto, nuovi passi verso la mercificazione della musica sono incorporati, ad esempio, nel funzionamento dei protocolli e dei formati musicali, oltre che delle monete digitali proposte dai vari progetti considerati. Come ha recentemente sostenuto l'osservatrice dell'evoluzione di questa tecnologia Rachel O'Dwyer (2018), la blockchain “ha più in comune con il sistema neoliberista che produce piattaforme capitaliste come Amazon e Uber” che con una vera alternativa al modello di circolazione della musica incarnato da Apple o Spotify.

Le traiettorie ricorrenti dell'innovazione tecnologica ci dicono che le conseguenze effettive della blockchain sul settore musicale non dipenderanno solo dalle tanto decantate caratteristiche tecniche positive di questa tecnologia (come la decentralizzazione, l'eliminazione di intermediari o la trasparenza dei dati). Piuttosto, queste conseguenze saranno influenzate direttamente dall'esito di processi economici, sociali e culturali attraverso i quali queste tecnologie saranno adeguate, adattate, riformulate dai diversi attori del mercato, dalle specifiche culture musicali e dagli utenti finali di queste nuove tecnologie.

Bibliografia

- Audétat M. (a cura di) (2015). *Sciences et technologies émergentes: pourquoi tant de promesses?*. Paris: Hermann.
- Balbi G., Magaudda P. (2018). *A History of Digital Media: An Intermedia and Global Perspective*. London: Routledge.
- Bartlett J. (2015). "Imogen Heap: saviour of the music industry?". *The Guardian*. Settembre 6. <https://www.theguardian.com/music/2015/sep/06/imogen-heap-saviour-of-music-industry> (15 Giugno 2018).
- Baym N., Swartzand L., Alarcon A. (2019). "Convening Technologies: Blockchain and the Music Industry". In *International Journal of Communication*, 13, p. 402-421.
- Bijker W.E., Law J. (a cura di) (1992). *Shaping Technology/Building Society – Studies in Sociotechnical Change*. Cambridge: MIT Press.
- Bijker W.E., Pinch T., Hughes T.P. (a cura di) (2012). *The Social Construction of Technological Systems. New Directions in the Sociology and History of Technology*, Cambridge: MIT Press.
- Bowker G.C., Baker K., Millerand F., Ribes D. (2010). Toward information infrastructure studies: Ways of knowing in a networked environment. In: *International handbook of internet research*. Dordrecht: Springer, p. 97-117.

- Bowker, G., Star S.L. (2000). *Sorting things out: Classification and its consequences*. Cambridge: MIT Press.
- Brown N. (2003). Hope Against Hype-Accountability in Biopasts, Presents and Futures. *Science Studies*. 16 (2), p. 3-21.
- Brown N., Rappert, A., Webster A. (2000). *Contested Futures: A Sociology of Prospective Techno-Science*. Aldershot: Ashgate.
- Callon M. (1986) Éléments pour une sociologie de la traduction. La domestication des coquilles Saint-Jacques et des marins pêcheurs dans la baie de Saint-Brieuc. *L'Année Sociologique*, 36, p. 169–208.
- Chester J. (2016). How Blockchain Startups Are Disrupting The \$15 Billion Music Industry. *Forbes*. Settembre 16. <https://www.forbes.com/sites/jonathanchester/2016/09/16/how-blockchain-startups-are-disrupting-the-15-billion-music-industry/#5728ac0c407c> (15 Giugno 2018).
- Couldry N., Hepp A. (2017). *The Mediated Construction of Reality*. Cambridge: Polity Press.
- Dickson B. (2016). How blockchain can change the music industry. *Techcrunch*. Ottobre, 8. <https://techcrunch.com/2016/10/08/how-blockchain-can-change-the-music-industry/> (15 Giugno 2018).
- Gillespie T. (2007). *Wired Shut: DRM and the Shape of Digital Culture*. Cambridge: MIT Press.
- Gillespie T. (2018). *Custodians of the Internet. Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. Cambridge: Harvard University Press.
- Gitelman L. (a cura di) (2013). *Raw Data is an Oxymoron*. Cambridge: MIT Press.
- Greenfield A. (2017). *Radical technologies: The design of everyday life*. London: Verso Books.
- Hesmondhalgh D. (1999). Indie: The institutional politics and aesthetics of a popular music genre. *Cultural Studies*, 13 (1), 34–61.
- Hesmondhalgh D. (2013). *Cultural industries*. London: Sage.

- Hesmondhalgh D., Meier L. (2015). Popular music, independence and the concept of the alternative in contemporary capitalism. In: Bennett J., (a cura di) *Media Independence: Working with Freedom or Working for Free?*. London: Routledge, p. 94–116.
- Jasanoff S., Kim S.H. (a cura di) (2015). *Dreamscapes of modernity: Sociotechnical imaginaries and the fabrication of power*. Chicago: University of Chicago Press.
- Konrad K., Van Lente H., Groves C., Selin C. (2016). Performing and Governing the Future. In: Smith-Doerr L., Fouché R., Felt U., Millerin C.A., (a cura di) *The Handbook of Science and Technology Studies*. Cambridge: MIT Press. 465–493.
- Kuznetsov N. (2017). Revolutionizing Digital Music Through Blockchain. *Huffington Post*, Agosto 14. https://www.huffingtonpost.com/entry/revolutionizing-digital-music-through-blockchain_us_59916850e4b063e2ae058127 (15 Febbraio 2018).
- Latour B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor-network-theory*. Oxford: Oxford University Press.
- MacKenzie D., Wajcman J. (a cura di) (1985). *The social shaping of technology*. Milton Keynes: Open University Press.
- Magaudda P. (2009). Processes of institutionalisation and ‘symbolic struggles’ in the ‘independent music’ field in Italy. *Modern Italy*, 14 (3), p. 295-310.
- Magaudda, P., Piccioni, T. (2019). Practice Theory and Media Infrastructures: Infrastructural Disclosures in Smartphone Use. *Sociologica*, 13 (3), p. 45-58.
- Marshall L. (2015). ‘Let’s keep music special. F—Spotify’: on-demand streaming and the controversy over artist royalties. *Creative Industries Journal*, 8 (2), p. 177–189.

- Milosic K. (2015). The Failure of the Global Repertoire Database, Hypebot, August 31. <http://www.hypebot.com/hypebot/2015/08/the-failure-of-the-global-repertoire-database-effort-draft.html> (15 Giugno 2018).
- Mongili A., Pellegrino G. (a cura di) (2014). *Information infrastructure(s): Boundaries, ecologies, multiplicity*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Morris J. (2015). *Selling digital music, formatting culture*. San Francisco: University of California Press.
- O'Dair M. (2016). *Music on the blockchain*. Report n. 1, London: Middlesex University.
- O'Dwyer R. (2018) Blockchain Just Isn't As Radical As You Want It To Be. *P2P Foundation*. <https://blog.p2pfoundation.net/blockchain-just-isnt-as-radical-as-you-want-it-to-be/2018/05/25> (15 Luglio 2018).
- Parks L., Starosielski N. (a cura di) (2015). *Signal traffic: Critical studies of media infrastructures*. Champaign: University of Illinois Press.
- Pelizza A. (2016). Disciplining change, displacing frictions. Two structural dimensions of digital circulation across land registry database integration. *Tecnoscienza: Italian Journal of Science & Technology Studies*, 7(2), p. 35-60.
- Perez S. (2017). Spotify acquires blockchain startup Mediachain to solve music's attribution problem. *Techcrunch.com*, 26 Aprile. <https://techcrunch.com/2017/04/26/spotify-acquires-blockchain-startup-mediachain-to-solve-musics-attribution-problem/> (15 Luglio 2018).
- Peters J. D. (2015). *The Marvelous Clouds: Toward a Philosophy of Elemental Media*. Chicago: University of Chicago Press.
- Pinch T., Bijsterveld K. (Eds., 2012). *The Oxford handbook of sound studies*. Oxford: Oxford University Press.
- Pinch T., Bijsterveld K. (2003). 'Should One Applaud?' Breaches and Boundaries in the Reception of New Technology in Music. *Technology and Culture*, 44 (3), p. 536-559.

- Plantin J.C., Lagoze C., Edwards P., Sandvig C. (2018). Infrastructure studies meet platform studies in the age of Google and Facebook. *New Media & Society*, 20 (1), p. 293–310.
- Plantin J.C., Punathambekar A. (2019). Digital media infrastructures: pipes, platforms, and politics. *Media, Culture & Society*”, 41 (2), p. 163-174.
- Rethink Music (2015). *Fair music: Transparency and payment flows in the music industry*. Report. Boston: Berklee Initiative Institute of Creative Entrepreneurship.
- Selin C. (2007). Expectations and the Emergence of Nanotechnology. *Science, Technology and Human Values*, 32 (2), p. 196–220.
- Star S.L., Ruhleder K. (1996). Steps toward an ecology of infrastructure: Design and access for large information spaces. *Information Systems Research*, 7 (1), p. 111–134.
- Sterne J. (2012a). *MP3: The meaning of a format*. Durham: Duke University Press.
- Sterne J. (a cura di) (2012b). *Sound Studies Reader*. London: Routledge.
- Swan M. (2015). *Blockchain: Blueprint for a new economy*. Sebastopol: O’Reilly Media, Inc.
- Tapscott D., Tapscott A. (2016). *Blockchain revolution: how the technology behind bitcoin is changing money, business, and the world*. London: Penguin.
- van Dijck J., Poell T., de Waal M. (2018). *The Platform Society. Public Values in a connective world*. Cambridge: Oxford University Press.
- Van Lente H. (1993). *Promising Technology: The Dynamics of Expectations in Technological Developments*, tesi di dottorato, Twente University, Netherlands.
- Vonderau P. (2019). The Spotify Effect: Digital Distribution and Financial Growth. *Television & New Media*, 20 (1), p. 3-19.
- Wyatt S. (2008). Technological determinism is dead; long live technological determinism, in Smith-Doerr L. Fouché R., Felt U., Millerin C. A., (a cura

di) *The Handbook of Science and Technology Studies*. Cambridge: MIT Press, p. 165–180.

Ripensare l'opera lirica nell'era di Internet, a ritroso fino a Jules Verne

Nicolò Palazzetti

Abstract

Since the late twentieth century, the emergence and development of the Web, digital technologies and streaming media has profoundly influenced the musical world. In this article, I analyse the impact of this transformative process on the presentation, diffusion and reception of opera. Some novelties of contemporary operatic culture include the *Met Live in HD* and *Met Opera on Demand* in New York, the *Friday Rush* at the Royal Opera House in London, the *Troisième Scène* of the Opéra de Paris, and the media popularity of the Opening Night (7 December) of the Teatro alla Scala in Milan. From an historical perspective, I also retrace the origins of the long-lasting relationship between opera singers, opera fans, new media and recording technologies. The case of science fiction and literature is particularly thought-provoking. For instance, in his gothic novel *Le Château des Carpathes* (1892), Jules Verne describes the opera fanaticism of Baron Rodolphe de Gortz: in a gloomy castle in Transylvania, the Baron brings the Italian prima donna La Stilla back to life through projected images and high-quality recordings.

Keywords: Opera; opera fandom; digital culture; science fiction; Jules Verne; Teatro alla Scala.



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Sommario

A cominciare dalla fine del ventesimo secolo, l'emergenza del Web, delle tecnologie digitali e dello streaming ha profondamente influenzato il mondo musicale. In questo articolo, mi concentro sull'impatto di questo processo trasformativo sulla diffusione e sulla ricezione della musica d'opera. Alcune novità della cultura operistica contemporanea includono il servizio *Met Live in HD* e *Met Opera on Demand* a New York, il sistema *Friday Rush* della Royal Opera House di Londra, la *Troisième Scène* dell'Opéra de Paris, e la rinnovata popolarità mediatica della serata inaugurale del Teatro alla Scala. Si tratterà anche, in una prospettiva storica di più lunga durata, di tracciare le origini culturali del rapporto fra opera e Web e di esplorare il nesso che, fin dall'Ottocento, lega divismo, melomania, nuovi media e tecnologia di registrazione. Lo studio dell'immaginario letterario e fantascientifico è particolarmente proficuo. Per esempio, nel suo romanzo gotico *Le Château des Carpathes* (1892), Jules Verne descrive la melomania del barone Rodolphe de Gortz: in un lugubre castello della Transilvania, il barone riporta in vita sotto forma di ologramma la diva italiana La Stilla attraverso proiezioni visive e registrazioni fonografiche.

Parole chiave: Opera lirica; melomania; cultura digitale; letteratura fantascientifica; Jules Verne; Teatro alla Scala.

Alla memoria di Stefano Bianchi

Introduzione

La fama dell'opera lirica nel nostro tempo è testimoniata curiosamente dai nomi di alcuni motori di ricerca¹. Almeno fino a qualche anno fa, il caso più

¹ Questo articolo costituisce uno dei primi risultati della ricerca post-dottorale che sto conducendo dal gennaio 2019 all'Università di Strasburgo grazie ad un finanziamento del laboratorio di eccellenza GREAM. Una versione preliminare di quest'articolo è stata presentata nel febbraio 2019 a Strasburgo durante il convegno *Thinking Music in the Web*

famoso era il norvegese *Opera* e i suoi derivati: *Opera Coast*, *Opera Mini*, *Opera Mobile*, *Opera Neon*, *Opera Next*, *Opera Touch*. Forse un po' inusitato, *Opera* è ancora uno dei browser più utilizzati nel continente africano. Ci sono altri motori di ricerca e software per navigare su Internet – alcuni ormai dimenticati – che richiamano l'universo musicale semplicemente per il loro nome, si pensi a *Cello*, *Vivaldi*, *Minuet* e *Presto*. Molti di questi oggetti, così come *Opera*, fanno riferimento all'azienda *Otello Corporation*, dal lontano lignaggio rossiniano e verdiano.

Anche se il nome *Otello* è stato associato per molto tempo a quello di un'opera lirica, ora rappresenta un insieme di società nel campo della pubblicità e delle applicazioni mobili con un bacino di più di due miliardi di utenti (<https://www.otellocorp.com>; consultato il 31 gennaio 2021)².

Questa frase, ben evidente nel sito della *Otello Corporation*, è un omaggio lapidario e per certi versi desolante al mondo dell'opera; testimonia infatti dell'evoluzione potenziale delle forme culturali e della forza, apparentemente diromponente e bruciante, della recente rivoluzione digitale. Del resto, la domanda è lecita: come può qualcosa di apparentemente anacronistico come l'opera lirica sopravvivere nell'era del Web se non a prezzo di una trasformazione radicale, o se non addirittura come mero ricordo di un passato perduto?

In realtà, l'opera lirica è riuscita a conservare una nicchia di sopravvivenza, forse non solo nominale, nell'era del Web. In questo articolo cercherò di descrivere l'impatto della rete, delle tecnologie digitali e dello

Age, organizzato da Alessandro Arbo e Alessandro Bertinetto. Ringrazio i due organizzatori e tutti i partecipanti al convegno per le discussioni appassionanti e per i preziosi commenti successivi, durante la fase di stesura e rilettura del testo. Ringrazio anche Emanuele Senici e i revisori anonimi per i consigli e le critiche costruttive. Intendo dedicare questo scritto alla memoria di Stefano Bianchi, co-fondatore del blog *Il Corriere della Grisi* ed eccezionale loggionista scaligero.

² L'autore del presente articolo ha tradotto personalmente i passaggi in lingua inglese o francese citati nel corso del testo.

streaming sul mondo dell'opera e di analizzare l'adattamento di quest'ultimo al nuovo contesto culturale, specie per quanto riguarda la diffusione e ricezione dello spettacolo lirico. Questo testo costituisce altresì la prima ricognizione teorica e illustrativa di un campo di ricerca quasi inedito, quello della relazione fra fanatismo operistico e storia culturale della tecnologia, che sto affrontando anche dal punto di vista sociologico, letterario e filosofico. L'articolo si suddivide in tre parti. Dopo una breve esplorazione delle principali accuse di obsolescenza mosse contro l'opera, nella seconda parte dell'articolo descrivo alcune iniziative di successo pensate per il mondo del Web che sono state realizzate negli ultimi due decenni da alcune importanti istituzioni operistiche – la Royal Opera House di Londra, l'Opéra de Paris, il Teatro alla Scala di Milano e il Metropolitan Opera House di New York³. Nella terza e ultima parte propongo alcune linee guida e spunti al fine di definire una storia culturale del rapporto fra fanatismo d'opera, media e tecnologia; un rapporto essenziale per comprendere il relativo successo dell'opera nell'era attuale. In particolare, mi focalizzo sull'immaginario fantascientifico mobilitato dalla letteratura francese del secondo Ottocento in merito allo sviluppo delle tecnologie di registrazione e trasmissione del suono (e in particolare della musica operistica). A tal fine, analizzo brevemente alcuni testi letterari di Jules Verne che sviluppano, talvolta futuristicamente, il nesso fra opera lirica e tecnologia, come *L'Île à hélice* e *Le Château des Carpathes*.

1. L'opera lirica, reliquia di un passato perduto?

L'opera lirica, in quanto forma di teatro musicale ed evento performativo, è spesso percepita come antiquata e obsoleta e la sua sopravvivenza nell'era del

³ La lista è selettiva e riguarda volutamente istituzioni di alto profilo. Altri esempi vengono indicati nel corso del testo. Un'analisi ulteriore potrebbe essere condotta su istituzioni e compagnie indipendenti.

Web è considerata quasi una contraddizione. Il pubblico operistico, si dice, invecchia sempre di più, il repertorio operistico sembra limitarsi a un ristretto gruppo di classici del genere (quasi tutti composti prima della nascita dei lettori di questo articolo), e lo stile di canto coltivato nei teatri d'opera e nelle sale da concerto è, per quanto raffinato, non più necessario a livello pratico in seguito al perfezionamento delle tecniche di amplificazione del suono. Come hanno osservato due celebri studiosi, nel secondo Novecento la storia dell'opera è diventata «una questione di riallestimenti, una meravigliosa e avvincente parata di reinterpretazioni» (Abbate & Parker 2014, p. xiii). Il tema della relazione fra opera, obsolescenza e tecnologia è stato ampiamente discusso, ad esempio, nelle pagine della rivista accademica *The Opera Quarterly*. Come affermato da Heather Wiebe (2009), per buona parte del ventesimo secolo l'opera fu considerata praticamente spacciata. Più di molti altri prodotti culturali, afferma Wiebe, l'opera sembra esibire, in effetti, un anacronismo evidente. Il suo radicamento in forme ormai datate di comportamento sociale, lo stile interpretativo spesso stereotipato, il suo stravagante modo di espressione, persino le sue sedi: «tutto sembra relegare l'opera lirica in un momento storico sempre più distante» (Wiebe 2009, p. 3).

Ma i guai non finiscono qui. L'opera è stata considerata poco efficiente anche da un punto di vista economico, e generalmente non è mai stata capace di sopravvivere se non grazie a cospicui finanziamenti a fondo perduto. Inoltre, come accade per altre arti performative, la messa in scena di opere liriche tende a essere sempre meno redditizia col passare del tempo. In questo senso, l'opera rappresenta un prototipo perfetto del famoso “effetto Baumol”, un fenomeno descritto dagli economisti William J. Baumol e William J. Bowen negli anni Sessanta del Novecento (Baumol & Bowen 1966). In risposta all'aumento dei salari in settori caratterizzati da un'alta crescita della produttività corrisponde un innalzamento salariale anche in quei settori in cui la produttività cresce molto poco, come le arti performative. Infatti, mettere in scena un'opera lirica oggi richiede all'incirca lo stesso numero di persone di cento anni fa. I costi di produzione tuttavia aumentano quasi

inevitabilmente, in particolare quelli legati alle risorse umane. Per compensare l'effetto Baumol, non è possibile semplicemente aumentare a dismisura i posti in teatro o incrementare i costi dei biglietti, col rischio magari di perdere buona parte del pubblico. È necessario, invece, fare affidamento a dei sussidi esterni, attraverso finanziamenti statali (secondo il modello europeo) oppure grazie a una raccolta di fondi privati (come è accaduto nel contesto statunitense) (Steichen 2011, p. 452).

A dire il vero, le paure riguardanti la morte dell'opera sono antiche quanto l'opera stessa. La natura anacronistica dell'opera – che nasce come recupero tardorinascimentale del teatro greco – ha spinto Mladen Dolar e Slavoj Žižek a esaltare questa condizione di morte perenne. Nel loro libro *Opera's Second Death* i due studiosi affermano che l'opera era morta fin dai suoi inizi. E anche oggi l'opera resta «un'immensa reliquia», «un enorme anacronismo», «un recupero mai concluso di un passato perduto», «un riflesso di un'aura perduta» (Dolar & Žižek 2002, p. 3). Tuttavia, invece di difendersi contro queste accuse, l'opera deve radicalizzarsi e ostentare questa sua fragilità: «l'opera non fu mai al passo coi tempi – fin dalle sue origini, essa fu percepita come qualcosa di superato [...] e come un'arte impura» (ivi, pp. viii-ix). Dolar e Žižek tentano di trovare per le loro affermazioni un fondamento dal sapore psicanalitico, come ha ben sintetizzato Carlo Lanfossi nella recente traduzione italiana del volume: «nel mettere in scena l'immortalità dei suoi eroi, innalzandoli al pari degli dei o facendoli morire ogni sera per l'ennesima volta, un'altra volta, l'opera celebra un eccesso di vita che riflette proprio la sua stessa pulsione di morte» (Lanfossi 2019, p. 5).

2. L'opera nell'era digitale e le sue capitali: Londra, Parigi, Milano e New York

Credo che la celebrazione dell'obsolescenza costitutiva dell'opera, alla quale corrisponde la fede nel potere rivoluzionario del Web, sia potenzialmente

fuorviante. L'analisi di Dolar e Žižek sulla morte perenne dell'opera è certamente affascinante – e ha delle preziose conseguenze anche per ripensare in controluce «la seconda morte della musicologia» e la sua storia, come ha ben mostrato lo stesso Lanfossi – ma rischia di essere riduttiva. A dispetto della sua presunta agonia permanente, l'opera ha saputo, talvolta brillantemente, adattarsi alla nuova era digitale. Anche limitandosi al solo contesto italiano, gli esempi sono numerosi: da *Lyri*, l'applicazione che permette di leggere attraverso lo smartphone i libretti d'opera sincronizzati in tempo reale (possibile evoluzione dei sopratitoli introdotti in Canada nel 1983 e per la prima volta in Italia a Firenze nel 1986)⁴, ai numerosi siti di discussione sul Web. Questi ultimi includono non solo gli ormai tradizionali forum (come quello associato alla rivista *OperaClick*), ma anche i numerosi gruppi di discussione pubblica su *Facebook* (come “La lirica su *Facebook*”) e privata su *WhatsApp*⁵. I nuovi modi di esperire e discutere l'opera emersi nel Web sembrano quasi mettere in discussione i luoghi tradizionali del fare opera e creano un nuovo rapporto di potere tra il mondo “reale” delle istituzioni e quello “virtuale” dei social media, a vantaggio del secondo. Tra gli effetti dell'uso del Web si può notare la cosiddetta «bolla dei filtri» (*filter bubble*), ossia il sistema di personalizzazione messo in atto da motori di ricerca e social media che tende a proporre un universo di prodotti, fatti e opinioni conforme al punto di vista dell'utente, senza contraddittorio (Pariser 2012; Lovink 2016). Questo si lega a effetti di «amplificazione incestuosa» o

⁴ L'applicazione (<https://www.lyri.it>; consultato il 31 gennaio 2021) è stata utilizzata negli ultimi anni, ad esempio, al Teatro Comunale di Bologna, al Ravenna Festival e al Teatro Regio di Parma.

⁵ <https://www.operaclick.com/forum/>; <https://www.facebook.com/groups/37347724562/> (consultati il 31 gennaio 2021). Da segnalare, a margine, anche il sito di incontro e scambio per appassionati d'opera *Meet Me at the Opera*: «*Meet Me At The Opera* migliora la tua esperienza operistica [...]. Scopri un amico [o un'amica] col quale andare all'opera – per una storia d'amore, un'interazione intellettuale, o per affari. Incontra nuovi amici in ogni teatro d'opera del mondo» (<https://www.meetmeattheopera.com>; consultato il 31 gennaio 2021).

«polarizzazione di gruppo» (Sia, Tan & Wei 2002), ossia l'eccessiva stabilizzazione e quindi l'estremizzazione all'interno di un gruppo di un'opinione condivisa, nonché alla creazione e circolazione di fake news (Zimdars & McLeod 2020).

Celebri teatri d'opera in giro per il mondo hanno saputo elaborare, grazie a Internet e ai suoi mezzi, nuovi modi per mettere in scena, promuovere e vendere il loro repertorio. E hanno acquistato in molti casi una rinnovata centralità e controllo, non soltanto nel lato produttivo ma anche in quello legato alla fruizione del genere lirico. L'aspetto della prassi e del discorso sono strettamente collegati, ma la questione relativa ai rinnovati modi di diffusione, marketing, comunicazione e ricezione dell'opera mi interessa qui in modo particolare. In questo senso, il Web ha influenzato l'opera e le istituzioni liriche in vari modi. Il primo esempio ci porta a Londra. Nel 2016, infatti, la Royal Opera House ha eliminato il suo tradizionale sistema di biglietti last-minute con il sistema *Friday Rush*. Invece di fare la coda al Covent Garden per acquistare un biglietto per la recita della sera stessa, ora si possono acquistare una cinquantina di biglietti sul sito del teatro ogni venerdì all'una di pomeriggio, settimana per settimana (un conto alla rovescia per ogni *Friday Rush* è esposto permanentemente sul sito del teatro). Questo crea ovviamente una vera e propria calca virtuale fra gli appassionati d'opera ogni venerdì pomeriggio per l'acquisto dei biglietti: i posti sono venduti spesso nel giro di pochi minuti. Anche se l'obiettivo del teatro è quello di rendere l'acquisto dei biglietti accessibile a tutti, gli appassionati utilizzano ormai particolari escamotage tecnici per assicurarsi quasi infallibilmente i pochi biglietti in vendita (come si evince dalle discussioni sull'argomento presenti nei forum specialistici). Sistemi simili sono stati implementati da altri teatri, tra cui il Teatro Regio di Torino e la Bayerische Staatsoper di Monaco⁶.

⁶ Anche il Teatro Regio di Torino ha sperimentato un sistema chiamato Black Friday. Per un solo giorno, venerdì 23 novembre 2018, sono stati messi in vendita online biglietti per gli spettacoli dell'intera stagione a prezzi molto scontati. La promozione è stata ripetuta nel 2019, ma questa volta l'intervallo di tempo offerto per gli acquisti scontati è stato di una

Il raggiungimento di un pubblico ampio è un obiettivo in auge anche a Parigi. Nel 2015, l'Opéra national de Paris ha aggiunto ai suoi due palchi fisici – il Palais Garnier e l'Opéra Bastille – una cosiddetta *Troisième Scène*, ossia una nuova piattaforma online dedicata alla diffusione di video d'arte e documentari legati alle rappresentazioni in corso e concepiti esplicitamente per il Web. Il manifesto di questo nuovo spazio si rifà a una sorta di utopismo digitale d'altri tempi, molto in voga alla fine del secolo scorso.

Gli spettatori della nostra *Troisième Scène* vengono da tutto il mondo, parlano tutte le lingue e amano l'arte in tutte le sue forme [...]. La *Troisième Scène* apre le sue porte ad artisti visivi, registi, compositori, fotografi, coreografi, scrittori, e li invita a partecipare e creare lavori originali dedicati all'Opéra de Paris. [...]. La *Troisième Scène* non ha modelli né eguali. Aperta al mondo, inventa uno spazio dove tradizione, creazione e nuove tecnologie si uniscono come simboli della modernità (<https://www.operadeparis.fr/en/3e-scene/manifesto>; consultato il 31 gennaio 2021).

Torniamo ora in Italia. Due studiosi di marketing, Lucia Mich e Roberto Peretta (2017), hanno analizzato le strategie adottate dalle più importanti fondazioni liriche italiane in relazione all'utilizzo crescente del Web tramite dispositivi mobili. L'efficace sfruttamento delle possibilità offerte dal Web mobile rappresenta un'occasione per allargare il bacino di utenti, promuovere l'opera lirica come attrazione nel campo del turismo culturale e raggiungere la sostenibilità economica, contrastando così alcuni problemi strutturali del teatro d'opera: gli alti costi di produzione, l'invecchiamento del pubblico e il localismo del mercato. A metà degli anni Dieci del ventunesimo secolo, osservano Mich e Peretta, l'uso dei dispositivi mobili per l'accesso alla rete ha superato quello dei computer portatili. I teatri d'opera devono adottare una

settimana (<https://www.teatroregio.torino.it/en/node/2705>; consultato il 31 gennaio 2021). Ogni primo lunedì del mese, la Bayerische Staatsoper mette in vendita dei biglietti scontati per i minori di 30 anni per alcune rappresentazioni. (<https://www.staatsoper.de/en/ticket-info/discounts/u30.html>; consultato il 31 gennaio 2021)

nuova strategia per il Web mobile al fine di conquistare i giovani della Generazione Z, detta anche “generazione dello smarthphone” in riferimento al loro uso preminente di tecnologie mobili. In questo modo, i teatri possono aumentare i visitatori dei loro siti internet e ridurre in parte l’età media del pubblico operistico. Attraverso uno studio comparativo, Mich e Peretta (ivi, p. 196) plaudono in particolare alle iniziative del Teatro alla Scala di Milano.

Il caso di Milano è, in effetti, particolarmente interessante. Com’è noto, la serata inaugurale della stagione lirica del Teatro alla Scala, che si svolge ogni anno il 7 dicembre, è un appuntamento tradizionale per l’alta società milanese e per alcune delle più alte cariche politiche del paese. Da qualche anno, la direzione del teatro ha cercato di promuovere e rilanciare l’attenzione popolare verso questo evento mondano attraverso una massiccia diffusione dello stesso sui social media, alla radio, alla televisione, al cinema nonché attraverso numerosi schermi approntati per l’occasione in vari spazi pubblici di Milano – la Prima Diffusa prevede infatti la trasmissione in diretta dell’evento del 7 dicembre in musei, aeroporti, carceri e numerosi eventi collaterali hanno luogo nei giorni precedenti⁷. Per quanto riguarda il mezzo televisivo, il rapporto della Scala con quest’ultimo era, in effetti, già collaudato: la prima diretta televisiva della Rai dalla Scala risale all’*Otello* di Kleiber e Zeffirelli del 7 dicembre 1976. Le dirette da parte del servizio pubblico sono ricominciate sistematicamente a partire dal 2011, prima sul

⁷ Per quanto riguarda la prima di *Tosca* del 2019, alcune informazioni dettagliate sono reperibili ai seguenti indirizzi (consultati il 31 gennaio 2021):

sito di riferimento (<https://www.teatroallascala.org/it/stagione/2019-2020/opera/tosca-7-dicembre.html>),

dirette radiofoniche (<https://static.teatroallascala.org/static/upload/rad/radio-it-nuovo.pdf>),

dirette televisive (<https://static.teatroallascala.org/static/upload/tel/televisione.pdf>),

dirette cinematografiche (<https://static.teatroallascala.org/static/upload/cin/cinema-it.pdf>), luoghi della Prima Diffusa ed eventi collaterali

(<https://www.yesmilano.it/eventi/tutti-gli-eventi/dove-vedere-prima-scala-2019>;

<https://www.yesmilano.it/eventi/tutti-gli-eventi/eventi-conferenze-prima-diffusa-2019>).

nuovo canale culturale Rai 5 e quindi, dal 2016, sulla rete ammiraglia Rai 1 e su varie reti estere. La diffusione e trasmissione in diretta della prima scaligera del 7 dicembre attraverso i media, tradizionali e non, ne ha parallelamente rafforzato l'esclusività e l'aura di inaccessibilità; dato anche il permanere del prezzo proibitivo della maggior parte dei posti in teatro, che costano in media dieci volte di più rispetto a quelli di tutte le altre recite della stagione. Sulla falsariga delle riflessioni di Thomas Elsaesser relative al cinema e di quelle di Gundula Kreuzer sull'opera, si potrebbe affermare che l'accresciuta disponibilità di materiali permessa dall'età digitale richiede una precisa «economia della rarità» (Kreuzer 2019, p. 132), ossia «la creazione di nuove forme di rarità (*scarcity*) al fine di conferire una “distinzione”, preservare uno “status” o generare “valore”» (Elsaesser 2016, p. 341). Il bene raro non è soltanto l'esclusivo posto a teatro, ma la sua materializzazione simbolica: il biglietto.

Per quanto riguarda ancora la Scala, anche l'Anteprima per i giovani sotto i trent'anni, che si svolge qualche giorno prima della serata inaugurale (solitamente il 4 dicembre), sta raggiungendo negli ultimi anni una certa notorietà tra i giovani appassionati d'opera (e di eventi mondani) attraverso una brillante comunicazione sul Web mobile. Per l'acquisto dei biglietti, venduti in questo caso a soli venti euro, nelle ore precedenti l'apertura della vendita per l'Anteprima si formano code notturne di giovani a Milano, come riportato puntualmente dai quotidiani nazionali⁸. Il successo “popolare” della Scala è stato ravvivato anche dai numerosi blog operistici e siti di melomani che orbitano attorno al teatro (come il *Corriere della Grisi* nello scorso decennio). Questi appassionati, i famosi loggionisti, popolano vivacemente le due gallerie più elevate del Piermarini e, in taluni casi, fischiano e buano i cantanti, spingendo alcuni quotidiani a parlare di un vero e proprio

⁸ *Giovani in coda di notte per la Scala*, «Corriere della Sera [online]», 05/11/2016, milano.corriere.it/foto-gallery/cronaca/16_novembre_05/giovani-coda-notte-la-scala-bd9f7d74-a33e-11e6-b242-6c6c02e892ab.shtml (consultato il 31 gennaio 2020).

«terrorismo buatorio» (Panza 2018) che sarebbe in taluni casi organizzato e preparato sul Web da gruppi di melomani contestatori⁹.

Alcuni dei problemi legati ai costi produzione e all'allargamento del pubblico sono stati affrontati in altri casi attraverso l'uso efficace dello streaming *live* e *on demand*. Ben prima della pandemia, la diffusione in streaming è stata implementata da numerosi teatri e sale concertistiche, si pensi alla Bayerische Staatsoper, alla Digital Concert Hall dei Berliner Philharmoniker o, dalle nostre parti, alla Web TV del Teatro Carlo Felice di Genova (attiva ormai sin dal 2010)¹⁰. Di grande rilievo è anche il *Met Opera on Demand*, ossia il servizio di opera in streaming lanciato nel 2012 dal Metropolitan Opera House di New York¹¹. In questo contesto, si tratta forse del caso più interessante, poiché gli sforzi pionieristici del Met nel campo delle trasmissioni radiofoniche e televisive risalgono alla prima metà del secolo scorso. Già nel 1910 l'inventore Lee de Forest fu capace di trasmettere dal Met delle esibizioni dal vivo del tenore Enrico Caruso. La trasmissione di de Forest non fu però, come afferma giustamente Paul Heyer (2008), il primo momento nella storia delle telecomunicazioni a includere il Met o Caruso. Agli inizi del Novecento la prima registrazione di un'esecuzione operistica aveva avuto luogo al Met attraverso l'utilizzo del fonografo di Edison. Negli stessi anni, Caruso era diventato il primo musicista a vendere un milione di dischi e la sua popolarità fu probabilmente superiore a quella di Pavarotti e dei Tre Tenori negli anni Novanta del Novecento. Altri momenti mediatici

⁹ Sulla storia del loggione scaligero si rimanda agli studi di Siel Agugliaro (2016) e sul fenomeno più generale del fanatismo d'opera dal punto di vista sociologico si veda la monografia di Claudio Benzecry (2011). Ho avuto modo di trattare il rapporto fra loggionismo scaligero e web nella relazione *Opera Fanaticism in the Web Age. A Case Study from the Teatro alla Scala* presentata il 24 ottobre 2019 all'università di Strasburgo nel corso della giornata di studi *Opera in the Web Age. Media, Technology and History* da me organizzata e finanziata dal laboratorio GREAM.

¹⁰ <https://www.staatsoper.de/en/staatsopertv.html>; <https://www.digitalconcerthall.com>; <https://www.streamingcarlofelice.com> (consultati il 31 gennaio 2021).

¹¹ <https://www.metopera.org/Season/On-Demand/> (consultati il 31 gennaio 2021).

importanti nella storia del Met sono le leggendarie trasmissioni radiofoniche di opere liriche del sabato pomeriggio (le cui origini risalgono al 1931), la trasmissione televisiva a circuito chiuso della *Carmen* di Bizet nei primi anni Cinquanta e la celebre trasmissione televisiva *Live from the Met* che cominciò nel 1977. Più recentemente, nel 2006, la creazione del prodotto *Metropolitan Opera Live in HD* ha catturato l'attenzione di studiosi provenienti da differenti discipline e merita un piccolo approfondimento critico¹².

Met Live in HD costituisce un insieme di rappresentazioni operistiche del Met di New York, organizzate in una particolare stagione, che sono trasmesse ad alta definizione e via satellite a un vasto numero di cinema in varie parti del mondo. Il successo è stato sorprendente. Gli studiosi di comunicazione e media hanno fin da subito rilevato la natura ibrida di queste particolari rappresentazioni operistiche, capaci di offuscare i confini tra teatro di prosa dal vivo, trasmissione radiofonica, linguaggio televisivo e cinema. Gli studiosi di opera hanno a loro volta letto *Met Live in HD* come il coronamento della teoria di Philip Auslander (2008) sull'indivisibilità tra le forme della performance dal vivo o *live* e le forme della performance mediata o "mediatizzata" (*mediatized performance*). La categoria di *liveness*, che fa riferimento all'autenticità della performance dal vivo, non è una qualità ontologica a priori, ma una conseguenza storica e culturale della mediatizzazione e riproducibilità tecnica dell'evento teatrale. «Perché mai una ripresa video non potrebbe "narrare" una rappresentazione con i propri mezzi, non potrebbe trasformarla invece che semplicemente trasportarla?», si chiede ad esempio Emanuele Senici (2009, pp. 294–5). Secondo la retorica comune, anche fra gli addetti ai lavori (studiosi e teatranti), lo spettacolo dal vivo detiene la preminenza ontologica e il video è una mera replica: «ciò che è accaduto dal vivo è l'opera d'arte, il video è soltanto la sua riproduzione

¹² La letteratura riguardante questo fenomeno è già consistente. A parte le pubblicazioni citate più avanti nel testo, si segnala anche un recente numero monografico della rivista *The Opera Quarterly* curato da Christopher Morris e Joseph Attard (2018).

tecnica» (ivi, p. 297). Il superamento di questa «ideologia modernista dell'autenticità» (ivi, p. 296), che Senici enuclea sulla base delle analisi di Auslander e più addietro di Walter Benjamin (2019), permetterebbe di pensare invece il video come oggetto autonomo, capace di produrre una peculiare costruzione del tempo e dello spazio¹³.

In effetti, *Met Live in HD* non si limita a preservare lo spirito dell'evento live con un'alta qualità dell'immagine, il realismo della fotografia e uno strumentario all'avanguardia. C'è un vero e proprio processo di metamorfosi. I “contenuti speciali” dell'evento, pensati appositamente per il pubblico delle sale cinematografiche, costituiscono degli elementi essenziali delle trasmissioni in diretta del Met. Prima dell'inizio dell'opera e durante i lunghi intervalli, vi sono: interviste in diretta con i vari artisti, con il personale tecnico e anche con ospiti d'onore; accessi “privilegiati” al lavoro che accade dietro le quinte e alla scenografia (vista da angoli insoliti); dive celebri nel ruolo di presentatrici (come Renée Fleming). Come osservato da Steichen (2011, p. 446), *Met Live in HD* ha dato un rilievo inusuale «al luogo e ai mezzi della produzione operistica» a differenza di molti esempi precedenti di opera per lo schermo (come l'opera su DVD). E si riavvicina a una sorta di opera d'arte totale: «potevamo avere sempre saputo che c'erano duemila persone al lavoro dietro le quinte del Met, ma adesso possiamo vederle quasi tutte con i nostri occhi» (*Ibid.*).

L'innovazione estetica e culturale apportata dal *Met Live in HD* ha anche concrete conseguenze economiche. La «drammaturgia istituzionale» (*institutional dramaturgy*) (ivi, p. 447) messa in scena durante le trasmissioni del Met non serve soltanto ad accrescere l'esperienza operistica, ma a fare più soldi sfruttando meglio ciò che accade dietro le quinte durante l'evento teatrale (e che accade comunque anche nelle recite non destinate alla trasmissione dal vivo). Contro ogni previsione, l'opera potrebbe essere così

¹³ Il tema del rapporto fra opera e video vanta una crescente bibliografia. Si veda almeno il volume collettaneo *Opera and Video: Technology and Spectatorship* (Pérez, 2012).

capace di sostentarsi meglio dal punto di vista economico, adattandosi ai continui cambiamenti dei contesti economici e culturali in cui si trova ad agire, così come ha fatto sin dal Seicento.

La diffusione dei social media e dello streaming negli ultimi dieci anni ha ulteriormente favorito il successo delle trasmissioni del Met. Le registrazioni in alta definizione sono, infatti, disponibili in streaming sulla piattaforma a pagamento *Met Opera on demand*, cui abbiamo prima accennato. Attraverso i social media, inoltre, il pubblico può commentare in diretta gli eventi del *Met Live in HD* ed esprimere la propria opinione alla fine della rappresentazione. Durante gli applausi (quelli del pubblico presente nella sala teatrale del Met al Lincoln Center), i fruitori che si trovano in una delle sale cinematografiche in giro per il mondo possono esprimere a loro volta i loro pareri via Twitter e magari vederseli apparire sullo schermo (come avviene ad esempio per la stagione “cinematografica” della Royal Opera House di Londra). In tal senso, bisogna menzionare a margine l’esperienza ancora più ambizioso, chiamato *#neverlandOF*, del Teatro del Maggio Musicale Fiorentino che, a partire dal 2015, ha dedicato un palco (il primo a destra) della sua sala principale a una decina di posti con rete locale senza fili dedicata (Wi-Fi), dai quali alcuni spettatori selezionati possono commentare, in diretta e via *Twitter*, lo spettacolo¹⁴.

3. Opera, media e tecnologia. A ritroso fino a Jules Verne

Gli studiosi di media e culture digitali hanno dimostrato che per ben comprendere le trasformazioni che il Web e il mondo digitale hanno apportato alle società contemporanee e alle loro sottoculture, come quella operistica, bisogna abbandonare la retorica che vede la digitalizzazione come una forza

¹⁴ Intervista dell’autore con Paolo Klun (Responsabile Ufficio Stampa, Maggio Musicale Fiorentino) e Simone Vairo (Pubblicità, Maggio Musicale Fiorentino), Firenze, 15 maggio 2019.

rivoluzionaria inarrestabile. Nel loro recente libro dedicato alla storia dei media digitali, Gabriele Balbi e Paolo Magaudda (2018) hanno enucleato alcuni principi di base che permettono di intraprendere uno studio culturale dell'età digitale e dei suoi sviluppi. Prestando particolare attenzione alle questioni di economia politica e sociologia culturale, Balbi e Magaudda danno notevole importanza ai concetti di intermedialità e cultura materiale, e adottano una prospettiva storiografica lunga. Cerchiamo di chiarire meglio questo approccio. Il concetto di intermedialità nega approcci dicotomici e descrive il processo di consolidamento e influenza reciproci che intercorre fra media cosiddetti analogici e media digitali. Del resto, il prorompere dell'età digitale ha fatto emergere una diffusa «nostalgia dell'analogico» (Schrey 2014). Il concetto di cultura materiale, applicato al mondo del Web, ridimensiona la credenza, ormai utopica e quasi nostalgica, in un cyberspazio etereo e smaterializzato e invita a osservare le nuove forme di materialità e di partecipazione fisica che intervengono nella cultura digitale contemporanea. Al contempo – e questo è un elemento chiave – Balbi e Magaudda promuovono uno sguardo storico di lunga durata che riecheggia i principi della corrente storiografica di Fernand Braudel e, più genericamente, della *École des Annales*: «le radici e le premesse della presunta rivoluzione (digitale) sono in realtà il frutto di un lungo processo storico (quello che abbiamo chiamato *longue durée*)» (Balbi & Magaudda 2018, p. 220).

I differenti esempi presi in esame nella precedente sezione di questo articolo, che coinvolgono quattro famosi teatri d'opera del mondo occidentale, mostrano da punti di vista diversi l'impatto che la digitalizzazione e la vasta diffusione di Internet hanno avuto sulla presentazione e la ricezione dell'opera lirica. Non ci sono necessariamente trasformazioni radicali, ma processi di ibridazione e di coesistenza fra pratiche radicate, istituzioni consolidate, mezzi di comunicazione di massa e tecnologie digitali emergenti. Le piattaforme digitali (come la *Troisième Scène* dell'Opéra de Paris) affiancano ma non sostituiscono completamente il palcoscenico tradizionale; l'evento operistico, proprio grazie all'uso dei

nuovi media, rafforza la propria esclusività (come accade per la Prima della Scala). Persistono inoltre, almeno in nuce, alcune pratiche proprie alla cultura operistica (come è il caso delle file virtuali per i biglietti a basso prezzo della Royal Opera House). Nel caso dei *Met Live in HD*, poi, l'intermedialità è evidente nella coesistenza fra teatro musicale e diffusione cinematografica, fra una forma di costruzione dell'evento performativo ispirata al linguaggio televisivo e un'attiva partecipazione del pubblico in remoto grazie ai social media.

L'approccio descrittivo che ho adottato fin qui ha portato a considerazioni interessanti, ma vorrei ora adottare una prospettiva storica. È evidente, infatti, che il nesso fra media (vecchi e nuovi), tecnologie di registrazione, divismo e pubblico d'opera ha una storia complessa e molto interessante. Già nel 1941, il nesso appariva chiaro in alcune celebri scene (d'opera) del capolavoro di Orson Welles *Quarto Potere*; e si vuole restare nei confini della storia di Internet si pensi a *Opera-L*, una mailing list operistica lanciata nel 1990, ossia *prima*, anche se di poco, del World Wide Web (Kosovsky 2014). Ma per rintracciare la genesi del rapporto fra opera e Web si può andare ancora più a ritroso, fino all'Ottocento. Un libro collettivo pubblicato dalla Cambridge University Press, intitolato *Technology and the Diva* (Henson 2016a), ha esplorato ad esempio il rapporto fra la tecnologia e il soprano operistico, preso a modello del divismo, in un periodo compreso fra l'età romantica e l'odierna età digitale. Come ho affermato in altra sede (Palazzetti 2018), la curatrice Karen Henson individua negli anni Venti e Trenta dell'Ottocento uno spartiacque cronologico che è anche uno spartiacque teorico. La parola *diva*, di origine italiana, iniziò a essere associata al melodramma già durante il Barocco, che amava mettere in scena soggetti mitologici e divinità. Tuttavia, come afferma Henson sulla falsariga delle indagini di James Davies (2012), fu soltanto nel periodo d'oro del Romanticismo europeo che la parola *diva* diventò sinonimo di *cantante d'opera*: non una cantante qualunque, ma una cantante dotata di qualità canore «straordinarie, persino soprannaturali», capaci di suscitare meraviglia e devozione ossessiva negli ascoltatori (Henson

2016b, p. 12)¹⁵. La diva operistica, si pensi alle celeberrime Giuditta Pasta (1797–1865) e Maria Malibran (1808–36), fu allora esaltata dalla critica musicale coeva soprattutto a Parigi e in Italia. Al contempo, gli anni Venti e Trenta dell'Ottocento costituirono un punto di svolta anche per la storia delle tecnologie dell'immagine. A partire da questo periodo, infatti, furono sviluppati i primi dispositivi meccanici per immagazzinare e riprodurre informazioni e dati visivi (i procedimenti fotografici di Joseph Nicéphore Niépce risalgono agli anni Venti). Qualche decennio più tardi apparvero i primi dispositivi per la registrazione del suono (il fonautografo fu brevettato da Édouard-Léon Scott de Martinville nel 1857) e poi per la sua riproduzione (il fonografo di Thomas Edison fu annunciato nel 1877). La progressiva circolazione di fotografie e registrazioni sonore legate all'opera, così come l'evoluzione della scenotecnica (specie per quanto riguarda l'illuminazione) e la sempre più ampia circolazione della carta stampata e dei media, ha favorito la dimensione fantasmagorica, quasi soprannaturale e certamente ambigua delle dive. L'emergenza parallela della diva e della tecnologia moderna non fu dunque il frutto di una mera coincidenza: secondo Henson (ivi, p. 19), il «soprano nella sua forma mitologizzata» costituisce piuttosto una fantasia della modernità tecnologica.

Per fornire qualche spunto di riflessione ulteriore alla storia culturale del rapporto fra divismo, media e tecnologia è utile anche dare uno sguardo alla letteratura fantascientifica dell'Ottocento e al suo immaginario. Henson esalta, ad esempio, il romanzo *L'Ève future* (1886) dello scrittore e commediografo francese Auguste Villiers de L'Isle-Adam, in cui l'inventore Thomas Edison, nel ruolo di protagonista e trasformato in una specie di scienziato-stregone, crea un androide meraviglioso, di sesso femminile e capace di cantare¹⁶. Le virtù del romanzo, decantate da molti studiosi, e

¹⁵ Si veda anche l'articolo di Kotnik (2016).

¹⁶ Esistono alcune traduzioni italiane del romanzo, la prima probabilmente risale al 1930 (Villiers de L'Isle-Adam 1930).

l'opportunità del riferimento sono indiscutibili. Villiers de L'Isle-Adam inserisce nel suo racconto numerose e affascinanti riflessioni filosofiche, ad esempio nel lungo soliloquio iniziale di Edison, e discute la questione del confine tra umano e non-umano, tra macchine e umanità, fra illusione e realtà. Come dice Henson, l'idea stessa che l'essenza dell'opera risieda nel suo manifestarsi come uno spettacolo dal vivo e senza intermediari tecnologici «è un prodotto della tecnologia», poiché non è possibile concepire un ideale di canto non mediato (ossia *assoluto* nel senso di *incondizionato*) «a meno che non ci si trovi in un ambiente profondamente tecnologico» (ivi, p. 22).

Tuttavia, mi pare che *L'Ève future* non sia il miglior esempio possibile in questo contesto. Nel tracciare una preistoria culturale del rapporto fra opera e web non si può eludere il caso dello scrittore francese Jules Verne (1828–1905). Sovente ed erroneamente impoverita a livello critico da rigide classificazioni di genere (come la letteratura per ragazzi, il romanzo d'avventura o il genere fantascientifico), la produzione letteraria di Verne si confronta spesso con il teatro – i suoi inizi letterari degli anni Cinquanta includono commedie, *opéras-comiques* e operette – e col tema dell'opera e del canto (Newark, 2011, pp. 110–35). Si pensi alle novelle *Une fantaisie du docteur Ox* (1872, poi trasformata in *opéra bouffe* da Offenbach) e *Monsieur Ré-Dièze et Mademoiselle Mi-Bémol* (1893), o ancora ai romanzi *Le Château des Carpathes* (1892) e *L'Île à hélice* (1895). Questi due ultimi romanzi sono notevoli. Come spesso accade in Verne, in particolare nella produzione tarda, le avventure nel mondo della fantascienza sono plausibili e verosimili, spesso anche sarcastiche, ciniche e persino distopiche. Il fascino per le innovazioni scientifiche e tecnologiche della sua epoca, portate sulla soglia (o poco oltre) delle loro capacità tecniche, dischiude poi scenari particolarmente suggestivi quando Verne si confronta col mondo dell'opera. Ne *L'Île à hélice*, ad esempio, Verne racconta le avventure dei componenti di un quartetto d'archi francese a Milliard City, una città abitata da milionari e costruita su un'immensa imbarcazione, vera e propria isola galleggiante. Mentre solcano il Pacifico, i milionari, che sono anche patiti melomani, frequentano spesso la

sala da concerto della città-barca e ascoltano tutti assieme le opere liriche (ad eccezione di quelle di Wagner)¹⁷ che sono trasmesse in diretta da vari teatri d'opera europei o statunitensi, grazie a una versione perfezionata del *théâtrofone* di Clément Ader. E sono persino capaci di far intendere il loro apprezzamento a distanza nelle sale teatrali. Alle registrazioni fonografiche, che racchiudono un momento necessariamente passato e che può essere spedito, dice Verne, «come un barattolo di sardine», i milionari preferiscono lo spettacolo *in diretta teatrofonica*. Ecco un estratto del dialogo fra il primo violino del quartetto (il signor Yvernès) e Calistus Mumbar, il suo cicerone a Milliard City:

- Sapete bene che la nostra Compagnia possiede numerosi cavi sottomarini, immersi nelle acque del Pacifico [...]. Basta collegare i nostri cavi ad un teatro o una sala da concerto a nostro piacimento, e i nostri *dilettanti*, nel nostro auditorio, assistono veramente a quelle esecuzioni lontane, e applaudono persino...
- Ma poi laggiù, nessuno sente i loro applausi, sbotta Yvernès.
- Vi chiedo scusa, caro signor Yvernès, li sentono benissimo, attraverso un cavo apposito (Verne, 1895, vol. 1, cap. 6 “Invités...Inviti”).

Ne *Le Château des Carpathes*, romanzo gotico che precede di qualche anno il famoso *Dracula* (1897) di Stoker, l'elemento fantastico è riportato lentamente alla ragionevolezza grazie al potere meraviglioso, e talvolta spaventoso, della scienza moderna. Il libro narra la storia del barone de Gortz, un melomane ossessionato dalla giovane diva italiana La Stilla della quale segue tutte le esibizioni. Un giorno, tuttavia, la cantante muore sul palco del San Carlo di Napoli mentre interpreta il ruolo di Angelica nell'opera *Orlando* del grande maestro Arconati. Verne scrive persino i versi in italiano dell'aria che le è fatale: «innamorata, mio cuore tremante, voglio morire...». La Stilla peraltro muore al culmine della sua carriera e durante il suo concerto d'addio, giacché aveva deciso recentemente di lasciare le scene. Il barone è devastato

¹⁷ A sentire Verne pare che l'epidemia wagneriana fosse in diminuzione nel tempo immaginario in cui è collocato il romanzo.

da questa perdita. Allora, con l'aiuto del suo brillante assistente Orfanik, costruisce uno spettro multimediale della diva in uno spaventoso castello della Transilvania per mezzo di registrazioni fonografiche e proiezioni ottiche.

Ricorderete bene la disperazione che aveva colpito il barone de Gorzt quando si sparse la voce che la Stilla aveva deciso di lasciare le scene [...]. Fu proprio allora che Orfanik gli propose di registrare, per mezzo di apparecchi fonografici, i brani più importanti [...] che la diva aveva intenzione di cantare nel corso dei suoi ultimi concerti [...]. Orfanik aveva talmente perfezionato [il fonografo] che la voce umana veniva registrata senza alterazione alcuna. Dei fonografi furono messi [...] segretamente sul fondo di uno dei palchi [del teatro]. E così vennero incise su dei supporti, delle cavatine, delle arie d'opera o dei concerti [...], e persino l'aria finale di *Orlando* che fu interrotta proprio dalla morte de La Stilla.

Ecco la vera storia del barone de Gortz, che si era rinchiuso nel castello dei Carpazi, e lì, ogni sera, poteva ascoltare i canti che erano stati raccolti da questi meravigliosi strumenti. E non solo poteva sentire la Stilla, come se fosse seduto nel suo palco, ma – e questo potrebbe sembrare davvero assurdo – la vedeva come se fosse ancora viva, davanti ai suoi occhi. Era un magnifico artificio ottico (Verne 1892, cap. 18).

4. Epidemia, tecnologia e melomania

In quest'articolo ho cercato di mostrare il successo dell'opera lirica nell'era del Web, non solo come genere di teatro musicale, ma anche come passione e come industria. Attraverso lo studio di qualche esempio ho descritto alcuni modi, apparentemente innovativi, con i quali differenti istituzioni teatrali in giro per il mondo hanno rivisitato le forme di distribuzione e ricezione dell'opera: dalle code virtuali di Londra ai palcoscenici digitali di Parigi, dagli eventi mediatici di Milano alla distribuzione su vasta scala delle rappresentazioni di New York. Sono emersi fenomeni di giustapposizione fra media differenti, la persistenza di vecchie pratiche e costumi, una nuova centralità dello spettacolo teatrale in quanto evento al contempo esclusivo e

accessibile. Ho dunque tracciato alcune coordinate e punti di riferimento per analizzare la storia culturale del rapporto fra opera e cultura digitale, rapporto che si basa su un intreccio di fenomeni mediatici, tecnologie di registrazione e comunicazione, divismo e persino fanatismo. Un lungo e complesso passato che non può essere ridotto alla banalizzata dicotomia contemporanea fra obsolescenza dell'opera lirica e amnesica rivoluzione digitale. Per questa ragione, nell'ultima parte dell'articolo ho analizzato alcune opere di Verne, tra cui *Le Château des Carpathes*. Come ha scritto Raj Shah (2014, p. 429), in questo romanzo lo scrittore francese sfrutta il potenziale delle tecnologie di registrazione del suono e dell'immagine (allora emergenti) per analizzare nuove forme di feticismo culturale, che sono basate sulla metamorfosi, realizzata attraverso precise riproduzioni meccaniche, di quello che sembra essere un perenne culto delle reliquie. Si potrebbe aggiungere che, come il protagonista del romanzo, anche i loggionisti-blogger del Teatro alla Scala, come quelli del *Corriere della Grisi* nello scorso decennio, utilizzano le risorse del Web con l'obiettivo utopico di «tutelar l'antica arte del canto»¹⁸.

La crisi sociale, economica e sanitaria provocata dalla malattia respiratoria COVID-19, diventata una pandemia proprio durante l'ultimissima fase di rilettura di questo scritto nel marzo 2020, ha affidato un ruolo chiave tanto ai media "classici" del Novecento (dalla radio alla televisione) quanto alle risorse digitali proprie del Web (siti istituzionali, social media, blogs, piattaforme di condivisione video); ad essi e ad esse sono state affidate quasi integralmente la distribuzione e fruizione (a distanza) delle pratiche artistiche, incluso lo spettacolo dal vivo e l'opera, e per molti versi anche il sostentamento di una parte fondamentale della vita sociale. Le istituzioni teatrali citate in quest'articolo sono localizzate in città particolarmente colpite dalla pandemia. I palcoscenici fisici sono spenti e silenziosi a favore delle scene virtuali. Alla fine di marzo 2020, le programmazioni si stavano riorganizzando: l'Opéra de Paris rendeva fruibile online la registrazione di

¹⁸ <https://www.corgrisi.com> (consultato il 31 gennaio 2021).

uno spettacolo o un concerto ogni lunedì sera (*#loperachezsoi*); il Met di New York rendeva accessibile ogni sera gratuitamente in streaming per 23 ore un titolo diverso proveniente dal ricchissimo archivio dei suoi *Live in HD* (l'iniziativa si chiama *Nightly Met Opera Streams*); attraverso la collaborazione con Rai5 e con la piattaforma www.raiplay.it, il Teatro alla Scala offriva un servizio ancora più ambizioso (sei opere a settimana in televisione e una al giorno in rete, disponibile ognuna per un mese)¹⁹. Iniziative simili sono state intraprese su larga scala da tutti i maggiori teatri italiani (Latini 2020). Per ora si tratta essenzialmente di registrazioni d'archivio. L'opera può davvero sopravvivere virtualmente nel totale silenzio dei palcoscenici? Per quanto tempo? Moltissimi musicisti e operatori del settore, anche quelli affiliati alle maggiori istituzioni operistiche, affrontano una crisi professionale profonda. Eppure, come ha notato Kreuzer qualche mese *prima* della pandemia, «l'opera è sempre stata in movimento, migrando tra corti, teatri e paesi, cambiando per mano di compositori, censori, impresari, cantanti o registi, subendo innumerevoli revisioni, traduzioni, adattamenti e [...] allestimenti» (Kreuzer 2019, p. 132). Ad oggi, la febbrile attività dei melomani sui social media operistici – quasi fosse una pandemia culturale – lascia ben sperare: piena di contraddizioni fin dalle sue origini, l'opera vivrà (forse) ancora. Come quei personaggi indimenticabili che, durante una scena di follia o di agonia, regalano il meglio delle proprie abilità canore e sembrano non morire mai.

¹⁹ www.operadeparis.fr/magazine/a-revoir; www.metopera.org/user-information/nightly-met-opera-streams/; www.teatroallascala.org/it/la-scala-su-rai5-e-raiplay.html; www.teatroallascala.org/it/calendario-trasmissioni-rai.html; www.roh.org.uk/news/covid-19-an-update-from-the-royal-opera-house (consultati il 31 gennaio 2021)

Bibliografia

- ABBATE C., PARKER R. (2014), *Storia dell'opera*, traduzione di D. Fassio, EDT, Torino.
- AGUGLIARO S. (2016), "Noi siamo, si sa, della Scala la banda." *Appunti per una storia sociale del loggione della Scala nel secondo Novecento*, in C. Malatesta e O. Giovannini (a cura di), *Identità di luogo, pluralità di pratiche. Componenti sonore e modalità partecipative nel contesto urbano milanese*, Mimesis, Milano-Udine, pp. 21–50.
- AUSLANDER P. (2008), *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, New York (2a ed. riveduta).
- BALBI G, MAGAUDDA P. (2018), *A History of Digital Media: An Intermedial and Global Perspective*, Routledge, New York-London.
- BAUMOL W., BOWEN W. (1966), *Performing Arts, The Economic Dilemma: A Study of Problems Common to Theater, Opera, Music, and Dance*, MIT, Cambridge (Massachusetts).
- BENJAMIN W. (2019), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Edizione integrale comprensiva delle cinque stesure*, a cura di F. Desideri e M. Montanelli, Donzelli, Roma.
- BENZECRY C. (2011), *The Opera Fanatic. Ethnography of an Obsession*, University of Chicago Press, Chicago.
- DAVIES J. (2012), *Gauthier's 'Diva'. The First French Uses of the Word*, in R. Cowgill e H. Poriss (eds), *The Arts of the Prima Donna in the Long Nineteenth Century*, Oxford University Press, Oxford, pp. 123–46.
- DOLAR M., ŽIŽEK S. (2002), *Opera's Second Death*, Routledge, London (ed. italiana: *La seconda morte dell'opera*, traduzione di C. Lanfossi, Ricordi-LIM, Milano-Lucca, 2019).
- ELSAESSER T. (2016), *Film History as Media Archaeology: Tracking Digital Cinema*. Amsterdam University Press, Amsterdam.
- HENSON K. (ed.) (2016a), *Technology and the Diva: Sopranos, Opera, and Media from Romanticism to the Digital Age*, Cambridge University Press, Cambridge.

- ID. (2016b), *Introduction: Of Modern Operatic Mythologies and Technologies*, in K. Henson (ed.), *Technology and the Diva: Sopranos, Opera, and Media from Romanticism to the Digital Age*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 11–23.
- HEYER P. (2008), *Live from the Met: Digital Broadcast Cinema, Medium Theory, and Opera for the Masses*, «Canadian Journal of Communication», 33, pp. 591–604.
- KOSOVSKY R. (2014), *Opera-L and Wikipedia*, «Fontis Artis Musicae», 61, 3, pp. 242–48.
- KOTNIK V. (2016), *The Idea of Prima Donna: The History of a Very Special Opera's Institution*, «International Review of the Aesthetics and Sociology of Music», 47, 2, pp. 237–87.
- KREUZER G. (2019), *Opera Configurations in the Digital Age*, «The Opera Quarterly», 35, 1-2, pp. 130–34.
- LANFOSSI C. (2019), *Prefazione. La seconda morte della musicologia*, in M. Dolar e S. Žižek, *La seconda morte dell'opera*, traduzione e cura di C. Lanfossi, Ricordi-LIM, Milano-Lucca, pp. 5–37.
- LATINI G., *Opera a casa: gli spettacoli dei grandi teatri italiani*, 20/03/2020, <https://lacittaimmaginaria.com/opera-a-casa-gli-spettacoli-dei-grandi-teatri-italiani/> (consultato il 31 gennaio 2021).
- LOVINK G. (2016), *On the Social Media Ideology*, «E-flux journal», n. 75, <https://www.e-flux.com/journal/75/67166/on-the-social-media-ideology/> (consultato il 31 gennaio 2021).
- MICH L., PERETTA R. (2017), *Mobile Web Strategies for Cultural Heritage Tourism: A Study on Italian Opera Houses*, in Fiona Fui-Hoon Nah and Chuan-Hoo Tan (cur.), *HCI (Human-Computer Interaction) in Business, Government and Organizations. Interacting with Information Systems*, Springer, Cham, pp. 194–208.
- MORRIS C., ATTARD J. (eds) (2018), *Opera at the Multiplex* [special issue], «The Opera Quarterly», 34, 4.
- NEWARK C. (2011), *Opera in the Novel from Balzac to Proust*, Cambridge

- University Press, Cambridge.
- PALAZZETTI N. (2018), “K. Henson, *Technology and the Diva*” [book review], «*Dissonance*», no. 144, pp. 45–8.
- PANZA P., *Scala, tornano i fischiatori. Protesta al termine de Il Pirata di Bellini*, in «*Corriere della Sera*», 03/07/2018, https://milano.corriere.it/notizie/cronaca/18_luglio_03/scala-tornano-fischiatori-protesta-termini-de-il-pirata-bellini-2a0818dc-7e89-11e8-9a5a-8ee160d32254.shtml (consultato il 31 gennaio 2021).
- PARISER E. (2012), *Il filtro. Quello che Internet ci nasconde*, traduzione di B. Tortorella, Il Saggiatore, Milano.
- PÉREZ H. (ed.) (2012), *Opera and Video: Technology and Spectatorship*, Peter Lang, Bern.
- SENICI E. (2009), *Il video d'opera 'dal vivo'. Testualizzazione e liveness nell'era digitale*, «*Il Saggiatore musicale*», 16, 2, pp. 273–312.
- SHAH R. (2014), *Counterfeit Castles: The Age of Mechanical Reproduction in Bram Stoker's Dracula and Jules Verne's Le Château des Carpathes*, «*Texas Studies in Literature and Language*», 56, 4, pp. 428–71.
- SHREY D. (2014), *Analogue Media and the Aesthetics of Digital Remediation*, in K. Niemeyer (ed.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, Palgrave Macmillan, Houndmills, pp. 27–38.
- SIA C.-L., TAN B., WEI K.-K. (2002), *Group Polarization and Computer-Mediated Communication: Effects of Communication Cues, Social Presence, and Anonymity*, «*Information Systems Research*», 13, 1, pp. 70–90.
- STEICHEN J. (2011), *HD Opera: A Love/Hate Story*, «*The Opera Quarterly*», 27, 4, pp. 443–59.
- VERNE J. (1892), *Le Château des Carpathes*, J. Hetzel, Paris.
- ID. (1895), *L'Île à hélice*, J. Hetzel, Paris.
- VILLIERS DE L'ISLE-ADAM A. (1930), *L'Eva futura. Romanzo*, traduzione di D. C., Bietti, Milano.
- WIEBE H. (2009), *A Note from the Guest Editor*, «*The Opera Quarterly*», 25,

1-2, pp. 3–5.

ZIMDARS M., MCLEOD K. (eds) (2020), *Fake News. Understanding Media and Misinformation in the Digital Age*, The MIT Press, Cambridge (Massachusetts)-London.

Entre flânerie et collectionnisme. Un regard benjaminien sur l'expérience musicale à l'ère du web

Marcello Ruta

Abstract

This essay is articulated in three sections. In the first one, an analysis of Peter Bürger's critique of Benjamin's *Kunstwerkschrift* allows me to highlight three points, which must in my view be taken into account by any appropriate understanding of the impact of new technologies on our reception of music, and art in general. In the central (and main) section, I will make use of two Benjaminian figures that are symptomatic of the deep social changes in the European metropolis (Paris being a paradigmatic case) during the 19th century, namely the *flâneur* and the *collector*, and taking these as hermeneutical tools for understanding, specifically, how the Internet has changed our way of experiencing music. The analyses carried out in Benjamin's texts lead me to characterize Spotify, one of the main musical platforms of the web, as a *hybrid* space, where past and future coexist, and where the public space is populated by private collections, thereby constituting a sort of (paradoxical) virtual realization of the *Parisian passages*, characterized by Benjamin as a space "between the street and the interior". The final section will provide an overview of the risks and opportunities involved in using Spotify.

Keywords: Benjamin, Collector, Flâneur, Spotify, Staging



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Résumé

Cet essai est articulé en trois sections. Dans la première, une analyse de la critique de Peter Bürger, envers le *Kunstwerkschrift* de Benjamin me permet de dégager trois points essentiels pour une compréhension adéquate de l'impact des nouvelles technologies sur notre réception de la musique, et de l'art en général. Dans la partie centrale (et principale), je m'appuierai sur deux figures benjaminienne révélatrices des changements sociaux dans les métropoles européennes (Paris faisant figure de cas paradigmatique) au cours du 19^{ème} siècle, à savoir le *flâneur* et le *collectionneur*, en les utilisant comme outils herméneutiques pour la compréhension des changements apportés par Internet à notre expérience de la musique. La clé de lecture offerte par le texte de Benjamin me conduit à caractériser Spotify, à savoir l'une des principales plateformes musicales du web, comme un espace *hybride*, où coexistent passé et futur, et où l'espace public est peuplé de collection privées, qui constituent une sorte de (paradoxe) réalisation virtuelle des *passages parisiens*, définis par Benjamin comme un espace « entre la rue et l'intérieur ». La section finale donnera un aperçu des risques et des opportunités qu'implique l'usage de Spotify.

Mots-clé : Benjamin, Collectionneur, Flâneur, Mise en scène, Spotify.

Cet essai porte sur deux sujets principaux, profondément interdépendants, mais qui doivent être considérés comme distincts, car ils concernent deux niveaux d'analyse différents, l'un théorique et l'autre métathéorique. Le sujet théorique est axé sur la question suivante : comment Internet a-t-il changé notre réception de la musique ? Le sujet métathéorique est centré sur la manière d'aborder la question qu'on vient de poser, et plus généralement celle de l'impact de la technologie sur la production et la réception des œuvres d'art.

Par conséquent, l'article s'articule autour de deux sections principales (chacune divisée en plusieurs sous-sections) et un épilogue. Dans les deux sections principales, je tirerai profit de la pensée provocatrice de Walter Benjamin pour obtenir des *outils heuristiques* me permettant de m'orienter dans ce domaine. L'essai de Benjamin *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique (Kunstwerkschrift)*, ainsi que la critique de ce texte formulée par Peter Bürger, me permettront de dégager trois points qui, à mon avis, doivent être pris en compte d'emblée pour une analyse adéquate des impacts d'une technologie spécifique sur notre engagement avec les œuvres d'art. Je recourrai ensuite, dans la deuxième section, à une série d'autres écrits de Walter Benjamin, à savoir *Paris, capitale du XIXe siècle (Passagenwerk)* et ses essais sur Baudelaire, et notamment à ses analyses des personnages du flâneur et du collectionneur. Ces analyses de ce que nous pourrions appeler, dans la terminologie wébérienne, *deux types sociaux du XIXe siècle*, pourront, paradoxalement, nous aider à jeter un nouveau regard sur ce qui se passe dans la réception de la musique à l'ère du web.

1. L'impact des nouvelles technologies sur notre réception de l'art

1.1 Quatre thèses du Kunstwerkschrift de Benjamin et la critique de Peter Bürger

Je commence cette section par une très brève reprise de certaines des nombreuses thèses formulées par Benjamin dans le *Kunstwerkschrift*, son essai sans doute le plus célèbre, mais aussi le plus critiqué.

Une *première thèse*, très générale, se rapporte à la dimension historique de nos manières de percevoir (y compris la perception des œuvres d'art). Potentiellement, dans chaque contexte historique et culturel nous voyons les choses *avec d'autres yeux*.¹

¹ Benjamin 2000, p. 277.

Une *deuxième thèse*, plus spécifique, concerne l'impact profond que la reproduction technique a eu sur notre expérience des œuvres d'art, non seulement en relation avec la façon dont nous en faisons l'expérience, mais aussi en ce qui concerne le processus même de la production, notamment cinématographique et photographique.² Autrement dit, dans la terminologie de Benjamin, non seulement la technologie de reproduction a affecté la manière de reproduire des œuvres d'art dans un médium déjà existant, mais elle a eu un impact sur le médium même dans lequel les œuvres d'art peuvent être produites, reproduites et devenir objet d'expérience.

L'effet final de cet impact, et c'est la *troisième thèse*, conduit au *dépérissement de l'aura*, qui est par la suite définie comme l'*inapprochable*, et donc comme formulation de « la valeur culturelle de l'œuvre d'art en termes de perception spatio-temporelle ».³

Une *quatrième* (et dernière dans cette liste, pas du tout complète) *thèse* de Benjamin est que le dadaïsme avait déjà produit, sans recourir à des dispositifs techniques, les mêmes effets que le film, art qui manifeste éminemment les changements induits par la reproduction technique. Voici le passage de Benjamin :

Le dadaïsme cherchait à produire, par les moyens de la peinture (ou de la littérature) les effets que le public demande maintenant au cinéma. [...] Leurs poèmes sont des « salades de mots », ils contiennent des obscénités et tout ce qu'on peut imaginer comme détritits verbaux. De même leurs tableaux, sur lesquels ils collaient des boutons ou des tickets. Par ces moyens ils détruisirent impitoyablement toute l'aura de

² Benjamin 2000, p. 273.

³ Benjamin 2000, pp. 276, 278, 280. Dans l'essai de Benjamin, la notion d'aura est centrale et est profondément liée à d'autres notions, telles que l'authenticité, la tradition et l'autorité, qui, pour des raisons d'espace, ne peuvent pas être dûment exposées ici. Cependant, pour l'argument que je vais développer, je crois que les éléments soulignés dans le passage cité sont suffisants.

leurs produits auxquels, au moyen de la production, ils infligèrent le stigmate de la reproduction.⁴

Cette dernière thèse constitue sans doute un moment de subtilité herméneutique de Benjamin, qui a su mettre en relation deux phénomènes apparemment assez éloignés ; c'est d'ailleurs sur ce point que Peter Bürger a formulé une critique assez radicale à l'égard de Benjamin, car cette même interprétation de l'avant-garde semble mettre en danger tout le cadre conceptuel de l'essai de Benjamin. Si les dadaïstes, en simplifiant, obtiennent les mêmes *résultats révolutionnaires* que l'art cinématographique tout en employant des *techniques traditionnelles*, alors la thèse même de l'impact de la technique sur notre réception de l'art en ressort radicalement affaiblie :

Les artistes de l'avant-garde, en particulier les dadaïstes, argumentent-ils, avaient déjà, avant la découverte du film, tenté de créer des effets filmiques par les moyens de la peinture. [...] Ici, la perte d'aura n'est pas due à un changement des techniques de reproduction mais à une intention du côté des producteurs. L'évolution du « caractère général » de l'art n'est plus le fruit de l'innovation technologique, mais médiatisée par les actes conscients d'une génération d'artistes. Aux dadaïstes, Benjamin n'attribue que le rôle de précurseurs ; ils créent une « demande », que seul le nouveau support technique peut satisfaire. Mais il y a un problème ici : comment expliquer cet acte précurseur ? En d'autres termes, l'explication du changement du mode de réception par le changement des techniques de reproduction acquiert une valeur différente.⁵

⁴ Benjamin 2000, pp. 307–308.

⁵ Bürger 1974, pp. 37–38.

Afin d'articuler davantage sa critique, Bürger se réfère à certaines considérations de Bertolt Brecht, soulignant que la technologie en tant que telle ne doit pas être considérée a priori comme un vecteur de changement : c'est l'usage que nous en faisons qui décide si les nouveaux outils provoquent des changements essentiels dans notre engagement avec la réalité, esthétique ou non :

Brecht souligne que les moyens techniques ouvrent à des possibilités, mais contrairement à Benjamin, qui tend à attribuer aux nouveaux moyens techniques (comme le film) en soi une qualité émancipatrice, il suggère que le développement de telles possibilités dépend de la façon dont on en fait usage. [...] Si la thèse de Benjamin selon laquelle la reproductibilité technique de l'œuvre d'art impose un mode de réception différent (non-auratique), est critiquée ici, cela ne signifie pas que je n'attribue aucune importance au développement des techniques de reproduction. [...] Il n'est pas question de nier l'importance du changement des techniques de reproduction pour le développement de l'art; mais on ne peut pas dériver ce dernier du premier.⁶

Au-delà de la légitimité de la critique de Bürger, je pense que réfléchir sur cette confrontation peut se révéler très utile afin d'identifier trois points à prendre en compte d'emblée pour une approche adéquate de la question de l'influence de la technique sur notre expérience de l'art. C'est le sujet de la sous-section suivante.

1.2 La diagnose de Benjamin et la critique de Bürger : trois points à prendre en compte au départ de notre investigation

⁶ Bürger 1974, pp. 39, 41–42.

Tout en n'étant pas entièrement équitable avec l'essai de Benjamin, comme on le verra tout de suite, la critique de Bürger fournit cependant un *premier point* digne d'attention : l'installation d'une nouvelle technologie n'est a priori une condition ni nécessaire ni suffisante pour la manifestation d'un changement correspondant dans la production et la réception de l'art. Cela peut à première vue ne pas être particulièrement éclairant, et peut même être considéré comme une *déclaration banale* : en fait, il s'avère que c'est un antidote utile pour *éviter des considérations banales*. Un exemple (et qui vaut seulement comme une illustration sans prétentions théoriques) est celui relatif à la notion d'*immatérialité*, qui peut être facilement identifiée comme la conséquence immédiate de l'usage d'Internet dans le domaine musical : en fait, pour un philosophe ou un musicologue qui partage une caractérisation ontologique platonicienne, ou plus généralement formaliste, des œuvres musicales (c'est-à-dire qui considère que les œuvres musicales ne sont pas identifiables à la partition musicale ni à leurs performances, mais plutôt à ce que l'on appelle traditionnellement leur structure sonore), Internet n'apporte à cet égard aucun changement du tout, car les œuvres musicales étaient déjà (selon cette conception) immatérielles. De manière plus générale, il me semble qu'Internet n'a apporté, *à cet égard*, aucun changement substantiel par rapport à la situation antérieure : ce qui a changé n'est que le support matériel, le passage d'un CD à un disque dur. Le véritable changement (et je suis ici l'approche de Nelson Goodman) semble plutôt résider dans le passage d'une reproduction analogique à une reproduction numérique, donc d'un régime autographique à un régime allographique.⁷

⁷ Voir à cet égard Goodman 2011, pp. 146–156. Il est évident que le passage au numérique ne comporte pas *immédiatement et nécessairement* un passage au régime allographique. *Il peut le comporter*, comme récentes discussions sur le statut ontologique des photographies digitales le laissent supposer (Zeimbeckis 2012, D'Cruz and Magnus 2014). Mais le fait que le changement de statut, *dans ce cas aussi*, fasse l'objet de discussions, soutient ultérieurement la thèse que le changement technologique ne comporte pas nécessairement un changement ontologique.

Concernant la question envisagée ici, la valeur de la critique de Bürger à l'endroit de l'analyse de Benjamin se situe donc au-delà de son *équité herméneutique*. D'ailleurs, cette critique me semble discutable à deux égards :

(1) Un premier aspect, qui est plus que significatif, mais qui n'affecte pas immédiatement mon argumentation,⁸ concerne l'approche multidimensionnelle de l'analyse de Benjamin, qui touche à la fois aux aspects techniques et socio-politiques de la question. Affirmer que Benjamin « tend à attribuer aux nouveaux moyens techniques (comme le film) en soi une qualité émancipatrice » signifie *de facto* ignorer le dernier paragraphe de la section III du *Kunstwerkschrift*, où Benjamin énumère ce qu'il identifie comme les « conditionnements sociaux » du dépérissement de l'aura.⁹ Que l'approche de Benjamin, en particulier en ce qui concerne l'évolution de l'expérience de l'art dans la modernité, soit multidimensionnelle, n'est pas seulement implicitement montré par l'extrait cité du *Kunstwerkschrift* ; cela est aussi explicitement déclaré dans le passage suivant de *Zentralpark* : « L'introduction de l'allégorie répond, de façon infiniment plus significative, à cette crise de l'art à laquelle vers 1852 la théorie de l'art pour l'art était destinée à faire face. Cette crise de l'art avait ses racines à la fois dans la situation technique et dans la situation politique ». ¹⁰

(2) Un deuxième aspect, qui a par contre un impact profond sur mon argumentation, consiste à ignorer le fait que l'analyse de Benjamin, notamment en ce qui concerne le cinéma, n'est pas liée au domaine de *l'actualité* (de ce qui *est*), mais aussi, et peut-être en premier lieu, au domaine

⁸ Cette affirmation doit être considérée avec précaution. Il est également possible que ce premier aspect ait un impact sur certains points de cet essai. Cependant, ma priorité est d'attirer l'attention sur le deuxième aspect de ce qu'on peut appeler l'*iniquité herméneutique* de la lecture de l'essai de Benjamin par Bürger.

⁹ Benjamin 2000, p. 278.

¹⁰ Benjamin 2002, p. 214.

de la *possibilité* (de ce qui *peut* être). Les sections de VII à XIII du *Kunstwerkschrift*, explicitement consacrées au cinéma, sont en fait une analyse de ce que la nouvelle technique cinématographique *rend possible*, bien plus que de son impact effectif dans la réalité historique et sociale qui concerne Benjamin. Cela est particulièrement évident dans la dernière partie de la section XIII, mais cette approche se manifeste dans toutes les sections consacrées au cinéma. Benjamin fait une analyse des *potentialités intrinsèques* du cinéma qui va au-delà de leur actualisation dans la réalité historique dans laquelle Benjamin se trouve engagé (donc une analyse en ligne avec l'approche brechtien, que Bürger dans le passage précédent mettait, à mon avis faussement, en opposition à celle de Benjamin). Benjamin voit d'abord dans la nouvelle technique cinématographique une *porte qui ouvre sur un domaine de nouvelles possibilités* susceptibles de prendre forme ou non, en fonction des contextes sociaux, politiques ou simplement historiques. Pour cette raison, la considération relative au « culte de la vedette », qui constitue une sorte d'*Ersatz* de l'aura détruite par le cinéma, ne touche pas le fond des analyses. Les potentialités révolutionnaires du cinéma ne sont pas touchées par le fait que, dans certaines circonstances, elles puissent être pour ainsi dire *frustrées et trahies*, ce qui limite leur impact au domaine de la critique.¹¹ La vision de Benjamin ne se réduit ni à une description du présent, ni à un diagnostic prophétique de l'avenir. Il s'agit plutôt d'une vision *pédagogique* qui voit dans le présent les possibilités d'un avenir qui cependant n'est pas déterminé de manière univoque.

Ce dernier aspect constitue le *deuxième point à prendre en compte* pas seulement dans cet essai, mais dans toute investigation sur l'impact de nouvelles technologies sur la production et la réception de l'art : le développement d'une nouvelle technologie ouvre une série de possibilités qui méritent d'être analysées dans leur impact potentiel sur la production et la

¹¹ Benjamin 2000, p. 295.

réception des œuvres d'art, sans que cette analyse soit réduite à leur impact réel, dans une situation historico-culturelle contingente.

Avant de passer à la section suivante, je voudrais mentionner un *troisième point* devant être ajouté aux analyses de Benjamin et de Bürger : nous avons tendance à penser que les changements produits par la technologie ne sont que des *innovations*, comme si les configurations historiques devaient nécessairement passer *du connu à l'inconnu*. Il s'agit cependant d'une hypothèse implicite qui ne va pas de soi. En fait les changements produits par le développement d'une nouvelle technologie peuvent également prendre la forme de *recupérations* ou de revitalisations de configurations culturelles qui, pendant un certain temps, ont été perdues ou ont joué un rôle secondaire.

Je prendrai comme exemple l'impact du courrier électronique sur notre façon de communiquer. J'appartiens à cette génération qui a passé des périodes significatives de son adolescence à parler au téléphone. C'était la façon moderne et acceptée de communiquer à distance. Ma génération, de manière générale, n'écrivait pas de lettres pour communiquer. Cette situation a été décrite par John Brown en 1990 comme suit :

Il semble que la lettre soit mourante ; mais son lit de mort est entouré d'un nombre sans précédent de spécialistes, qui trouvent le moribond d'un grand intérêt clinique, et chacun semble avoir son propre diagnostic. Tous conviennent cependant que la santé de la lettre a été mise à mal et a finalement connu un coup fatal par le téléphone, le télégramme, la cassette, le télécopieur et à d'autres innovations techniques qui l'ont privée de sa raison d'être.¹²

Trente ans plus tard, Alexandra Samuel commente ainsi le passage que je viens de citer :

¹² Brown 1990, p. 215.

Brown n'avait guère tort de blâmer la technologie pour la disparition lente puis rapide de la lettre postale au stylo sur papier. Mais tout comme lui (et d'autres) reconnaissent l'effondrement de notre culture épistolaire de longue date, l'équivalent moderne voyait le jour.¹³

L'argument avancé par Samuel est que les outils que nous utilisons de nos jours pour communiquer à distance, à savoir « les médias sociaux, la messagerie instantanée et [...] le courrier électronique », permettent d'instituer des « intimités valables et fidèles » qui, malgré tous les changements, *de facto* revitalisent la modalité de la communication épistolaire. Il semble donc que, dans ce cas particulier, le progrès technologique ait produit une restauration des anciennes modalités de communication. Cela ne peut guère être nié : cependant, ce n'est qu'une partie de la question. L'autre partie consiste dans le fait que ce processus de *restauration* a également été un processus de *changement*, sous les deux aspects suivants :

(1) Tout d'abord, la revitalisation de la communication épistolaire à l'ère numérique est devenue une sorte de *colonisation* par celle-ci de domaines et de contextes initialement destinés à d'autres finalités. Le cas le plus évident consiste à utiliser la messagerie via iPhone pour des communications brèves et rapides (qui donc, en théorie, ne méritent pas l'usage de la parole écrite, traditionnellement pensée pour une communication plus réfléchie), alors que le téléphone est exactement conçu pour se substituer à la lettre. Dans le passé, j'appelais quelqu'un, au lieu de lui écrire, car c'était plus rapide et plus pratique. De nos jours, nous écrivons au lieu d'appeler, car c'est plus rapide et plus pratique, et c'est assez paradoxal.¹⁴

¹³ Samuel 2018, p. 4.

¹⁴ Ces considérations m'ont été suggérées, en partie, par une communication d'Alessandro Baricco au Salon du Livre de Turin, tenue en 2012 :

(2) En plus, le courrier électronique traditionnel, et plus encore les médias sociaux, ont *transformé* la modalité de la communication épistolaire de manière décisive. Sans entrer dans des détails stylistiques qui échappent à mes compétences, on peut raisonnablement déclarer ce qui suit : alors que le courrier électronique a favorisé une sorte de nouveau style d'écriture où certaines caractéristiques de la communication orale ont été presque intégralement transposées dans l'écriture (donc, dans ce cas, on a assisté à une sorte de contre-colonisation du domaine écrit par l'oralité), les médias sociaux ont d'autre part créé une forme d'écriture dont la *mise en scène* constitue un élément essentiel. Lorsque nous écrivons sur les réseaux sociaux, nous savons que nous nous exposons à un public plus ou moins sélectionné.

Le fait que les changements technologiques peuvent avoir un impact à la fois de *restauration* et de *changement* sur des pratiques existantes est ce qui constitue la transition de la première à la deuxième section de cette étude, où je voudrais montrer comment Internet a radicalement changé notre réception de la musique en revitalisant et transformant deux types de comportements sociaux (flânerie et collectionnisme), analysés par Walter Benjamin dans le contexte de Paris, la *capitale du XIXe siècle*.

2. Flânerie virtuelle et mise en scène du collectionnisme

2.1. Prologue : brève description et analyse d'une expérience réelle sur Spotify

Je vais ouvrir cette section par une situation réelle mais somme toute très ordinaire, décrite dans un email que j'ai reçu il y a quelques mois :

J'ai donc commencé à chercher un peu de Mozart sur Spotify. Dans le passé, j'avais aimé un disque d'Alicia de Larrocha. Mais cette fois, cela ne marchait pas (par rapport à l'objectif de concentration de mon

<https://www.youtube.com/watch?v=rDYZ4CIS3dM&t=1570s> (accédé le 15 Novembre 2020), en particulier 24 :10 jusqu'à 24 :30.

attention). Puis j'ai fait une recherche : Sonates de Mozart. Et le nom Roberto Prasseda, de consonnance italienne, apparaît. Je commence à écouter et j'aime ça. Je vais lire la biographie et je remarque que l'un de ses professeurs était Alexander Lonquich et ensuite je compare les deux pianistes. Mais la plupart des enregistrements de Lonquich sont des œuvres de Schumann. Finalement, en parcourant la liste, je trouve ce disque de pièces impressionnistes. Je commence à écouter *Gaspard de la nuit*. Je ne peux rien faire d'autre que rester assis là.

La pertinence de cet extrait pour les trois points formulés dans la première section peut être articulée de la façon suivante :

(1) D'une part, les actions décrites ne constituent pas un comportement *nécessairement induit* par Internet. On peut utiliser Spotify simplement pour écouter de la musique et des performances que l'on connaît déjà, ou en tout cas pour effectuer des recherches ciblées, concernant un compositeur ou un interprète spécifique.

(2) Par contre, de tels comportements sont *rendus possibles* par Internet, alors qu'ils étaient impensables auparavant. Il est vrai que quelque chose de similaire peut se produire en recherchant des CD dans un magasin de musique. Il n'en reste pas moins qu'Internet a radicalement changé le jeu, ouvrant de nouvelles possibilités (qui seront détaillées dans les lignes suivantes). Ces possibilités, comme déjà indiqué, ne doivent pas nécessairement être actualisées en utilisant Spotify ; mais elles peuvent — et doivent — être analysées, au-delà de leur actualisation.

(3) De tels comportements peuvent à mon sens être compris comme une exemplification musicale d'une figure sociale du XIXe siècle, analysée par Benjamin dans plusieurs ouvrages, à savoir le *flâneur*.

En fait, comme on tentera de le montrer, Spotify n'a pas seulement étendu le territoire de compétence de la flânerie, en façonnant nos modalités de réception dans des domaines (comme celui de la musique classique) qui étaient caractérisés par des comportements très différents, voire opposés (cf. la référence à Dahlhaus, n. 31). Il a également revitalisé une autre figure sociale, analysée elle-aussi par Benjamin dans le contexte de la vie parisienne, à savoir *le collectionneur*, en la transformant toutefois de manière radicale et presque paradoxale : la collection, une activité conçue pour façonner l'espace privé, n'est pas seulement transposée sur Spotify dans un domaine différent, à savoir l'espace public d'Internet, mais elle est aussi *mise en scène*, et donc radicalement transformée. Par cette capacité à héberger ces deux comportements dans le même espace, Spotify semble donc constituer la réalisation virtuelle des *Passages* parisiens, que Benjamin décrit comme un espace « entre la rue et l'intérieur ». Les deux sous-chapitres suivants sont consacrés à l'analyse de ces deux aspects.

2.2 *La flânerie et l'expérience de la musique sur Spotify : une analyse symptomatique*

Le phénomène de la flânerie constitue un lieu classique de la description benjaminienne des figures sociales du XIXe siècle, analysées dans plusieurs de ses œuvres. Voici un extrait du *Paris du Second Empire chez Baudelaire* :

La flânerie aurait pu difficilement avoir l'importance qu'elle a eue sans les passages. « Les passages, nouvelle invention du luxe industriel », dit un guide illustré de Paris en 1852, « sont des galeries vitrées, revêtues de marbre, à travers des blocs entiers de maisons, dont les propriétaires se sont unis pour ces spéculations. Des deux côtés de ces galeries, éclairées par en haut, se succèdent les plus élégantes boutiques, en sorte qu'un pareil passage est une ville, voire un monde en miniature ». C'est dans ce monde que le flâneur est chez lui; [...] Les passages sont des intermédiaires entre la rue et l'intérieur. [...] La

rue devient un appartement pour le flâneur, qui est chez lui entre les façades des immeubles comme le bourgeois entre ses quatre murs.¹⁵

Benjamin présente ce type social à travers une série de comportements, qui sont en partie simplement observés, en partie vécus par Benjamin, qui dans ce cas particulier, se comporte comme une sorte de flâneur des typologies de comportement humain. Au lieu d'essayer de formuler une définition, qui serait dans le meilleur des cas inadéquate parce qu'incomplète, j'identifierai *cinq symptômes de la flânerie*, tels qu'ils sont décrits par Benjamin, afin de montrer comment ces symptômes caractérisent également notre réception de la musique sur Internet, et plus précisément via Spotify.

Le *premier symptôme* est ce que Benjamin appelle le « Kolportagephänomen des Räume », une formule qu'il utilise lors de l'une de ses expériences de haschich, afin de décrire le changement, sous son effet, de la perception de l'espace des intérieurs des maisons de la classe moyenne au XIXe siècle. La relation du phénomène du « colportage de l'espace » avec la figure du flâneur est explicitement formulée dans le *Passagenwerk* :

Le « phénomène de colportage de l'espace » est l'expérience fondamentale du flâneur. Comme ce phénomène se manifeste aussi – d'un autre côté – dans les intérieurs du milieu du siècle, on ne peut s'empêcher de penser que l'âge d'or de la flânerie date de cette époque. Ce phénomène permet de percevoir simultanément tout ce qui est arrivé potentiellement dans ce seul espace. L'espace lance des clins d'œil au flâneur : de quels événements ai-je bien pu être le théâtre ? Il reste à expliquer, il est vrai, comment ce phénomène est en corrélation avec le colportage.¹⁶

¹⁵ Benjamin 2002, pp. 59–60.

¹⁶ Benjamin 1997, M 1a, 3. Comme d'habitude, les citations du *Passagenwerk* ne seront pas identifiées par les numéros de page, mais par le code correspondant auquel appartient l'extrait.

Le phénomène du colportage de l'espace, il me semble, est une sorte de *déclinaison post-moderne de la notion d'espace transcendantal kantien* qui, tant dans les intérieurs de la bourgeoisie parisienne (expérimentés par le fumeur de haschich) que dans les *Passages* de Paris (expérimentés par le flâneur), perd toute connotation d'ordre ou de logique, séquentielle ou synchronique¹⁷ : la forme a priori de la sensibilité devient un conteneur de possibilités et d'actualités, d'objets réels et virtuels, qui ne sont liés par aucune relation au-delà de leur coexistence synchronique. Des possibilités infinies et une disposition aléatoire des choses semblent donc être les deux caractéristiques principales d'un tel espace.

Une telle expérience de l'espace est presque littéralement transposée dans l'espace virtuel de Spotify, où tout est à disposition : l'entrée dans cet espace coïncide avec l'entrée dans un lieu où tout est collecté et peut en théorie devenir objet d'expérience, selon un agencement non-structuré. C'est à nous de structurer cet espace par nos stratégies de recherche. Et comme dans les *Passages* de Paris (et de nos jours, du moins dans une certaine mesure, dans les centres commerciaux), ce trait constitue une rupture avec les expériences antérieures des espaces publics urbains, ainsi, le colportage musical virtuel de Spotify constitue une rupture avec nos expériences antérieures de l'espace musical. Pendant des décennies, nous avons été habitués à penser l'espace des biens musicaux à travers la métaphore de l'archive, divisée en genres. Même la contamination des genres constituait un genre spécifique. Il en était de même pour les magasins de musique, spécialisés dans le classique, le jazz, le rock, etc. Même dans les centres commerciaux, l'espace musical est divisé en genres musicaux et sous-genres. L'entrée dans Spotify, où la coexistence virtuelle de tout genre musical crée exactement l'effet de colportage dans

¹⁷ La connexion faite par Benjamin entre cette expérience de l'espace et la technique du photomontage me paraît renforcer cette interprétation. Voir sur ce point Doherty 2006.

l'espace musical, constitue en ce sens une rupture avec le passé. Nous pouvons accéder à tout, sans aucune limitation et médiation externe.

Le fait que le flâneur (dans le Paris du XIXe siècle comme de nos jours) se trouve confortablement installé chez lui dans cet *espace-patchwork* dépend, entre autres, des *deuxième et troisième symptômes* de la flânerie. Ces deux symptômes peuvent être vus comme deux comportements presque opposés, qui sont aussi deux réponses différentes à la question de savoir comment le flâneur s'oriente et se déplace dans cet espace. Une première réponse donnée par Benjamin se trouve dans *Le Paris du Second Empire chez Baudelaire* :

« L'observateur, dit Baudelaire, est un prince qui jouit partout de son incognito. » Si le flâneur devient ainsi contre son gré un détective, cette transformation vient pour lui à propos socialement, car elle justifie son oisiveté. Son indolence n'est qu'apparente. Derrière elle se cache la vigilance d'un observateur qui ne quitte pas le malfaiteur des yeux. Le détective voit ainsi s'offrir à son amour-propre d'assez vastes domaines. Il élabore des formes de réaction qui conviennent au rythme, au tempo de la grande ville. Il saisit les choses au vol ; il peut ainsi rêver qu'il est proche de l'artiste.¹⁸

Dans un dense essai, Hans Robert Jauss a montré comment cette caractérisation du flâneur en tant que détective se fonde sur la notion de *trace*, qui a été formulée par Benjamin en termes complémentaires à ceux de l'aura, comme « l'apparition d'une proximité, quelque lointain que puisse être ce qui l'a laissée, »¹⁹ et qui fait du flâneur une sorte *d'herméneute de la ville* :

¹⁸ Benjamin 2002, p. 65.

¹⁹ Benjamin 1997, M 16a, 4.

Au phénomène de la trace doit avant tout être rattaché le flâneur que Benjamin est, il est vrai, le premier à avoir identifié comme une figure spécifique du XIXe siècle. Alors que le promeneur, son précurseur du XVIIIe siècle (M 13a, 3), découvrait dans la nature sauvage un paysage esthétique, le flâneur découvre un monde qui lui y est opposé, un monde étranger à la nature : « ce dernier voit la ville se scinder en deux pôles dialectiques. Elle s'ouvre à lui comme paysage et elle l'enferme comme chambre (Stube) » (M 1, 4). La masse des grandes villes est l'élément vital du flâneur. Elle est pour lui tout à la fois labyrinthe et asile, enivrant élixir de vie et incomparable champ d'observation sur lequel son regard physiognomonique fait ses preuves dans l'art de « déchiffrer sur les visages la profession, l'origine et le caractère » (M 6, 6), enregistrant les traces, perçant ce que la vie publique tient caché. Le flâneur préfigure ainsi le détective (M 13a, 2).²⁰

Ce passage est important à deux égards, car il met en évidence deux aspects de la figure du flâneur, l'un pour ainsi dire tourné vers l'avenir, le second vers le passé. Le premier aspect, selon lequel le flâneur est une sorte de *préfiguration* du détective, décrit assez bien un comportement typique qui est (ou *peut* être) mis en place par les utilisateurs de Spotify. Cela est manifestement démontré par le début de la section 2 et, encore une fois, la question va au-delà des situations réelles. Une telle expérience sur Spotify, au-delà du cas réel mentionné, est *possible* et *plausible*, et c'est cela qui compte. Spotify, et Internet en général, permet à l'utilisateur de naviguer sur le Web et de suivre les traces liées à des éléments uniques afin d'identifier sa *cible* (c'est-à-dire l'œuvre musicale ou l'interprète que l'on va écouter). On pourrait objecter que ce n'est qu'une question de changement quantitatif : dans le passé, on pouvait récupérer les informations relatives à un artiste ou une œuvre musicale en consultant une encyclopédie — aujourd'hui on le fait en ligne via Wikipedia ou d'autres ressources. Or, s'il ne s'agit que d'une

²⁰ Jauss 2012, p. 2.

question de vitesse, le changement n'est pas vraiment significatif, pourrait-on argumenter. Une telle considération, à mon avis, passerait à côté de l'essentiel. *La différence de vitesse n'est qu'un aspect du changement radical de l'heuristique musicale.* Auparavant, ne pouvant pas aller dans un magasin de musique avec l'*Encyclopédie de la Pléiade* dans sa poche, on savait généralement à l'avance ce que l'on devait chercher. Bien sûr, il y avait toujours moyen d'interroger le vendeur. Dans tous les cas, on ne pouvait pas écouter trente versions de la même œuvre dans un magasin avant de faire son choix. Tout cela est cependant devenu possible avec Spotify, qui permet de suivre les traces en temps réel au cours du processus de recherche, et ceci a changé notre façon de *nous orienter dans* et de *faire l'expérience de* la musique. Nous sommes beaucoup plus exposés à la contingence, nous préférons *improviser* au lieu de *planifier*, car nous savons que nous pouvons trouver rapidement les informations nécessaires à la prise d'une bonne décision. Internet a donc radicalement changé nos comportements heuristiques, qui sont devenus beaucoup plus guidés par l'improvisation.

Ce dernier point nous amène au deuxième aspect de l'extrait de Jauss, qui devient pertinent pour le *troisième symptôme* de la flânerie. Jauss, à juste titre, distingue le flâneur de la figure de ce que Benjamin a identifié comme étant son prédécesseur, à savoir le *promeneur solitaire* de Rousseau. Le flâneur, à la différence du promeneur solitaire, se déplace dans un environnement potentiellement hostile, et il incarne ainsi nombre de singularités du détective déchiffreur de traces. Dans le *Passagenwerk*, de même, Benjamin distingue le flâneur du promeneur solitaire en se référant à la figure, dessinée de façon magistrale par Edgar Allan Poe, de l'*homme des foules* :

Poe a décrit pour la première fois, et pour toujours, dans son essai sur *L'homme des foules*, le cas du flâneur qui, s'écartant tout à fait du

type constitué par le promeneur philosophique, prend les traits d'un loup-garou qui erre sans fin dans une jungle sociale²¹

Cependant, tout cela n'est qu'un aspect de la question : l'autre aspect est évoqué, entre autres, dans un extrait de *Sur quelques thèmes baudelairiens* :

Cet homme des foules, sur la trace duquel le narrateur de Poe parcourt de long en large le Londres nocturne, il a plu à Baudelaire de l'assimiler au type du flâneur. Sur ce terrain, nous ne pourrions le suivre. L'homme des foules n'est pas un flâneur. Loin d'être nonchalant, il est maniaque. Il révèle plutôt le destin que devait connaître le flâneur une fois coupé de son univers familial. Si Londres fut jamais cet univers, ce n'est en tout cas pas la ville que décrit Poe. En comparaison, le Paris de Baudelaire garde quelques traits du bon vieux temps. Là où des ponts devaient plus tard enjambrer la Seine, on utilisait encore des bacs. [...] En ce temps-là les passages étaient encore à la mode, et le flâneur y échappait au spectacle de ces véhicules qui n'admettent point la concurrence du piéton. Le passant qui s'enfonce dans la foule existait déjà, mais on rencontrait encore le flâneur, qui cherche les espaces libres et se tient à l'écart de toute vie active. Que le grand nombre vaque à ses affaires : le simple particulier ne peut flâner, au fond, que si, en tant qu'homme privé, il est déjà hors cadre.²²

Ce passage, et en particulier la référence aux « espaces libres » (*Spielraum*) suggère une sorte de *nature ambiguë* du flâneur : celui-ci semble être une sorte de *figure janusienne*, tournée à la fois vers le passé et le futur : il est le *précurseur* du détective, mais aussi l'*épigone* du promeneur solitaire. D'une part, comme le détective, il cherche des traces afin de s'orienter dans un environnement presque étranger. D'autre part, comme le promeneur solitaire (et différemment du détective), il n'a pas toujours (et pas

²¹ Benjamin 1997, M 1, 6.

²² Benjamin 2000, pp. 356–357.

principalement) un objectif fixe lorsqu'il se promène : avec la *recherche active et ciblée*, il est également exposé à la *rencontre passive et contingente*. L'extrait M1, 4 du *Passagenwerk*, cité par Jauss, confirme ce point : Paris n'est pas seulement un environnement hostile pour le flâneur, car, « comme il se divise pour lui en ses pôles dialectiques », il est à la fois « labyrinthe et asile, enivrant élixir de vie et incomparable champ d'observation ». La figure du flâneur s'enrichit donc aussi de la connotation du *Wanderer* romantique : il peut se promener, dans un environnement qui est *aussi* (mais pas seulement) un espace libre, sans objectif préétabli, exposé à la contingence des rencontres.

Aussi dans le cas de ce troisième symptôme, l'on peut trouver un comportement analogue dans notre expérience musicale en Internet. Habituellement, dans le passé, nous allions dans un magasin de musique pour chercher un élément spécifique : l'heuristique était *axée sur les cibles*. Habituellement, même si la possibilité de faire de la flânerie musicale en théorie a toujours existé (non seulement dans les grands centres commerciaux, mais aussi, par exemple, dans les marchés de rue, où des objets parfois très intéressants peuvent être trouvés par hasard), le sentiment vécu de *se promener librement dans le domaine des sons*, qui peut être éprouvé en utilisant Spotify, ne soutient aucune comparaison avec le passé. Ainsi, comme dans le passage qui ouvre cette section, nous pouvons entrer dans Spotify avec l'intention d'écouter des Sonates de Mozart, et puis, pour des raisons imprévisibles, nous surprendre à écouter du Ravel – et parfois même, sans pouvoir nous rappeler pourquoi et comment nous avons rejoint ce *lieu musical*. Dans l'espace musical d'Internet, on ne fait pas seulement des *recherches* (comme le détective), mais aussi des *promenades* (comme le promeneur), au cours desquelles l'on peut se perdre.

Ce dernier point me permet d'aborder le *quatrième symptôme* de la flânerie, qui se rapporte aux associations que le flâneur cultive tout en s'engageant dans le paysage qui l'entoure. Le deuxième paragraphe de la

section du *Passagenwerk* consacrée à la figure du flâneur décrit la situation suivante :

La rue conduit celui qui flâne vers un temps révolu. Pour lui, chaque rue est en pente, et mène, sinon vers les Mères, du moins dans un passé qui peut être d'autant plus envoûtant qu'il n'est pas son propre passé, son passé privé. Pourtant ce passé demeure toujours le temps d'une enfance. Mais pourquoi celui de la vie qu'il a vécue ? Ses pas éveillent un écho étonnant dans l'asphalte sur lequel il marche. La lumière du gaz qui tombe sur le carrelage éclaire d'une lumière équivoque ce double sol.²³

Il y a ici deux indices, les termes de *temps révolu* et d'écho, qui, à mon avis, renvoient à la notion de mémoire involontaire, développée dans le chapitre X de *Sur quelques thèmes baudelairiens*. Ici Benjamin donne une formulation de la notion des *correspondances* de Baudelaire en termes de mémoire involontaire, et à propos de la figure du promeneur :

Les *correspondances* sont les données de la remémoration. Données non pas de l'histoire, mais de la préhistoire. [...] « Le promeneur, écrit Baudelaire dans son compte rendu des poèmes de Marceline Desbordes-Valmore, en contemplant ces étendues voilées de deuil, sent monter à ses yeux les pleurs de l'hystérie, *hysterical tears*. » On ne trouve pas ici de correspondances simultanées, comme les cultiverons plus tard les symbolistes. Dans les correspondances, c'est le passé qui murmure, et leur expérience canonique a elle-même sa place dans une vie antérieure.²⁴

²³ Benjamin 1997, M 1, 2.

²⁴ Benjamin 2000, pp. 372–373.

Il y a plus : dans la section suivante, Benjamin fournit une autre définition de l'aura, différente de celle, presque *officielle*, formulée dans le *Kunstwerkschrift*, et basée à nouveau sur la notion de mémoire involontaire :

Si l'on entend par aura d'un objet offert à l'intuition l'ensemble des images qui, surgies de la *mémoire involontaire*, tendent à se grouper autour de lui, l'aura correspond, en cette sorte d'objet, à l'expérience même que l'exercice sédimente autour d'un objet d'usage.²⁵

Si nous passons maintenant au premier extrait de la section du *Passagenwerk* consacrée au flâneur, nous assistons à ce que l'on peut à juste titre appeler *l'exposition à l'aura d'un objet par le flâneur* :

Mais les grandes réminiscences, le frisson historique – ce sont des misères qu'il (le flâneur) laisse au voyageur qui croit, d'un mot de passe militaire, pouvoir aborder le *genius loci*. Notre ami a le droit de se taire. À l'approche de ses pas le lieu a commencé à s'agiter ; destituée de langage et d'esprit, la simple proximité intime du lieu lui fait des signes et lui donne des instructions. Il est devant Notre-Dame-de-Lorette et les semelles des chaussures lui rappellent que c'est ici l'endroit où, jadis, l'on attelait le « cheval du renfort » à l'omnibus qui remontait la rue des Martyrs en direction de Montmartre. Il donnerait encore bien souvent tout ce qu'il sait du domicile de Balzac ou de Gavarni pour connaître le lieu d'une agression ou même d'une barricade, pour pouvoir flairer un seuil ou pour repérer un carrelage au premier contact, comme le fait n'importe quel chien.²⁶

²⁵ Benjamin 2000, p. 378.

²⁶ Benjamin 1997, M 1, 1.

La référence à l'action de *flairer* est également significative, comme Benjamin le note dans *Sur quelques thèmes baudelairiens*. « Désormais inaccessible, la *mémoire involontaire* s'est réfugiée dans l'odeur ». ²⁷ Finalement, il semble que si le flâneur, en tant que détective, suit la trace des objets autour de lui, il est, *en tant que promeneur, exposé à l'aura des objets*, sensible aux images qui, spontanément et par le truchement de différents dispositifs mnémoniques, naissent des objets.

Comme il ressort clairement des considérations précédentes, il semble que l'association mnémorique libre soit une procédure typique, qui s'active durant l'utilisation de Spotify, alors que dans ce cas, le *son* joue le rôle de dispositif mnémorique joué par l'*odeur* dans les extraits de Benjamin. Une telle procédure, nous l'avons dit, n'est pas simplement une question quantitative de vitesse plus élevée : ce que Spotify permet, à savoir la possibilité de passer immédiatement à une œuvre musicale suggérée par l'association avec une autre, n'était tout simplement pas possible dans le passé. En revanche, il est plus problématique de rapporter ces associations à la notion d'aura formulée par Benjamin dans les extraits précédents. Une telle notion semble présupposer un contact avec une sorte de mémoire collective qui, dans le cas de la libre association musicale, apparaît discutable. Les associations libres, mises en place lors du passage d'une œuvre à l'autre, sont des associations le plus souvent individuelles, liées à notre propre expérience musicale dans le passé. Il est vrai que, dans d'autres cas, de telles associations peuvent également être déclenchées par une sorte de mémoire collective involontaire, comme lorsque certains morceaux de musique sont associés à certains films, à des mouvements politiques ou simplement à des temps historiques. Je préfère toutefois laisser ce point ouvert, car il mériterait une enquête plus approfondie. Ce qui reste, comme quatrième symptôme, est une utilisation significative de la mémoire involontaire comme procédure

²⁷ Benjamin 2000, p. 375.

heuristique, qui n'était, pour de simples raisons technologiques, pas possible avant l'ère d'Internet.

Un *cinquième* symptôme de la flânerie est celui décrit dans *Le Paris du Second Empire chez Baudelaire* :

La foule n'est pas seulement le plus récent asile du réprouvé ; c'est aussi la plus récente drogue de ceux qui sont délaissés. Le flâneur est un homme délaissé dans la foule. Il partage ainsi la situation de la marchandise. Il n'a pas conscience de cette situation particulière, mais elle n'exerce pas moins son influence sur lui. Elle le plonge dans la félicité comme un stupéfiant qui peut se dédommager de bien des humiliations. L'ivresse à laquelle le flâneur s'abandonne, c'est celle de la marchandise qui vient battre le flot des clients.²⁸

Que l'utilisateur de Spotify, malgré le sentiment de liberté éprouvé de façon presque intoxicante (incluant les périls de la dépendance) par ce *paradis du mélomane*, soit constamment menacé de réification, est un thème déjà largement exploité²⁹ : l'essentiel concerne l'existence d'algorithmes, qui sont capables de déchiffrer notre comportement musical afin de créer des *playlists*, sortes d'albums musicaux recommandés. Tout cela a un effet de réification au moins dans les deux sens suivants :

(1) Dans un premier sens, l'enregistrement et la classification des comportements musicaux individuels nous rendent *de facto* vulnérables à la manipulation, et pas seulement dans le domaine musical. En naviguant librement parmi les marchandises musicales de Spotify, nous lui fournissons des données, qui peuvent éventuellement être partagées avec d'autres

²⁸ Benjamin 2002, pp. 84–85.

²⁹ Voir, entre autres, Prey 2017 et Drott 2018.

entreprises, et nous sommes donc potentiellement victimes de notre apparente liberté.

(2) Dans un deuxième sens, les playlists recommandées ne sont pas seulement musicalement individualisées, mais également temporellement standardisées : comme Eriksson et Johansson l'ont correctement souligné, les recommandations des playlists visent à façonner notre temps privé à travers des modèles socialement imposés, « avec des effets fortement normatifs en ce qui concerne la façon dont le temps est supposé être dépensé ».³⁰ Cette utilisation des playlists pour régler notre vie quotidienne de façon standardisée entre en conflit grotesque avec le sentiment de liberté procuré par l'utilisation même de Spotify.

Avant de poursuivre, une dernière considération s'impose, qui relie ces dernières analyses à ce qui a été dit dans la première section de l'article : comme dans le cas de l'iPhone et de l'écriture, l'adoption de tels comportements de flânerie dans le domaine musical, y compris celui de la musique classique, constitue une sorte de colonisation. Traditionnellement, les œuvres musicales, en particulier les œuvres musicales classiques, constituaient un domaine caractérisé par ce que l'on a appelé la *contemplation esthétique comme recueillement*,³¹ pour des questions liées à la fois à leur complexité et à une esthétique de la musique développée particulièrement au XIXe siècle. La possibilité de passer rapidement d'une œuvre musicale à une autre semble incompatible avec l'attitude typique de l'immersion contemplative à adopter face aux œuvres musicales classiques, institutionnalisée par le silence et l'obscurité dans la salle de concert. Ainsi,

³⁰ «Le temps, [...], a été un élément clé affectant la diffusion de musique sur la plateforme Spotify. Et surtout, le temps n'est pas une catégorie neutre. Au lieu de cela, nous comprenons la temporalité des recommandations des *playlists* comme suggérant une structuration de la vie sociale, avec des effets fortement normatifs en ce qui concerne la façon dont le temps est censé être passé » (Eriksson and Johansson 2017, p. 72) .

³¹ Voir Dahlhaus 1997, pp. 73–80.

l'expérience de la flânerie dans la contemporanéité ne constitue pas seulement un processus de *démocratisation* (très important – nous en dirons plus à ce sujet dans la dernière section), adopté par des classes sociales qui étaient auparavant exclues de tels comportements sociaux,³² mais aussi un processus d'*extension* de ces mêmes comportements à des domaines culturels normalement caractérisés par d'autres modes de conduite parfois opposés.³³ Tandis que toutes ces considérations semblent immédiatement conduire à un jugement négatif (et aujourd'hui largement stéréotypé) sur Spotify, monstrueux centre commercial musical, où les sujets deviennent *victimes de manipulation*, et capable de détruire les dernières *oasis de liberté* constituées par certains domaines musicaux, je n'ai pas du tout l'intention de devenir *victime d'un cliché* aussi simple, superficiel et, à mon avis, infructueux. J'y reviendrai à la fin plus en détail. Auparavant, je voudrais plutôt poursuivre l'argument relatif aux playlists, afin d'aborder la seconde perspective selon laquelle je voudrais comprendre l'effet de Spotify sur notre comportement musical, à savoir celle de la figure benjaminienne du *collectionneur*.

2.3 Spotify et Playlists : la mise en scène du collectionnisme

Les figures du flâneur et du collectionneur sont liées à des espaces spécifiques identifiés par Benjamin dans le Paris du XIXe siècle. Alors que, comme nous l'avons vu, la figure de flâneur est strictement liée aux *Passages*, la figure de

³²Voir Böhme 2016, pp. 122–123.

³³ À cet égard (et comme Lisa Giombini l'a remarqué lors des Q&R de la Journée d'Études qui a donné lieu à ce recueil d'articles), il convient de noter qu'Internet et l'intertextualité permettent des comportements similaires dans le domaine de la lecture, elle aussi traditionnellement caractérisée par comportements presque opposés (la concentration et l'immersion contemplative, incluant la nécessité de rester pour une quantité de temps significative sur le même texte) : je peux rapidement scanner différents articles en relation au même sujet, ou suivre les liens inclus dans un fichier word, ou même passer d'un texte à un autre suivant des mots clés apparaissant dans le texte qui ont éveillé mon attention. Tout cela ne doit cependant être considéré que comme un indice lié à un sujet qui ne peut pas être développé ici.

collectionneur est plutôt liée à *l'espace intérieur*, à l'espace privé des maisons de la bourgeoisie, qui est devenu une sorte de refuge contre un monde caractérisé par un sentiment croissant d'étrangeté :

Sous Louis-Philippe le simple particulier monte sur la scène de l'histoire [...] Pour la première fois, le cadre de vie du particulier s'oppose à son lieu de travail. Le premier se constitue dans l'"intérieur". Le bureau en est le complément. Le particulier, qui dans son bureau tient compte du réel, demande à son intérieur de l'entretenir dans ses illusions. [...] L'intérieur est le refuge de l'art. Le collectionneur est le véritable occupant de l'intérieur. La transfiguration des choses, il en fait son affaire. La tâche qui lui incombe est digne de Sisyphe : il doit, en possédant les choses, les dépouiller de leur caractère de marchandise. Mais au lieu de la valeur d'usage, il ne leur prête que la valeur qu'elles revêtent pour l'amateur. Le collectionneur se transporte en rêve non seulement dans un monde lointain ou disparu, mais aussi dans un monde meilleur, où, certes, les hommes sont tout autant que dans le monde de tous les jours démunis de ce dont ils ont besoin, mais où les choses se trouvent dispensées de la corvée d'être utiles.³⁴

En anticipant la thèse que j'entends défendre, on peut dire que Spotify constitue, à cet égard, un espace hybride. Dans les termes de Benjamin, ce point est immédiatement illustré par le simple fait que Spotify est un espace *public* peuplé de *collections* (playlists). Cependant, ce simple constat nécessite une analyse. Même s'il est tentant de penser Spotify comme un monstrueux paradis des marchandises musicales, créé pour réguler notre vie privée à travers le rythme imposé par les playlists recommandées par des algorithmes impersonnels et inhumains, il faut souligner que cette image est *historiquement fausse* : Spotify, tout en étant très jeune (moins de 15 ans), a

³⁴ Benjamin 2000, pp. 55–57.

déjà une histoire. Initialement, cette application n'était pas caractérisée par l'existence de recommandations musicales (incluant les playlists individualisées) :

Spotify a été fondé en 2006 et s'est rapidement développé pour devenir l'un des plus grands services de streaming de musique au monde. [...] Sa principale caractéristique initiale [...] a été décrite comme une passerelle vers des possibilités infinies de plaisir musical, et un portail promettant un accès illimité à des millions de pistes. De cette façon, Spotify est rapidement venu s'associer aux visions progressistes et libératrices des technologies numériques [...]. Enchevêtré dans les notions de démocratie, d'ouverture et de liberté de choix, Spotify s'est imposé comme l'antidote au piratage en ligne et une plate-forme qui soulage les fans de l'immoralité des activités de partage de fichiers illicites. [...] Cependant, autour de l'année 2013, Spotify a réorganisé sa plateforme pour se concentrer davantage sur les recommandations musicales et les livraisons de musique organisées, et moins sur l'encouragement de botanisations «gratuites» parmi les œuvres musicales.³⁵

Un premier aspect intéressant de cette histoire réside dans la raison (ou du moins une des raisons) qui a poussé Spotify à passer d'une première phase libre à une seconde phase régulée : cette raison, comme le remarquent encore Eriksson et Johansson, est principalement *heuristique* et à cet égard, *réactionnaire*. Mais cette réaction ne s'assimile pas à un acte unilatéral et totalitaire du pouvoir, désireux de manipuler les individus et de réguler leur vie privée : au contraire, elle a été induite par les utilisateurs mêmes qui se sont trouvés mal à l'aise au milieu des possibilités infinies de consommation offertes par Spotify. Les playlists ont fourni à cet égard une réponse de

³⁵ Eriksson and Johansson 2017, p. 69.

Spotify à un problème créé par celui-ci, à savoir la *désorientation causée par le changement radical de l'heuristique musicale* induite par les nouvelles technologies :

En partie, un tel virage a eu lieu à la suite d'une critique contre la plate-forme, laissant ses utilisateurs sans guide [...]. Si la société avait initialement construit son image corporative autour de la capacité de l'utilisateur à plier une archive musicale géante selon ses propres souhaits, les clients étaient désormais dépeints comme étant dépourvus d'expériences musicales vraiment agréables, et donc avec un besoin urgent d'une « solution » dans la forme de l'orientation musicale. Le virage curatif de Spotify impliquait que l'entreprise formulait simultanément un problème (désorientation musicale et manque de plaisir musical) et sa solution (recommandations musicales), puisant ainsi dans des discours «solutionnistes» visant à offrir un soulagement universel de la détresse par des moyens techniques.³⁶

Nous ne sommes pas prêts à construire continuellement de nouveaux ordres musicaux ou à nous déplacer de manière autonome dans la mer des infinies possibilités musicales. *La playlist recommandée incarne la traditionnelle modalité heuristique (l'archive préconstituée comme recommandations fournies par des spécialistes) qui coexiste dans un médium dont le potentiel intrinsèque pousse vers la flânerie musicale, à savoir la formation d'ordres individuels constitués dans le même processus de consommation. Cette genèse historique des playlists dans Spotify constitue donc une première dimension temporelle du caractère hybride de Spotify, où coexistent progrès et réaction, futur et passé.*³⁷

³⁶ Eriksson and Johansson 2017, p. 69.

³⁷ Ce premier aspect du caractère hybride de Spotify peut éventuellement être lu à travers une clé marxienne, à nouveau proposée par Benjamin dans le *Passagenwerk* : "En exploitant les documents sur la construction en fer et les aménagements propres aux expositions, Benjamin

Un deuxième aspect de l'utilisation des playlists consiste, pour ainsi dire, dans leur modalité de production. Les playlists ne sont pas seulement *recommandées aux* utilisateurs, mais sont également *créées par eux*. C'est une possibilité qui est fournie par Spotify, et qui rend possible, dans ce cas, une revitalisation spécifique du collectionnisme décrit par Benjamin dans le passage précédent comme comportement social qui se constitue dans l'intérieur. Dans sa caractérisation du collectionneur, Benjamin insiste, entre autres, sur trois aspects :

(1) Les objets de la collection sont détachés de leur lieu et ordre naturel : le collectionneur établit un nouveau critère d'ordre, principalement basé sur des dispositifs mnémoniques, qui détruit et remplace des ordres donnés (spatiaux, temporels). Ces ordres sont donc *individuels*, sans être simplement *arbitraires*. L'ordre d'une collection nous dit (ou mieux : peut nous dire) comment le collectionneur pense, comment il vit et il a vécu, quels sont son passé, son avenir, ses espoirs et aussi sa *Weltanschauung*. Mais tout cela nous est dit dans un langage à déchiffrer : l'ordre de la collection est (ou au moins peut être) à première vue incompréhensible.³⁸

(2) La collection est donc *l'ordre alternatif à la réalité donnée*. C'est l'ordre qui règne à l'intérieur, en tant qu'espace privé, par opposition à l'extérieur, à l'espace public. Plus

voulait approfondir une thèse de Marx selon laquelle « à l'origine, la vieille forme du moyen de production influe sur la forme nouvelle » (F 2a, 5) dans le sens où ce processus aurait suscité, dans la conscience collective, des images de souhait (*Wunschbilder*) « où le nouveau et l'ancien se compénètrent ». [...] Tant que le caractère fonctionnel du fer n'est pas reconnu, la forme ancienne peut encore, dans un premier temps, se greffer sur la nouvelle fonction (par exemple les wagons de chemin de fer en forme de diligences, F 7, 3). L'ancienne et la nouvelle fonction peuvent se retrouver dans un objet hybride » (Jauss 2012, pp. 9–10). Aussi ce point, très intéressant, ne peut pas être développé ici, pour des raisons d'espace.

³⁸ Benjamin 1997, H 2,7.

précisément, c'est la manière par laquelle le collectionneur essaie de se soustraire à la *réification* (qu'il y réussisse est évidemment une autre question), d'éviter de devenir une pièce à collecter dans un ordre établi ailleurs, par la communauté ou par le système économique-social. La collection déplace des objets dans *notre* espace : nous les forçons à obéir à nos catégories individuelles, mais non arbitraires, en termes kantien.³⁹

(3) L'ordre incarné dans la collection est la structure d'un espace de liberté et de bonheur, où le collectionneur peut se perdre, sans crainte de devenir une marchandise. Cet ordre, ces structures, sont *ses* structures.⁴⁰

Le collectionnisme musical à l'ère du Web, tel qu'il est réalisé dans les playlists créées par les utilisateurs de Spotify, exemplifie, à mon avis, une deuxième dimension du caractère hybride de Spotify selon deux aspects, presque symétriques, les deux concernant leur mise en place :

(1) D'une part, de telles collections et ordres individuels ne constituent pas un espace privé *opposé* à l'espace public, bien au contraire, ils le *peuplent*. La flânerie musicale virtuelle est une flânerie dans un espace public (qui peut être) peuplé de collections privées, sortes de cocons individuels à découvrir et dont il faut faire l'expérience.

(2) D'autre part, de telles collections, notamment parce qu'elles ne s'opposent pas à l'espace public mais le peuplent, doivent être comprises comme des collections *mises en scène* : la collection sur le web musical ne se situe pas entre quatre murs : elle est mise en scène et exposée au regard du public comme tout autre objet présent dans cet espace. En publiant ma playlist, je

³⁹ Benjamin 1997, H 2, 3 ; H 2a,1.

⁴⁰ Benjamin 1997, H 1,a, 2.

montre un morceau de mon espace intérieur privé à la communauté des utilisateurs de Spotify.⁴¹

Dans ces deux aspects, encore une fois, la question de savoir ce que Spotify rend possible est beaucoup plus importante que ce qui est réellement le cas, ici et maintenant. Même si les 99% des playlists présentes dans Spotify de nos jours étaient de simples collections sans ambition de présenter des ordres individuels, personnels et privés, ou des séquences d'objets tenus ensemble par des critères mnémotechniques, ce qui est significatif est que tout cela est maintenant rendu possible. On peut mettre un morceau entier de sa vie ou de son esprit, réorganisé de la manière la plus sophistiquée, à la disposition des autres, comme une perspective du monde à déchiffrer et dont on peut faire l'expérience. Chaque playlist peut être une collection banale de « mes titres préférés » : mais elle peut aussi être un morceau de mon univers, où des ordres mnémotechniques, analogiques, métaphoriques contribuent à la création d'un *nouvel objet* et, pourquoi pas, d'une *œuvre d'art*.

Cet aspect, à mon avis, est beaucoup plus intéressant que la supposée révolution de la notion d'œuvre d'art à travers le dispositif de la playlist. À cet égard, et pour revenir à un point déjà discuté dans la première section, je ne pense pas que le Web ait provoqué une grande révolution. « Playlist », en fait, est un nouveau nom pour « album », et la musique pop du siècle dernier regorge de collections, d'albums, qui étaient pensés comme une seule œuvre d'art (la pop progressive des années 70 offre beaucoup d'exemples) et qui étaient beaucoup plus révolutionnaires, en termes d'œuvre d'art, qu'une playlist contemporaine. Que de telles pratiques soient aujourd'hui également utilisées dans le domaine classique (voir par exemple *A playlist for*

⁴¹ Bien sûr, dans le passé également, nous aurions pu exposer des collections. Mais c'était une situation exceptionnelle : un objet, pensé pour un espace privé, était placé, dans une occasion spécifique, dans l'espace public. Sur Spotify, au contraire, les collections sont dès le début pensées comme objets publics, et je peux choisir de les rendre privées. C'est pour cela qu'il est plein de Playlists sur Spotify avec plusieurs milliers de *followers*, qui ont été créées par des utilisateurs privés, et non pas par des algorithmes.

Rembrandt de Bob von Asperen) doit bien plus à l’hybridation de pratiques entre différents genres musicaux qu’à l’usage même de la technologie. Dans les faits, on pouvait produire un vinyle de musique classique de la même façon que von Asperen dans les années soixante. Seulement, et c’est cela à mon sens la véritable rupture technologique : de nos jours *tout le monde peut le faire*, simplement en assemblant des œuvres musicales existantes. Chacun peut exposer un morceau de son univers musicalement ordonné sur la scène publique. Je pense que, malgré tous les risques de banalisations, cela constitue une réalisation, paradoxalement virtuelle, de la définition de Benjamin des *Passages* comme un espace «entre la rue et l’intérieur». De par sa nature hybride, Spotify semble en effet articuler à la fois la sphère publique et la sphère privée : *c’est le lieu de chacun, mais aussi où chacun peut trouver sa place en construisant son ordre privé, et même en le mettant en scène.*⁴²

3. Épilogue

J’ai déjà affirmé que je n’entends pas courir le risque d’une *diabolisation facile de Spotify*, en tant que *monstrueux centre commercial de musique*. Mais il est aussi facile de courir le risque inverse, celui de l’exaltation naïve. Je voudrais terminer cet essai avec une section pour ainsi dire *sobre*, où deux *considérations de bon sens* sont formulées, afin d’évaluer les risques et les opportunités de Spotify, au moins selon la perspective adoptée dans cet essai.

Ma première considération concerne l’opportunité offerte par Spotify d’une *démocratisation de l’expérience musicale*. Outre l’effet «trickle-down» et la disponibilité de temps libre, également accordé à des classes sociales non privilégiées, mentionnés par Böhme à propos du rôle de la flânerie dans son analyse du capitalisme esthétique,⁴³ le phénomène de

⁴² Avec ce dernier paragraphe de la deuxième section, j’entends aussi répondre à une question posée par Alessandro Arbo lors des Q&R de la présentation de cette intervention. Voir aussi n. 33.

⁴³ Böhme 2016, pp. 122–123.

flânerie musicale virtuelle musicale analysé ici comporte un troisième facteur de démocratisation, à savoir la disponibilité des informations. Sous-estimer ce fait comme opportunité, ou le considérer même comme une *dévaluation de la valeur précieuse de l'art*, est à mon avis soit hypocrite, soit symptôme d'une façon de penser limitée, soit les deux. Le fait qu'un accès facile aux biens culturels puisse leur faire gagner la connotation de *biens à prix réduit*, ce qui peut comporter une approche superficielle envers ces mêmes biens, saisit peut-être une partie de la réalité, mais ignore la plus importante. Si j'ai quelque chose à ma disposition, je peux *de facto* décider de l'apprécier de manière appropriée ou non (en supposant qu'il existe une manière appropriée d'apprécier les choses, y compris les biens culturels). Si je ne l'ai pas, je n'ai pas le moyen de l'apprécier. Il est presque impossible de surestimer la quantité de personnes qui, au cours des derniers siècles, n'ont pas pu découvrir leur talent musical simplement parce qu'elles n'avaient pas accès aux informations. Spotify permet aux enfants et aux adolescents de n'importe quelle partie du monde, même dans des situations socialement et économiquement difficiles, d'écouter la musique qu'ils veulent, et éventuellement de s'enticher d'un instrument, et de commencer une carrière qui, dans certains cas, peut avoir un impact émancipateur significatif.⁴⁴ Je ne suis pas du tout prêt à ignorer, ou pire à détester tout cela au nom des *bons vieux temps où les biens culturels étaient précieux et donc vraiment appréciés*.

⁴⁴ L'histoire de *El Sistema*, le système d'éducation musicale mis en place par José Antonio Abreu au Venezuela depuis 1975, montre bien que tout cela ne doit pas être considéré comme un simple rêve naïf (sur ce point, voir, par exemple, Uy 2012). L'art, et plus particulièrement la musique, sont des domaines où le mérite joue un rôle beaucoup plus important que d'habitude, parce qu'ils sont exposés au jugement d'un public souvent qualifié. Les grands orchestres comprennent des musicien(ne)s de toutes nationalités et cultures, non pas pour être politiquement corrects, mais parce que le mérite y joue un rôle décisif. Dans ces domaines, le déclencheur social de l'exclusion a été joué jusqu'à présent en grande partie par la non-disponibilité des informations. Et c'est ce déclencheur qui, à mon avis, est éliminé, ou en tout cas radicalement diminué, par Spotify.

Une seconde considération concerne la radicalisation de la flânerie en Spotify, qui entraîne à la fois une radicalisation du phénomène de *marchandisation*, ainsi que du phénomène de *colportage*. La tendance à insister sur le premier aspect, qui nous considère comme des victimes du système capitaliste, qui, en espionnant notre comportement par notre consentement naïf, est capable de comprendre nos personnalités et par conséquent de nous manipuler, semble constituer un *signe d'attention et profondeur* : nous ne devons pas adopter facilement et superficiellement des comportements apparemment libres sans considérer attentivement leurs conséquences asservissantes. Cependant, si nous considérons également le deuxième aspect de la radicalisation, nous pouvons voir comment ce point de vue est, plutôt, *signe d'inattention et superficialité*. La radicalisation du phénomène de colportage dans Spotify signifie, entre autres, la liberté d'accéder à une quantité potentiellement infinie de ressources musicales. Ceci constitue en fait un facteur d'émancipation qui nous permet de nous soustraire au destin de victimes des contenus culturels imposés par l'extérieur. Il est vrai que la manipulation par algorithmes est plus subtile (car moins visible) que celle par l'imposition de biens culturels. Mais c'est aussi quelque chose dont nous pouvons nous défendre. Échapper à l'opportunité d'une flânerie musicale sous prétexte d'être exposé à la manipulation est à mon avis une *attitude lâche*, qui en quelque sorte ne veut pas reconnaître la responsabilité de nos actes. Dans un monde où je peux choisir, je peux devenir une victime : dans un monde où je ne peux pas choisir, je suis depuis toujours une victime. Le changement modal des verbes me semble une différence non négligeable. Pour le dire dans les termes de De Certeau : il est peut-être vrai que Spotify est, ou peut devenir, un dispositif technologique à travers lequel des *stratégies* spécifiques sont mises en place.⁴⁵ Mais il est de notre devoir, et dans nos possibilités, de l'utiliser de manière *tactique*, pour nos propres buts, espoirs et ambitions. Lorsque ma fille a commencé à utiliser son scooter, je lui ai

⁴⁵ Voir De Certeau 1990, pp. 57–63.

répété à diverses reprises : « N’aie pas peur. Fais plutôt attention ». C’est le meilleur conseil qui, à mon avis, peut être donné aujourd’hui à un utilisateur de Spotify.⁴⁶

Bibliographie

- BENJAMIN W. (1997), *Paris, capitale du XIXe siècle*, Les Éditions du Cerf, Paris.
- ID. (2000), *Oeuvres III*, Folio Gallimard, Paris.
- ID. (2002), *Charles Baudelaire*, Payot, Paris.
- BÖHME G. (2016), *Ästhetischer Kapitalismus*, Suhrkamp, Berlin.
- BROWN J. L. (1990), « What Ever Happened to Mme de Sévigné? Reflections on the Fate of the Epistolary Art in a Media Age », *World Literature Today* 64/2, The Letter : A Dying Art?, pp. 215–220.
- BÜRGER P. (1974), *Theorie der Avantgarde*, Suhrkamp, trad. en anglais (1984) *Theory of the Avant-Gard*, Manchester University Press, Manchester.
- DAHLHAUS C. (1997), *L’idée de la musique absolue*, Éditions Contrechamps, Genève.
- D’CRUZ J., MAGNUS P. D. (2014), « Are Digital Images Allographic? », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 72 (4), pp. 417–427.
- DE CERTEAU M. (1990), *L’invention du quotidien – 1. Arts de faire*, Gallimard, Paris.
- DOHERTY B. (2006), « The “Colportage Phenomenon of Space” and the Place of Montage in The Arcades Project », *The Germanic Review : Literature, Culture, Theory*, 81 (1), pp. 37–64.
- DROTT E. (2018), « Music as a Technology of Surveillance », *Journal of the Society for American Music* 12/3, pp. 233–267.

⁴⁶ Je tiens à vivement remercier Corinne Fournier-Kiss. Grâce à son talent et sa disponibilité, la lisibilité de ce texte a été sensiblement améliorée.

- ERIKSSON M., JOHANSSON A. (2017), « Keep Smiling! ” : Time, Functionality and Intimacy in Spotify’s Featured Playlists », *Cultural Analysis*, 16 (1), pp. 67–82.
- GOODMAN N. (2011), *Langages de l’art*, Hachette, Paris.
- JAUSS H. R. (2012), « Trace et aura. Remarques à propos du Livre des passages de Walter Benjamin », *Trivium*, 10 (2012) [<https://journals.openedition.org/trivium/4132>. Accédé le 15 novembre 2020].
- PREY R. (2017), « Nothing Personal : Algorithmic Individuation on Music Streaming Platforms ». *Media, Culture & Society*, 40 (7), pp. 1086–1100.
- SAMUEL A. (2018). « How Facebook Revived the Epistolary Friendship », *Jstor Daily*, February 20.
- UY M. (2012), « Venezuela’s National Music Education Program *El Sistema* : Its Interactions with Society and its Participants’ Engagement in Praxis », *Music and Arts in Action*, 4 (1) [<https://core.ac.uk/download/pdf/12826356.pdf>. Accédé le 15 novembre 2020].
- ZEIMBEKIS J. (2012), « Digital Pictures, Sampling, and Vagueness : The Ontology of Digital Pictures », *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 70 (1), pp. 43–53.

Le disque à l'heure du web, un paradoxe ?

Pierre-Emmanuel Lephay

Abstract

The record could almost seem incongruous in the contemporary European musical world where dematerialization reigns, especially with the significant increase in streaming. However, besides the digital offer, where there are very disparate formats of qualities and where the importance of nomadism sometimes overrides the sound quality, it is clear that the record survives in the form of CD or even vinyl. In addition to the battle between analogic and digital fans who criticize its superiority, if the record remains a “calling card” for artists (sometimes founding their own record label to escape the dictates of the big majors) and a “noble” medium for listeners, it is because extra-musical elements are to be considered to explain this survival: the sometimes luxurious object that the record constitutes becomes indeed a benchmark in a society where novelty and profusion have taken a preponderant place. Listening to a record remains a privileged moment when, at the ear, combine the pleasure of the eye and a sense of ownership of an object chosen also for its aesthetics and for what it symbolizes in the middle of the overabundant offer from the web.

Keywords: LP, CD, vinyl, analogic recording, streaming.



Quest'opera è distribuita con licenza [Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 4.0 Internazionale](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Résumé

Le disque pourrait presque paraître incongru dans le monde musical contemporain européen où règne la dématérialisation, notamment par l'importante croissance du streaming. Pourtant, à côté de l'offre numérique, où se côtoient des formats de qualités fort disparates et où l'importance du nomadisme prime parfois sur la qualité sonore, force est de constater que le disque survit sous la forme du CD ou même du vinyle. Outre la bataille entre tenants de l'analogique et adeptes du numérique qui en critiquent la supériorité, si le disque reste une « carte de visite » pour les artistes (fondant parfois leur propre label discographique pour échapper aux dictats des grandes majors) et un support « noble » pour les auditeurs, c'est que des éléments extra-musicaux sont à envisager pour expliquer cette survie : l'objet, parfois luxueux, que le disque constitue devient en effet un repère dans une société où la nouveauté et la profusion ont pris une place prépondérante. L'écoute d'un disque reste un moment privilégié où, à l'oreille, s'associent le plaisir de l'œil et d'un sentiment de propriété d'un objet choisi aussi pour son esthétique et pour ce qu'il symbolise au milieu de l'offre pléthorique que permet le web.

Mots-clés: disque, CD, vinyle, enregistrement analogique, streaming

A l'heure où toute la musique, ou presque, est disponible en streaming ou en téléchargement de fichiers numériques, le disque physique peut paraître un paradoxe sinon un anachronisme et pourtant, le CD survit tandis que le disque vinyle connaît une sorte de renaissance depuis les années 2010. Malgré ces signes, la dématérialisation des supports musicaux a considérablement augmenté depuis les années 2000 et si le disque physique a vu sa part de vente devenir de plus en plus réduite, il a pourtant retrouvé un prestige que l'on croyait révolu. Aujourd'hui, tant des artistes de musiques actuelles que les interprètes de musique savante ne négligent pas les supports physiques

(vinyle inclus) pour la sortie de leurs albums, soit par l'intermédiaire des majors de la production discographique, soit par des labels indépendants liés à une structure (un orchestre, un opéra, un festival) ou un musicien. C'est ce paradoxe que nous explorerons ici en nous concentrant essentiellement sur la musique savante (ou « musique classique » pour reprendre les termes du marché du disque) en Europe.

1. La situation des ventes de musique enregistrée aujourd'hui

C'est en 2018, qu'en France, les ventes de musique au format numérique (téléchargements, streaming) sont passés au-dessus de celles des supports physiques (CD, vinyles)¹. La vente de ceux-ci avait commencé à décliner dans les années 2000 alors que le téléchargement amorçait sa progression mais rapidement concurrencé lui-même par le streaming (ou flux) qui devint le premier moyen d'écoute de la musique à la fin des années 2010. Ainsi, de 2010 à 2019, la vente de supports physiques est passée de 84 % du marché à 37 %, tandis que le numérique passait de 16 % à 63 %². Précisons d'emblée ce qu'il faut entendre par « numérique » : téléchargements sur des plateformes (type Apple, Deezer, Qobuz, Spotify, etc.), « peer-to-peer » (pair-à-pair) et streaming (payant, par abonnement, ou gratuit mais avec publicité des financeurs) mais à quoi il faut aussi ajouter la vidéo, qui s'illustre essentiellement dans les musiques actuelles à travers le clip, et, dans la musique savante (qui ne néglige pas le clip), à travers des sites de maisons d'opéras, d'orchestres, de salles de concert ou de labels discographiques qui mettent à disposition des retransmissions en direct ou en streaming (par

¹ Cf. le rapport de l'INSEE « L'économie et la société à l'ère du numérique, Édition 2019 », publié le 4 novembre 2019. En ligne : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/4238548?sommaire=4238635#graphique-figure1>

² Cf. le rapport du SNEP (Syndicat national de l'édition phonographique) « La production musicale française, Décryptage & performances du marché 2019 de la musique enregistrée », publié le 25 février 2020. En ligne : <https://snepmusique.com/wp-content/uploads/2020/02/bilan-2019-BD-2402k.pdf>

exemple Staatsoper.TV pour le Bayerische Staatsoper de Munich, live.philharmonieparis pour la Philharmonie de Paris ou DG Stage The Classical Concert Hall pour Deutsche Grammophon). La formation qui s'est engagée avec le plus de conviction dans cette voie est l'Orchestre philharmonique de Berlin avec, depuis 2014, son Digital Concert Hall, une « salle de concert virtuelle », soit un site internet avec un contenu payant. L'abonnement permet d'« assister » aux concerts du Philharmonique en direct mais également de voir les concerts d'archive, jusqu'aux productions réalisées par Herbert von Karajan (tout d'abord pour l'éphémère Laserdisc puis pour le DVD). Pour autant, le Philharmonique de Berlin continue de produire des disques, que ce soit chez son label historique, Deutsche Grammophon³, ou par son propre label, Berliner Philharmoniker Recordings⁴ (nous y reviendrons).

Du fait de sa dématérialisation, l'intérêt premier du numérique est son caractère nomade : on peut emmener une discothèque entière sur un lecteur MP3, un téléphone, un ordinateur portable. Se pose alors la question de la qualité sonore, réputée moindre par rapport au disque physique. Si les fichiers compressés de type MP3, AAC ou WMA (avec une résolution comprise entre 96 et 320 Kbps - Kilobits par seconde) présentent une qualité effectivement appauvrie, certains taux de compression offrent une qualité égale au CD, voire meilleure, par exemple les fichiers Hi-Res proposés par Qobuz (jusqu'à 9216 Kbps). Mais outre cette problématique, s'en pose une autre : celle du matériel d'écoute, ce qui fait dire au journaliste du magazine Diapason Gaëtan Naulleau, dans son éditorial « Compactdix » de mai 2018 :

³ Dernier exemple en date, en octobre 2020, le Premier concerto pour piano de Beethoven par Rudolf Buchbinder et sous la direction de Christian Thielemann.

⁴ Voir : <https://www.berliner-philharmoniker-recordings.com/>. Dernière sortie, toujours en 2020, « Kirill Petrenko and the Berliner Philharmoniker: The beginning of a partnership », un coffret de 5 CD et 2 Blu-ray.

Oui, la technologie permet aujourd’hui d’égaliser les performances du CD, mais dans l’écrasante majorité des cas, les fichiers numériques (et leurs conditions de lecture, ce qui est autre chose) présentent un appauvrissement flagrant, comparé à un CD écouté sur un bon système. Une première dans l’histoire de la musique enregistrée : le gain de confort (tout, tout de suite, à Paris ou en vacances à Rio, dans le séjour ou la salle de bains) a pris l’avantage sur la performance sonore⁵.

Si le CD permet donc – selon certains, mais à condition d’avoir le matériel adéquat – d’offrir une sonorité supérieure au fichier numérique téléchargeable, le vinyle bénéficie quant à lui d’une aura supérieure encore en la matière du fait de la « chaleur » du son analogique, souvent vanté par rapport à celui du numérique⁶. Que ces différences soient réellement audibles ou non⁷, le disque n’en a pas moins gardé la réputation d’un support plus « noble » que le fichier dématérialisé chez beaucoup de musiciens qui, pourtant, s’illustrent aussi dans le domaine du numérique. La qualité sonore n’est en effet plus le seul enjeu : l’esthétique, l’objet et sa fabrication en sont d’autres, tout aussi importants dans un monde où l’image a une importance si grande. C’est donc aussi pour ces dimensions en dehors du sonore qui entraînent les musiciens à toujours produire des disques même si leur activité est intense sur le web, comme le Philharmonique de Berlin en est une illustration. Car si cette formation continue activement à présenter des disques alors que sa plateforme Digital Hall Concert regorge d’archives et de

⁵ Naulleau (2018).

⁶ C’est le cas d’un musicien comme Thierry Balasse qui, sans rejeter le numérique, défend ardemment l’analogique, que ce soit par l’écoute de vinyles ou par l’utilisation d’instruments analogiques dans ses concerts (notamment les claviers Moog) tel qu’on peut en voir une magnifique illustration dans sa reprise, donnée dans les années 2010, de l’album *The Dark Side of the Moon* des Pink Floyd interprétée avec tout un arsenal de claviers analogiques dont Balasse aime à vanter les mérites dans ses introductions au public. A l’inverse, Herbert von Karajan s’enthousiasma pour le son du CD bien que des proches aient tenté de lui faire admettre, sans succès, un son pas aussi « enveloppant » que celui du vinyle.

⁷ Certains qualifient de « bullshit » cette supériorité du vinyle sur le CD et le MP3 : « Vinyle meilleur que MP3 ? Bullshit ! », cf. Ingeflagrant (2015).

nouveautés, et pour un prix *moindre* qu'un CD, c'est bien qu'il y a une raison, et même plusieurs.

2. Un disque, oui, mais pas que

L'enregistrement d'un disque n'est aujourd'hui plus seulement pensé comme la « simple » production d'un enregistrement mais s'inscrit bien souvent dans un contexte plus vaste. Nous étudierons ici trois exemples du disque physique aujourd'hui : le livre-disque ou le coffret-objet, le disque-concept et le coffret-intégrale.

L'Orchestre philharmonique de Berlin est, une fois de plus, un excellent exemple du coffret-objet. Si l'on regarde les disques physiques qu'il propose à la vente sur son site berliner-philharmoniker-recordings.com, quelle surprise de ne trouver aucun boîtier traditionnel. Tout n'est que coffrets luxueux au packaging unique dépassant le format traditionnel d'un CD ou d'un coffret de CD. Chaque coffret peut ainsi comporter un livret (ou plutôt un livre), le programme de salle s'il s'agit d'un enregistrement live, des extraits de la partition annotée par le chef, des photographies des sessions d'enregistrement ou du concert (indépendamment de celles figurant dans le livret), plusieurs CD, parfois un ou plusieurs blu-ray et/ou DVD dont l'un présente parfois des interviews, des extraits de répétition voire un documentaire sur l'aventure artistique, sinon humaine, qui a conduit à l'enregistrement. Le « coffret d'adieu » de Simon Rattle⁸, directeur musical de l'orchestre entre 2002 et 2018, comprend ainsi un enregistrement récent (2018) de la Sixième symphonie de Gustav Mahler, un enregistrement de la même symphonie par le jeune Rattle (1987), toujours à la tête du Philharmonique, un « extensive companion book » de 72 pages, un DVD retraçant l'« ère Rattle » qui venait après le mandat de Claudio Abbado et avant celui, très attendu, de Kirill Petrenko (qui, lui a eu droit depuis à un coffret de bienvenue : « Kirill Petrenko and the Berliner Philharmoniker: The

⁸ <https://www.berliner-philharmoniker-recordings.com/mahler-6.html>

beginning of a partnership »⁹). Autre exemple, Le coffret de l'« Asia Tour » de l'orchestre au Japon en 2017 contient un « journal de bord de la tournée » sous forme de DVD, tout comme un livre de 124 pages avec force photos¹⁰. De telles productions montrent bien que le disque n'est ici plus seulement le rendu d'une interprétation : il est le témoignage de la vie (sinon d'une tranche de vie) d'une formation ou d'un musicien. Autre élément qui illustre cette mutation du disque : la taille du coffret-objet l'empêche d'être rangé dans une discothèque traditionnelle avec les boîtiers « cristal » car il n'est plus seulement un disque, il est un objet d'art que l'on pourra poser sur sa table de salon, au même titre qu'un livre sur un peintre, un architecte ou un sculpteur¹¹.

Outre un même aspect luxueux (un cran en-dessous malgré tout) et un format non-traditionnel (se rapprochant, pour le coup, du livre davantage que du coffret de disques), les derniers enregistrements de Jordi Savall pour son label Alia Vox constituent quant à eux de véritables « projets » balayant les répertoires sur une thématique ou un personnage : « Orient Occident », « Les Routes de l'esclavage », « Ibn Battuta, le voyageur de l'Islam », « Miguel De Cervantes : Don Quijote De La Mancha », « Dinastia Borgia »... Là encore, le disque n'est plus le simple enregistrement d'une œuvre, c'est ce que nous appellerons un « disque-concept » qui repose sur un travail de recherche et d'assemblage de partitions opéré par un interprète (Jordi Savall en est une excellente illustration mais Raphaël Pichon est également familier de la chose, avec par exemple « Stravaganza d'Amore », « Mozart & the Webers Sisters », « Les Filles du Rhin », etc. chez Erato ou Harmoni Mundi).

Autre déclinaison du disque-concept, le « project ». Ce terme est aujourd'hui accolé à de plus en plus d'enregistrements pour bien montrer que le disque n'est alors pas qu'un disque mais bien davantage. Il faut cependant bien reconnaître que ce procédé est parfois abusif quand il ne devient pas

⁹ <https://www.berliner-philharmoniker-recordings.com/petrenko-edition-1.html>

¹⁰ <https://www.berliner-philharmoniker-recordings.com/asia-tour.html>

¹¹ Il faut reconnaître l'extrême qualité, tant plastique qu'esthétique, de ces coffrets.

ridicule. Le terme de *project* est-il ainsi adapté lorsqu'il s'agit de tout simplement enregistrer l'intégralité des concertos de Phil Glass (« The Concerto Project », chez Orange Mountain Music, 2004-2011) ou quand Semyon Bychkov ne propose rien de plus qu'un enregistrement intégral des symphonies de Tchaïkovsky agrémentées de poèmes symphoniques du compositeur russe (« Tchaïkovsky Project », Decca, 2016-2019) ? Le mot *project* laisse parfois place à un autre, mais l'entreprise peut s'avérer tout aussi creuse, par exemple « Destination Rachmaninov » qui ne présente qu'une simple intégrale des concertos pour piano de Rachmaninov par Daniil Trifonov et Yannick Nézet-Seguin – avec certes des photos du pianiste dans un train (l'Orient-express) sur les couvertures... (DG, 2018-2019). Certains *projects* montrent par contre une vraie recherche dans l'assemblage des pièces (« The Liszt Project » de Pierre-Laurent Aimard jetant des ponts entre Liszt et Bartók, Berg, Ravel, Messiaen ou Carlo Stroppa, DG, 2011) sans que le mot *project* paraisse le mieux adapté à ce type de propositions. La volonté nous semble être, dans la plupart de ces cas, de faire « sortir » le CD de ce qu'il est – un enregistrement d'une œuvre ou de plusieurs – et de créer une sorte de « feuilleton » avec des épisodes (chaque disque du *project*), incitant le public à suivre chaque sortie, et donc, à créer une relation avec les interprètes (sinon le compositeur).

Dernière forme notable du disque physique aujourd'hui : le coffret-intégrale, c'est-à-dire un coffret proposant l'intégrale d'un compositeur ou d'un artiste. L'un des premiers éditeurs à se lancer dans un tel marché fut Brilliant classics avec notamment, en 2006, l'intégrale Mozart en 170 CD avant que ne viennent les intégrales Bach, Beethoven, Brahms, etc., le tout pour une somme modeste (moins de 100 € la plupart du temps, ce qui rend le prix du disque négligeable – un argument commercial solide). Le prix bas est possible par le rachat de fonds de catalogue que l'éditeur originel ne veut plus exploiter et par le recours à des musiciens et formations peu connus, voire modestes, et donc, peu chers. L'absence de livret dans certains de ces coffrets s'explique par un souci d'économie pour l'éditeur et est remplacé par un CD-

rom ou par un lien qui permet de disposer sur le web de textes de présentation (souvent sommaires), des textes chantés (accompagnés, dans le meilleur des cas, de leur traduction). On est donc ici aux antipodes du *project*, du concept ou du livre-disque. Autre inconvénient d'une ligne éditoriale pas toujours rigoureuse, le niveau des interprétations proposées laisse parfois à désirer mais l'acheteur peut se vanter d'avoir « tout Mozart » ou « tout Bach ». Au final, un bel objet (et encore, pas toujours) qui fera effet dans une discothèque (car, pour le coup, le format permet de l'insérer dans sa discothèque traditionnelle où il fera sensation). Plus intéressants seront les coffrets-intégrale (ou large anthologie) provenant de grandes majors, notamment pour les interprètes (« Complete Karajan Decca Recordings », 2020 ; « Alban Berg Quartett The Complete Recordings », Warner, 2020, « 450 Years Staatskapelle Berlin Great Recordings », DG, 2020, pour prendre des exemples récents) où les livrets sont le plus souvent inédits et riches d'enseignements sur la carrière du musicien ou de la formation ainsi célébrés.

3. Et le disque « traditionnel » ?

Au milieu de ces éditions monumentales et propositions (plus ou moins) originales, le disque physique « traditionnel » a-t-il encore sa place dans le marché aujourd'hui ? Oui si l'on constate que les majors sortent également des disques sous leur forme habituelle (tout au plus note-t-on le recours de plus en plus fréquent, notamment chez Deutsche Grammophon, à des boîtiers cartonnés, excluant le plastique du boîtier transparent, dit « cristal »), encore oui si l'on observe les « petits » éditeurs comme Alpha, Glossa, Pentatone, Aparté, Cypres, La Dolce Volta, etc. Ces éditeurs apportent en effet un soin tout particulier à la forme et à l'objet: packaging, design, photos de couverture, textes devenant presque aussi important que l'enregistrement lui-même. Une illustration représentative de cette démarche se rencontre avec le label Alpha, qui fut un des premiers à sortir un packaging cartonné avec 1 ou 2 livrets indépendants montrant des photos de l'enregistrement, des notes d'intention des interprètes mais également une analyse du tableau présenté en

couverture, l'ensemble portant le disque vers une sorte d'œuvre d'art total¹². Il s'agit aussi pour l'éditeur de fidéliser un public qui associerait le label à une qualité éditoriale et, quasiment, à un esprit de troupe. Jean-Paul Combet rapporte ainsi que le label Alpha, dont il est le fondateur en 1999, acquit rapidement l'image « d'un label à l'allure un peu mythique, porteur d'une esthétique incarnée par une communauté d'artistes »¹³. Le but est alors de créer une relation telle que, même si l'œuvre ou/et le compositeur ou/et les interprètes sont inconnus, l'acheteur fasse confiance au label.

Ainsi, même dans le cadre d'une production « traditionnelle » de CD, le disque se doit d'être aussi un objet. Il doit en effet avoir une plus-value par rapport au streaming ou au téléchargement. Et cette plus-value réside dans l'aspect physique du disque, son habillage, son emballage, son design. A l'inverse, certains éditeurs se démarquent de ces modes et conservent la même ligne éditoriale et la même apparence depuis leurs débuts, comme le célèbre label ECM (fondé en 1969 par Manfred Eicher et Karl Egge) qui présente des pochettes très sobres affichant des photos de paysages le plus souvent nordiques et dénudés ou des gros plans de tableaux contemporains. Là encore, c'est la relation de fidélité et de confiance qui prime. Ou bien, l'éditeur joue la carte de ce que j'appellerai un « geste à l'ancienne » par exemple pour mettre en valeur les enregistrements d'un musicien exceptionnel, comme le chef d'orchestre Teodor Currentzis chez Sony. Il faut en effet un certain toupet pour sortir un CD sur lequel ne figure que *Le Sacre du printemps* (35 minutes) ou un autre où ne figure que la *Sixième symphonie* de Tchaïkovsky (45 minutes), le tout avec des pochettes sobres, presque *old fashion* (Tchaïkovsky), comme si l'éditeur, et l'interprète, voulaient signifier que l'intérêt de ce disque est bien l'enregistrement, pas le *decorum* qui l'entoure

¹² Rien de nouveau certes, l'âge d'or du disque (années 1960-1980), a offert de nombreux exemples de pochettes mythiques, que ce soit pour la musique savante ou les musiques populaires. Mais ici (années 2000), il s'agit davantage de survie que d'uniquement se distinguer du reste de la production et de frapper un coup qui fera sensation.

¹³ Combet 2014, p. 102.

(mais on peut y voir aussi un certain narcissisme de l'interprète dont la vision d'une seule œuvre se suffirait à elle-même, ce narcissisme ayant une dérive : l'importance donnée, sur la pochette, au physique de l'interprète, le summum étant aujourd'hui l'érotisation du corps athlétique du contre-ténor Jakub Józef Orliński¹⁴).

Et bien sûr, dans le registre *old fashion*, comment ne pas mentionner la « résurrection » du disque vinyle qui n'a en réalité jamais tout à fait disparu, et cela, on le doit aux musiques actuelles, par exemple les DJ qui ont toujours préféré manipuler les bons vieux 45 tours, notamment pour scratcher (même quand les outils numériques leur ont offert l'équivalent) ce qui a permis une survie de la production de disques vinyles¹⁵. Mais si la vente de vinyles connaît aujourd'hui un essor spectaculaire (il représente en 2019 20 % des ventes en France pour ce qui concerne le disque physique, contre 0,9 % quatre années auparavant¹⁶), la raison en revient autant à la qualité du son analogique (d'après ses partisans) qu'à l'objet qu'il constitue, surtout dans le cas de rééditions reprenant le design originel du disque à sa première sortie (phénomène très marqué dans les musiques actuelles avec les rééditions de disques emblématiques des Beatles, Pink Floyd, Queen, David Bowie, etc.). On en revient donc au disque-objet dont nous parlions plus haut (par exemple les magnifiques coffrets de CD édités par l'Orchestre philharmonique de Berlin), comme l'exprime parfaitement Benjamin Petrover :

¹⁴ Renaud Machart, journaliste au Monde, s'étouffait souvent d'indignation sur cette importance donnée aux physiques des nouveaux venus dans le monde de la musique classique (parfois au détriment, selon lui, de l'intérêt musical des enregistrements), « où sont les moches ? » avait-il l'habitude de dire sur France Musique. Jakub Józef Orliński est ainsi un des artistes qui suscitent des clips (par exemple : <https://www.youtube.com/watch?v=ZMW7M3ebRwk>).

¹⁵ Cf. Petrover 2015, p. 224.

¹⁶ Cf. rapport du SNEP, « La production musicale française, Décryptage & performances du marché 2019 de la musique enregistrée », *op. cit.*, p. 5.

Celui qui l'achète [un disque vinyle] sait qu'il fait l'acquisition d'un « bien culturel ». Le CD avait été rétrogradé au statut de bien de consommation qui prenait sa place dans le caddie de supermarché entre les tomates et les salades [...]. Le vinyle est donc devenu un support noble que l'on écoute et que l'on savoure comme un grand cru ou l'on fume un cigare. Il devient objet de collection, proche de l'œuvre d'art qui trouve une place dans la vitrine et peut-être moins sur la platine. D'ailleurs, vous remarquerez que beaucoup de vinyles sont désormais vendus avec un coupon permettant de télécharger les MP3 correspondant aux morceaux. Il n'y a même plus besoin de placer la galette sur la platine. Une démarche très utile, mais aussi révélatrice de l'usage que l'on en fait. Alors, les achète-t-on pour leur pochette ou pour vraiment les écouter ? Peu de clients nous diront la vérité¹⁷.

Notons enfin un autre phénomène lié au disque physique, qu'il soit CD ou vinyle : la persistance d'une coutume qui consiste en la vente de disques à l'entracte et à la fin de concerts, notamment dans le cadre de tournées d'un ensemble, d'un soliste ou encore lors de festivals. Le disque physique est alors le souvenir d'un moment comme l'est le programme à sa manière, il est comme un prolongement du concert, surtout lorsque celui-ci se tient loin d'une grande ville, la demande des spectateurs y est parfois importante. C'est ce dont témoigne Marc Feldman, l'administrateur de l'Orchestre Symphonique de Bretagne : « Après chaque concert, nous avons toujours de nombreux spectateurs qui nous demandent s'il est possible d'acheter le CD de l'œuvre jouée. Mais à chaque fois, nous sommes contraints de leur répondre que c'est en projet ». Marc Feldman a donc décidé en 2015 de créer un label, OSB Productions, qui produit donc ses propres CD. « Ce label, poursuit Marc Feldman, a été créé surtout dans un but de communication promotionnelle. Nous ne sommes pas un grand orchestre comme le London Symphony Orchestra par exemple, nous n'avons pas pour l'instant la capacité de devenir bénéficiaire avec cette opération »¹⁸. Même si ces enregistrements

¹⁷ Petrover 2015, p. 231.

¹⁸ « L'Orchestre symphonique de Bretagne créé son propre label. Décryptage d'une pratique qui se généralise », publié le 2 mars 2015 sur le site internet de France musique

sont également disponibles sur des plateformes de téléchargement, le disque physique devient donc comme une « carte de visite » d'une formation, un lien entre les musiciens et ses auditeurs, même si cela coûte plus que ça ne rapporte...

Ce phénomène de l'auto-production est une tendance importante de ces dernières années, de nombreuses formations, musiciens et institutions produisant dorénavant leurs propres disques : London Symphony Orchestra (LSO Live), San Francisco Symphony Orchestra (SFS Media), Les Arts Florissants (Les Arts Florissants William Christie), Jordi Savall (Alia Vox), John Eliot Gardiner (Soli Deo Gloria), Théâtre Mariinsky de Saint-Pétersbourg (Mariinsky), le Palazzetto Bru Zane (Bru Zane), l'Institut Frédéric Chopin de Varsovie (The Fryderyk Chopin Institute), le Festival d'Ambronay (Ambronay) ou, plus récemment, le Château de Versailles (Château de Versailles Spectacles). Tous ces labels gérés par les musiciens eux-mêmes leur permettent de suivre une ligne éditoriale indépendante des majors et des exigences de celles-ci. Le but de telles entreprises est aussi de créer une relation de confiance, une fidélité de la part des auditeurs envers une formation, une institution ou un musicien, quand cela ne conduit pas au financement participatif (*crowdfunding*), comme les « souscriptions » d'antan. Le financement participatif se rencontre par exemple à travers des initiatives locales pour restaurer un instrument ancien (notamment orgue ou clavecin¹⁹) ou pour des expériences inédites (des *Vêpres* de Monteverdi allégées, de petits motets versaillais, un quatuor de trompettes marines, des *Variations Goldberg* au violon...). Dans le domaine des musiques actuelles, ce phénomène va même jusqu'à impliquer les auditeurs-financeurs dans la conception de la

(<https://www.francemusique.fr/emissions/le-dossier-du-jour/l-orchestre-symphonique-de-bretagne-cree-son-propre-label-decryptage-d-une-pratique-qui-se-generalise-15977>)

¹⁹ En 2017, la claveciniste chilienne Catalina Vicens réussit ainsi à produire un disque sur l'un des plus anciens clavecins au monde grâce à une campagne de financement participatif lancée à partir de son compte Facebook. Elle récolte 13.000 \$!

pochette du futur disque si ce n'est dans l'écriture des paroles d'une chanson. L'auditeur devient alors un des « artisans » de la fabrication du disque.

4. Le disque a-t-il encore un avenir ?

À l'issue de cet état des lieux sur la situation du disque aujourd'hui, on ne peut qu'être étonné par la vitalité et la diversité de ce média dont les formes d'existence visent pour la plupart à créer un véritable lien affectif et de fidélité entre les musiciens et leur public, quitte à ce que l'entreprise soit déficitaire et ne rapporte qu'une misère aux musiciens. Le rapport de l'ADAMI « Filière de la musique enregistrée : quels sont les véritables revenus des artistes interprètes ? » publié en 2006²⁰, indique en effet que « pour un album de jazz ou de classique vendu en moyenne 14,55 € chez un disquaire, un artiste principal reçoit en moyenne 2 % du prix de vente, soit 0,28 € [0,60 pour un album de variété] » et « pour un morceau vendu en ligne 99 centimes d'euro, un artiste principal reçoit entre 3 et 4 centimes d'euro » (tous genres confondus). Le disque physique représente donc moins de revenus pour l'artiste que la vente sous format numérique. Ceci renforce, selon nous, la thèse selon laquelle c'est bien le prestige de l'objet et le symbole qu'il représente qui intéressent l'artiste tandis que, pour l'auditeur, le « bel objet » que constitue le disque semble son premier attrait.

Le disque est, finalement, un mystère paradoxal : un objet noble, incontournable, mais qui ne rapporte presque rien pour les musiciens (que ce soit en termes de revenus ou même de visibilité et de diffusion, le numérique étant bien plus efficace sur ces terrains) et un objet que l'on regarde plus qu'on ne l'écoute, l'auditeur privilégiant son usage au format numérique. Si certains font encore de la résistance, comme Jordi Savall dont les disques ne

²⁰ « Filière de la musique enregistrée : quels sont les véritables revenus des artistes interprètes ? », rapport publié en avril 2006 par l'ADAMI (Société civile pour l'administration des droits des artistes et musiciens interprètes), en ligne : https://www.irma.asso.fr/IMG/pdf/4063_Etude_remuneration_musique_avril2006.pdf

sont disponibles que dans leur format physique, tous ont dû se convertir au numérique²¹ sans que le disque n’ait aujourd’hui totalement disparu, qu’il soit une reproduction de ce qu’il était à son âge d’or (la réédition de vinyles comme à leur sortie) ou sans qu’il ne ressemble plus tout à fait à un disque (les coffrets luxueux, les livre-disques...). Notons d’ailleurs que, dans le domaine des musiques actuelles, le public qui achète des disques vinyle a entre 18 et 35 ans²², on est loin du quinquagénaire nostalgique voulant retrouver les sensations et les émotions de sa jeunesse ! Si on élargit le champ d’action et la réflexion de Thierry Bonnot dans son ouvrage *L’Attachement aux choses*²³, il nous semble possible d’affirmer que, malgré (ou *du fait de*) notre monde de plus en plus dématérialisé où la nouveauté et la profusion de l’offre ont par ailleurs pris une place prépondérante, l’objet physique reste une valeur et un repère stables, le disque en est un²⁴, et même si sa place demeure minime, le fait qu’il matérialise un art immatériel, une œuvre ou un artiste que l’on apprécie peut être considéré comme une des raisons de sa survie.

Enfin, le disque constitue une trace matérielle, tangible et durable (au même titre que le livre à l’ère du pdf) alors que l’existence de fichiers numériques (qui passe de plus en plus par le streaming) est à la merci des

²¹ Sylvie Brély, la co-fondatrice du label Zig-Zag Territoires, déclarait ainsi dans le Magazine Classica-Répertoire (n° 71, avril 2005) : « Le téléchargement nous paraît complètement antinomique avec ce que nous recherchons » (les CD Zig-Zag Territoires se distinguaient en effet par leur packaging et leurs pochettes)... avant de devoir s’y résoudre.

²² Selon la CALIF (Club Action des Labels et des Disquaires Indépendants Français), cf. Petrover (2015), *Ils ont tué mon disque !*, p. 230. Un phénomène nouveau qui mériterait une étude approfondie sur les motivations d’une génération qui n’a connu ni l’âge d’or du vinyle, ni tout à fait celui du CD.

²³ Bonnot (2014), cf. également Julien et Rosselin (2009).

²⁴ Et dont l’écoute reste un moment privilégié, sans doute plus encore que s’il s’agit d’un fichier numérisé : le plaisir de lire la notice, de contempler et toucher l’objet rendent aujourd’hui l’écoute du disque comme un acte “pluri-sensuel”, plus encore qu’à l’âge d’or du disque (années 1960-1970).

fournisseurs d'accès et plateformes comme Apple, Spotify, Qobuz, etc., et donc, de leur choix de donner accès à tel ou tel artiste, tel ou tel enregistrement d'archive ainsi que le font remarquer Maciej Chizynski et Vincent Guillemain : « une coupure de l'un ou de l'autre vous fait perdre du jour au lendemain l'intégralité des albums » quand il ne s'agit pas de l'intégralité des enregistrements d'un éditeur comme Melodya, disparu de toutes les plateformes²⁵. Le disque à l'heure du web, dispensable et indispensable à la fois : un paradoxe, décidément oui.

Bibliographie

- BOONT T. (2014), *L'Attachement aux objets*, CNRS Éditions, Paris.
- COMBET J.P. (2014), « Enregistrer la musique : du mythe de l'authentique à celui du réel », dans Frangne et Lacombe 2014, pp. 97-104.
- FRANGNE P.-H., LACOMBE H. (éd.) (2014), *Musique et enregistrement*, Presses Universitaires de Rennes, Rennes.
- JULIEN M.-P., ROSSELIN C., (éd.) (2009), *Le sujet contre les objets... tout contre – ethnographies de cultures matérielles*, Éditions du Comité des travaux historiques et scientifiques, Coll. « Orientations et méthodes », Paris.
- PETROVER B. (2015), *Ils ont tué mon disque !*, First Editions, Paris.
- TOURNÈS L. (2011), *Musique ! Du phonographe au MP3*, autrement, Paris

Périodiques

- HUSS C. (2019), « Le streaming, une révolution audiophile », *Diapason* n° 679, mai 2019, pp. 20-30.
- NAULLEAU G. (2018), « Compactdix », *Diapason* n° 668, mai 2018, p. 90.

²⁵ Chizynski et Guillemain (2020).

Ressources en ligne

CHIZYNSKI M., GUILLEMIN V, *Quel support choisir pour l'écoute : numérique ou physique ?* in « Resmusica », novembre 2020 (<https://www.resmusica.com/2020/11/17/quel-support-choisir-pour-lecoute-numerique-ou-physique/>, consulté le 20 novembre 2020)

INGEFLAGRANT (2015), *Vinyle meilleur que MP3 ? Bullshit !* in « Indeflagration », 7 février 2015 (<http://indeflagration.fr/indetermine/vinyle-meilleur-que-mp3-bullshit/> ; consulté le 4 décembre 2020).