

***An Index of Metals* di Romitelli/Pachini: un saggio astratto-materico multimediale sulla corruzione**

Stefano Lombardi Vallauri

IULM - Libera Università di Lingue e Comunicazione
stefano.vallauri@iulm.it

Si considerino anzitutto due delimitazioni terminologiche preliminari:

1. nella categoria trasversale di 'video astratto' si possono radunare vari generi: 'cinema astratto' e 'visual music', videoarte astratta, cinema d'animazione astratto, *computer graphics* astratta ecc. Sebbene storicamente e tecnicamente distinti, essi nondimeno condividono la qualità essenziale dell'astrazione, quale essa viene normalmente concepita in ambito pittorico in rapporto ai movimenti astrattisti del primo Novecento, nella sua applicazione però all'immagine in movimento;
2. come Nicholas Cook denomina '*musical multimedia*' un *multimedia* «in which music plays a constitutive role» (Cook 1998, p. VI), analogamente si può definire 'videoarte musicale' un tipo di videoarte «in cui la musica svolge un ruolo primario e riveste un'importanza essenziale. La gran parte della videoarte infatti è provvista di musica, ma non può ciononostante definirsi propriamente videoarte musicale (in ogni caso il confine tra i due tipi non è netto)» (Lombardi Vallauri 2009, p. 144).

Si colloca nell'intersezione di questi due insiemi – video astratto e video-arte musicale – un lavoro come *An Index of Metals*, che coordina la musica a un livello quanto meno paritario col video, e che rinuncia quasi completamente sia alla narrazione sia, più radicalmente, alla rappresentazione (tipiche e necessarie invece nel cinema tradizionale). L'aspetto formale della parte video di *An Index of Metals*, infatti, ancorché derivante da riprese originarie concrete (di stati e conformazioni varie del metallo), è astratto nel risultato: tanto materico, e soggetto a tali elaborazioni informatiche (esattamente come un suono acustico trattato elettronicamente), da risultare perlopiù figurativamente indecifrabile.

In anni recenti il campo complessivo delle arti contemporanee registra – caso particolare del diffuso *habitus* multimediale – una forte tendenza al connubio tra musica e video astratto. Si tratta di una tendenza trasversale che interessa tanto l'ambito della produzione accademica, con le sue manifestazioni in rassegne e festival sostenuti al livello istituzionale, quanto l'ambito popolare, nelle sue pratiche – gratuite o commerciali – socialmente più pervasive. Fin dall'inizio tutte le principali esperienze compiute in questa direzione furono fatte da parte del video come consapevole emulazione del carattere astratto peculiare della musica: come Kandinskij trasse ispirazione dallo statuto naturale della musica per la sua nuova concezione in pittura (Kandinskij 1979, pp. 21-23), così si modellavano sulla musica anche tutti i primi e i principali saggi di cinema astratto (Provenzano 1992).¹ Tuttavia gli sviluppi degli ultimi anni mostrano motivazioni e pratiche anche differenti. Più di quanto accadesse in passato, oggi l'appropriazione di un *medium* 'secondo', distinto da quello della prima specializzazione tecnica di un artista, avviene a partire anche dalla musica: sempre più sovente sono i compositori, maestri e professionisti dell'organizzazione del suono, a decidere di praticare anche il video, avvalendosi dell'ausilio di esperti ma pure in veste di autori diretti.

Un'osmosi tra gli artigiani del compositore e del videasta era consentita già dallo strumentario dell'elettronica pre-digitale, sviluppato sul fronte musicale intensivamente a partire dagli anni Quaranta del Novecento.

Il confine che definisce la musica elettroacustica non è dunque nettissimo. Pur senza confondersi ancora con le pratiche limitrofe – la musica popolare, la radio, la registrazione – essa condivide con loro apparecchiature tecniche e procedimenti, e di conseguenza un vocabolario. I generi si fiancheggiano, ma anche le persone; e il compositore elettronico dispone di competenze che spesso lo avvicinano di più alla

¹ Anche la videoarte non astratta, per quanto spesso profondamente intrinseca alla musica (Gennaro – Borio 2007, pp. 349-350), in quanto pratica sociale vive prevalentemente nel campo delle arti visive.

radio o ai tecnici dell'immagine che non a quelli della scrittura per orchestra (Delalande 2001, p. 395, corsivo aggiunto).

La sperimentazione condotta sul suono da Pierre Schaeffer in ambito radiofonico prendeva esplicitamente a modello il paradigma tecnico ed estetico del cinema (Schaeffer 1941-1942). Basti pensare, per esempio, alla composizione della dimensione formale delle durate, che in entrambi gli ambiti si effettuava mediante il montaggio materiale di frammenti di bobina, anziché come nella musica scritta tradizionale mediante simboli, segni in regime allografico (Goodman [1968] 1976, pp. 99-107). Nondimeno l'avvento successivo della tecnologia informatica ha impresso un ulteriore fondamentale impulso a questa reciproca assimilazione tra le tecniche. Decisiva è la nuova possibilità di 'transcodifica' digitale (Manovich [2001] 2002, pp. 67-71), per cui qualsiasi tipo di dato materiale (sonoro, video o altro) viene ridotto a un unico tipo di dato simbolico (il codice binario): «al 'livello culturale' i *media* differiscono, mentre convergono nel 'livello informatico', dove vengono tutti ugualmente rappresentati e gestiti come forme numeriche» (Lombardi Vallauri 2009, p. 154n.). Soprattutto, per la prima volta nella storia, una codifica comune consente la traduzione 'diretta' di un tipo di dato materiale nell'altro, e ogni sorta di elaborazione incrociata: come materiale costruttivo il compositore può usare un'immagine, il videasta un suono; e sono analoghi gli algoritmi utilizzati nei *software* per l'elaborazione del segnale audio o video, ad esempio per il *morphing* tra due timbri o tra due volti umani (con ciò, non si consideri sminuita l'importanza essenziale dei differenti vincoli imposti ai *media* e ai generi artistici dalla loro specifica base psicoperceptiva, biologicamente fondata nonché storico-culturalmente condizionata.) Il processo di 'sfrangiamento' (*Verfransung*) dei confini tra le arti già teorizzato da Adorno subisce una repentina accelerazione (Gennaro – Borio 2007, pp. 335-337), propiziata dal progresso tecnologico e dalle sue ricadute socioeconomiche (per via della sempre maggiore accessibilità dei mezzi produttivi).

Si posiziona consapevolmente nello scenario storico-estetico appena descritto l'operazione di *An Index of Metals*, presentata così dall'autore: «C'est le projet tout à fait original de penser conjointement le son et la lumière, la musique et la vidéo, d'utiliser timbres et images comme éléments d'un même continuum soumis aux mêmes transformations informatiques» (Romitelli 2003). L'analisi che segue si propone di illustrare il modo in cui quest'opera importante della videoarte musicale italiana (che vanta già varie decine di repliche sui palcoscenici internazionali) realizza quel particolare tipo di integrazione audiovisiva che nasce dall'incontro tra musica e video astratto digitale (non è invece scopo di questo articolo l'esegesi approfondita di altri aspetti pur importanti del lavoro, come le condotte del video e della musica secondo i loro principi tecnico-stilistici interni, separati, o il rapporto tra queste stesse e il testo verbale).

Una commissione della Fondation Royaumont, *An Index of Metals* è stata rappresentata in prima esecuzione il 3 ottobre 2003 al Festival Voix Nouvelles di Cercy-Pontoise (Francia). Ne sono pubblicate la partitura a stampa (Ricordi, Milano 2003), e altresì una registrazione audio/video (Cypres, 2005, CYP5622). L'organico musicale consta di una voce soprano solista, di un ensemble strumentale – entro cui si segnalano la chitarra, il basso e la tastiera elettrici, ma anche la voce e gli strumenti acustici sono tutti amplificati – e di un apparato elettronico. La parte video prevede la proiezione delle immagini su tre diversi schermi (di tre per quattro metri) affiancati. A Fausto Romitelli (Gorizia, 1963 - Milano, 2004) si devono la musica e la concezione generale, mentre Paolo Pachini (Roma, 1964) è l'autore del video (in collaborazione con Leonardo Romoli – Firenze, 1972), e Kenka Lèkovich (Fiume, 1962) l'autrice del testo.

Nella costruzione del lavoro il compositore e i videasti hanno proceduto, sia pure nell'interdipendenza, con relativa autonomia: dopo un'iniziale impostazione comune, in cui si sono delineate le motivazioni poetiche e le principali direttive tecniche, Pachini – in quotidiano dialogo telefonico con Romitelli – ha realizzato gran parte del video, che quindi era noto al compositore nel momento di scrivere la musica, rispetto a cui infine a sua volta il video è stato aggiustato (Pachini 2011). Vincolante è stata ad esempio la durata delle macrosezioni musicali, che ha imposto al video tagli severi, ma la creazione ed elaborazione delle immagini e i tempi del montaggio sono nel dettaglio, al di sotto di queste restrizioni di massima, integralmente opera di Pachini (che anzi anche rispetto a queste ha introdotto lievi *décalages*). Si riconosce in ogni caso, attraverso i differenti piani di comunicazione, un'impostazione coerente del lavoro, e ciò va rimarcato per più ragioni. Anzitutto gli autori hanno evitato di proposito una corrispondenza intermediale pedissequa,² per cui la sintonia complessiva che pure si avverte va individuata in profondità, a quel livello – elusivo per l'analisi, e richiedente piuttosto un esercizio di interpretazione – in cui la struttura si fa senso, in cui il dato formale si connota di significati extraformali.³ In secondo luogo si tenga presente che tra tutti i tipi di video quello astratto è, in quanto tale, il *medium* esteticamente più affine alla musica, e che però la radicale irriducibilità reciproca dei *media* si rivela tanto più critica, flagrante, quanto più essi tenderebbero apparentemente ad assimilarsi.

Le sezioni componenti *An Index of Metals* – che nell'edizione discografica (Romitelli – Pachini 2005) assommano insieme a circa 50' – sono alquanto nettamente separate, sebbene si susseguano senza soluzione di continuità. Il piano della loro successione è il seguente (da sinistra a destra sono indicati: il numero della traccia nel DVD; il titolo nel DVD; il titolo in

² Quella che Cook chiama 'conformance' (Cook 1998, pp. 98-102).

³ Quelli che Adorno chiamava il 'contenuto spirituale' dell'arte, diverso sia dal suo contenuto esplicito sia dal suo aspetto sensibile (Adorno [1970] 1975, pp. 147-150; 218-219).

partitura; la durata nel CD – appena discrepante rispetto al DVD; la presenza o meno della voce; le battute in partitura):

1. <i>Introduzione</i>	<i>Introduzione</i>	3' 20"		1-49
2. <i>Primo Intermezzo</i>	<i>Primo Intermezzo</i>	1' 39"		50
3. <i>Hellucination 1:</i> <i>Drowninggirl</i>	1	7' 48"	voce	51-279
4. <i>Secondo Intermezzo</i>	<i>Secondo Intermezzo</i>	2' 03"		280
5. <i>Drowninggirl II</i>	2	9' 48"	voce	281-509
6. <i>Terzo intermezzo</i>	<i>Terzo Intermezzo</i>	1' 21"		510
7. <i>Drowninggirl III</i>	3	6' 26"	voce	511-640
8. <i>Adagio</i>	4	3' 42"		641-681
9. <i>Quarto Intermezzo</i>	<i>Quarto Intermezzo</i>	0' 50"		682-687
10. <i>Hellucination 2/3:</i> <i>Risinggirl/Earpiercingbells</i>	5	7' 00"	voce	688-797
11. <i>Finale</i>	(senza titolo)	2' 23"		798-920
12. <i>Cadenza</i>	<i>Cadenza</i>	2' 58"		921

La macroforma di *An Index of Metals* si manifesta chiara all'occhio e all'orecchio. Essa allestisce una parte iniziale e una conclusiva, l'*Introduzione* e il *Finale* con la *Cadenza*, a inquadrare alquanto tradizionalmente lo svolgimento dell'opera. Entro questa cornice, le sezioni che costituiscono il corpo del lavoro seguono una precisa alternanza, tra brani di notevole rilievo (per la durata, la densità strutturale, l'impiego della voce solista), non a caso riservati all'intonazione del testo poetico, e brani di minore importanza (esclusivamente strumentali, più semplici e brevi) con funzione di rilascio tra le fasi di maggiore intensità adiacenti (l'unica eccezione a questa rigida alternanza, data dall'*Adagio*, sarà in seguito trattata).

A questo livello della macrosezionatura si riscontra una corrispondenza intermediale chiara, che ad ogni brano musicale staccato associa parti video pure riconoscibili, pressoché a sé stanti. Ai livelli di durata formale intermedi e inferiori, invece, le sincronizzazioni audiovisive fanno eccezione rispetto a una prevalente asincronia (se ne riscontrano, comunque, ad esempio: numerose e regolari, nell'*Introduzione*; appena evidenti, invece, nella parte finale di *Drowninggirl II*, a partire circa da 7' 30", dove alla reiterata convergenza della polifonia strumentale sull'unisono corrisponde con minimi *décalages* il breve *freeze* dell'immagine sui tre schermi; in *Hellucination 2/3*, sebbene qui la percezione di una loro qualsiasi regolarità sia ancora più disturbata).

Ma, piuttosto che in questi indici di temporalità verticale, una concordanza tra musica e video si osserva – ed è finanche pervasiva, al punto da rappresentare la cifra precipua della costituzione intermediale dell'opera – nella qualità della condotta temporale orizzontale. In entrambi i *media* infatti prevale un tipo di organizzazione *processuale* della forma, che cioè:

0. prevede un qualche mutamento morfologico nel tempo (ciò potrebbe sembrare ovvio, ma non può invece darsi per scontato né nella musica né nella videoarte contemporanea);
1. dispone che tale mutamento avvenga in modo lineare, graduale e tendenzialmente *continuo*;
2. spesso *esibisce* tale mutamento, ponendo propriamente su esso il fuoco dell'interesse formale;
3. spesso conforma il processo percettibile a un soggiacente principio costruttivo anch'esso di tipo processuale, talché è questo stesso a essere esibito;
4. spesso informa il processo in modo automatico, meccanico: in apparenza non diretto nel suo svolgimento da un arbitrio compositivo estraneo alla sua regola generativa.

In campo musicale questa, che può definirsi 'scrittura per processi', è una maniera tecnico-stilistica che negli ultimi decenni si è diffusa trasversalmente in correnti tra loro lontane come il minimalismo (Reich [1968] 1994), lo spettralismo (Baillet 2001), la scuola italiana postseriale, segnatamente di impronta donatoniana e beriana (Lombardi Vallauri 2007, pp. 148-150). La derivazione del suo principio di base, che consiste nel fondare su automatismi combinatori la generazione e lo sviluppo del materiale, può probabilmente ascriversi al serialismo (in senso lato), nonché al paradigma operativo della musica elettronica, e in generale a una propensione della composizione contemporanea verso un'attitudine scientifica e tecnologica, per cui l'artista si trova a suo agio nell'uso di categorie quali automatismo, permutazione, *continuum*, entropia ecc. Romitelli in particolare ha enunciato esplicitamente la sua adesione critica al tecnologismo del suo tempo (Romitelli 2001).

Nel video di *An Index of Metals* l'adozione della forma di tipo processuale è mutuata espressamente dalla musica. Questo, si è visto, era l'intento tecnico-poetico di Romitelli. Con *Index* egli ambiva da un lato, per la prima volta nella carriera, a espandere su un ordine globale la propria poetica della 'violenza', realizzando una 'messa dei sensi', un'immersione multisensoriale (anche attraverso i mezzi tecnici della diffusione del suono in *surround*, e della proiezione del video su più schermi) analoga ai *light show* degli anni Sessanta-Settanta (Romitelli 2003). D'altro lato mirava però anche a produrre un *opus* dotato di tutti i valori di complessità e coerenza strutturale tipici della tradizione accademica: coerenza, in questo caso, non solo intra- ma anche inter-mediale. Propizia a tal fine è la codifica digitale di suono e immagine, poiché con più efficienza di qualsiasi altro gli strumenti informatici sono in grado con la loro potenza di calcolo di generare oggetti percettivi processuali (disponibili al controllo e alla gestione da parte dell'autore umano). E propizia è pure la circostanza che Pachini prima che un videasta sia a sua volta un compositore, esperto delle

tendenze musicali più avanzate, capace di assecondare fino in fondo le disposizioni in tal senso di Romitelli.

In varie sezioni di *An Index of Metals*, dunque, sia nello strato musicale sia in quello video si riscontrano processi graduali (1) formali (2) e generativi (3) più o meno automatici (4). La loro presenza assume – nei piani categorialmente distinti dell’esperienza audiovisiva, lungo l’escursione dal dato oggettivo al contenuto spirituale – valenze diverse. Sul piano strutturale si individua anzitutto un tipo di processo relativo alla quantità e complessità del materiale impegnato nell’unità di tempo, che si svolge quindi (nelle direzioni opposte dell’incremento o del decremento) come addensamento o, meno sovente, come rarefazione. Su un piano semioticamente intermedio, se alle forme strutturali della musica e del video si associano altre forme strutturali come per esempio quelle della realtà fisica, lo stesso processo può essere interpretato come una tendenza all’ordine/entropia, all’ascesa/caduta, all’aggregazione/disgregazione. Ma infine, su un piano di connotazioni più libere – anche per l’importanza che nella somma intermediale delle parti acquisisce il testo verbale –, quello che domina idealmente l’opera è il processo della *corruzione*, nel suo senso più lato, che include l’alterazione e la degenerazione chimica e organica, la contaminazione, la malattia del corpo e della mente, la morte, la decomposizione.

Al fine di illustrare tale carattere strutturale/spirituale preminente della costituzione audiovisiva di *An Index of Metals*, nella successiva analisi si prenderanno in considerazione alcune sezioni che svolgono nell’opera funzioni formali diverse, tipiche nel modello da essa stessa fondato:

- *l’Introduzione*;
- *Hellucination 1: Drowninggirl*, a rappresentare le sezioni maggiori;
- il *Secondo Intermezzo*, e l’*Adagio col Quarto Intermezzo*, come campioni delle sezioni minori intercalate;
- il *Finale* con la *Cadenza*.

Per la sua brevità e relativa semplicità, ma anche perché – posta a inizio dell’opera – ne costituisce l’immediata dichiarazione di intenti, l’*Introduzione* esemplifica in modo lampante la propensione di *An Index of Metals* per i processi di addensamento (corroborato in questo caso, come si è detto, dalla sincronizzazione intermediale). La forma musicale del brano consiste integralmente della ripetizione progressivamente variata di un elemento (celebre *objet trouvé* della cultura pop contemporanea): l’attacco, campionato dal disco di vinile, di *Shine on You Crazy Diamond* dei Pink Floyd. A ogni sua esposizione, intercalata da lunghe pause, si sovrappone una figura orchestrale, dapprima perfettamente mimetica rispetto a esso, poi sempre più deformante e invadente: comincia come accordo pulito di sol minore, cui

via via si aggiungono distorsioni quartitoni e semitoni sempre più distanti dal modello (che realizzano quello che Gérard Grisey, a proposito di Romitelli, ebbe a definire ‘spetttralismo barbaro’). Anche le durate subiscono un processo graduale, ad arco: per un lungo tratto il campione si allunga mentre le pause si abbreviano, quando infine – con notevole effetto di infittimento figurale e concitazione – le pause si abbreviano fino ad azzerarsi, ma prendono ad abbreviarsi anche le esposizioni del campione (secondo il seguente schema approssimato in secondi: durate del campione: 4”, 5”, 8”, 9”, 10”, 10”, 11”, 12”, 12”, 11”, 10”, 9”, 6”, 7”; durate delle pause intercalate: 16”, 14”, 8”, 7”, 7”, 6”, 5”, 2”, 3”, 0”, 1”, 0”, 0”). Nel video un processo analogo avviene semplicemente come incremento quantitativo nell’unità di tempo delle apparizioni dell’immagine di riferimento: su sfondo nero, un tondo grigio entro cui lentamente ruotano evanescenti tracce biancastre (una forma adatta a un’introduzione in quanto ancora a mala pena articolata). Tale addensamento avviene per via dell’accelerazione del montaggio, all’incirca corrispondente allo schema delle durate musicali, nonché per via della progressiva conquista e moltiplicazione dell’immagine sui tre schermi. La ciclicità-deformazione, che è un aspetto caratteristico di tutta la produzione matura di Romitelli (Arbo 2005b), si esplica dunque in *An Index of Metals* su un piano non più soltanto musicale.

In *Hellucination 1: Drowninggirl* tutti i *media* concorrono alla rappresentazione di una lenta graduale inarrestabile caduta: il linguaggio mediante significazione convenzionale esplicita; il video attraverso immagini pressoché astratte, elaborate però (nella loro conformazione istantanea) e montate (nella successione) in modo confacente allo scopo, che è comunque di rimandare a una realtà; la musica per analogia, per isomorfismo strutturale con l’elemento di realtà prescelto. Come accade dunque questo multimediale affogamento? La guida è fornita dal testo poetico, perfettamente perspicuo, che a sua volta commenta il dipinto di Roy Lichtenstein *Drowning Girl* (1963 – Museum of Modern Art, New York). Nel video, le immagini trapassano da una condizione iniziale in cui il metallo si dà appena come parvenza, bagliore algido nello spazio celeste, a stadi successivi in cui esso via via acquista colore, calore (0’ 54”), massa (2’ 16”), diviene poi terroso (4’ 50”), perfino quasi organico (6’ 22”), viscerale (6’ 45”), compiendo cioè l’intera parabola simbolica tra lo stato del sublime e dell’infimo. Nella musica, la melodia vocale indugia con movimenti perlopiù congiunti costantemente sul medesimo *set* di altezze (addirittura una scala di re minore) e su cromatismi discendenti, mentre l’ensemble si produce in un andamento ciclico-spiraliforme (pure fondato su un basso in un modo di re minore quasi diatonico) dall’apparenza – sebbene sia impossibile, ma grazie alla condotta delle parti, alla gravidanza della figura prevalente del glissando – sempre discendente (anche in *Drowninggirl II* e *Drowninggirl III* la tendenza imperante del movimento melodico è discendente, specialmente sensibile a causa dei glissando e dei cromatismi).

Nella musica del *Secondo Intermezzo* si dispiega la graduale mutazione di un campione elettronico (tratto dal repertorio del gruppo Pan Sonic) nella sua dimensione quasi puramente ritmico-timbrica. Da principio il campione sembra ripetersi tale e quale ciclicamente, ma in seguito subisce una deformazione chiaramente processuale. Nel video un fenomeno analogo si verifica nell'*Adagio* insieme al *Quarto Intermezzo*. Le due sezioni sono unite al fine di svolgere più efficacemente la funzione di depressione preparatoria rispetto alla sezione successiva, *Hellucination 2/3: Risingirl/Earpiercingbells*, che sul piano musicale costituisce l'apice espressivo di tutta l'opera (con un meccanismo comune in tutte le arti, consistente nell'inserzione di una divagazione tranquilla prima della 'catastrofe', così da rendere non del tutto rettilineo e prevedibile il processo complessivo di intensificazione). Qui gocce di mercurio scorrono sugli schermi – aggregandosi, disgregandosi, trasformandosi – in sempre maggior numero, a sempre maggiore velocità, con sempre maggior sincronismo fra i tre schermi, fino pressoché alla saturazione.

Al regime video non rappresentativo di *An Index of Metals* fa nettamente eccezione soltanto l'ultima scena, *Cadenza*, che mostra un'enorme betoniera-discarda dove ruotano rovesciandosi valanghe di rifiuti. Anche in questo caso peraltro si raggiunge un grado di astrazione, non tanto nell'istante quanto nella diacronia, poiché la sequenza è montata come una serie di *loop*, ciclicizzata e straniata in una maniera che poeticamente riflette la ciclicità tendenzialmente entropica tipica dello stile compositivo di Romitelli. Dopo che la musica ha raggiunto il proprio acme in *Hellucination 2/3: Risingirl/Earpiercingbells*, per i pochi minuti restanti è il video che si prende carico di mantenere alto il livello di densità esistenziale, in un'opera altrimenti lontana da ogni vissuto personale o collettivo, alludendo forse – coniugando la conclusività sul piano formale alla spazzatura sul piano contenutistico – al destino dell'uomo e di ogni cosa. Nel *Finale*, appena precedente, la musica aveva portato una certa chiusura armonica e figurale, tornando – con effetto di relativa distensione – all'accordo di sol minore che fungeva da sonorità di riferimento dell'*Introduzione*. Ma la *Cadenza* smentisce ogni apparente pacificazione: la musica riattacca con una rapsodia rumoristica di chitarra e basso elettrici (riciclo del brano di Romitelli del 2002 *Trash Tv Trance*), mentre il video – dopo i trucioli, le scaglie, la fusione da fiamma ossidrica del *Finale* – rappresenta il *trash* addirittura direttamente. Il simbolismo è palese: anche ciò che, in quanto ciclico, sembrerebbe poter durare uguale per sempre, in verità è soggetto a degradazione; anche la materia dalla sembianza più solida, incorruttibile, il metallo, infine – non diversamente dalla carne dell'uomo – si corrompe. Così *An Index of Metals* mostra pure al livello macroformale la processualità già rilevata al livello delle singole sezioni: precisamente, verso l'entropia. È nella sua interezza temporale, e nella sua integrale multime-

dialità, che l'opera riesce un – astratto, ma fin troppo concreto – «requiem della materia» (Pachini 2011).

La categoria della corruzione si rivela interpretativamente essenziale in *An Index of Metals* (e in generale nella poetica di Romitelli) anche in senso differente, non come processo bensì come opposizione concettuale atemporale: tra ciò che è puro, da una parte, e dall'altra ciò che è impuro, o spurio (ai livelli più diversi). Romitelli e Pachini giocano gli opposti nella loro discontinuità, ma altresì, in modo più interessante, come termini di un *continuum*. Nella musica questo può leggersi nell'antitesi/sintesi fra armonia armonica (tonale o spettrale) e inarmonica (per cromatismi, quarti di tono, stonature); fra timbro pulito, netto e timbro sporco, ruvido, granuloso; fra strumentazione tradizionale acustica e nuova liuteria (voce compresa) amplificata-elettrica-elettronica; fra maniera classica accademica e stili *popular* (rock, psichedelia). Nel video, tra il materiale grezzo delle riprese e la sua elaborazione e deformazione fotografica digitale; tra il metallo nel suo stato inalterabile e fulgente e le sue fratture, corrosioni, fusioni, ossidazioni; tra linee nette, geometriche e forme irregolari, confuse, magmatiche; tra astratto immateriale e materico concreto; tra l'inorganico di tutti i primi 47 minuti e gli ultimi 3 di immondizia. Il testo di Lèkovich pronuncia «*metal-miso*», «*infected*», «*corroded*», «*incinerate*», «*intoxicate*» ecc. Sul piano estetico, la commistione multimediale stessa può essere interpretata come corruzione: della musica pura, 'assoluta', con i *media* estranei del linguaggio e soprattutto del video. Da sempre il teatro è il luogo in cui la musica perde la sua purezza (strutturale, stilistica, semiotica, sociale), e non a caso gli autori definiscono *An Index of Metals* una 'video-opera'.

Bibliografia

- Adorno, Theodor W. (1970), *Ästhetische Theorie*, Frankfurt, Suhrkamp (trad. it. Enrico De Angelis, *Teoria estetica*, Torino, Einaudi, 1975).
- Arbo, Alessandro (2005a) [textes réunis par], *Le corps électrique. Voyage dans le son de Fausto Romitelli*, Paris, L'Harmattan.
- Arbo, Alessandro (2005b), *An Index of Metals. Diario di un pessimo, sublime viaggio nella materia*, nel libretto accluso a Romitelli – Pachini (2005), pp. 30-34.
- Baillet, Jérôme (2001), *Flèche du temps et processus dans la musique après 1965*, in Lévy, Fabien [textes réunis par], *Les écritures du temps (musique, rythme, etc.)*, Paris, L'Harmattan, pp. 155-215.
- Borio, Gianmario – Gentili, Carlo (2007) [cur.], *Storia dei concetti musicali. II. Espressione, forma, opera*, Roma, Carocci.
- Cook, Nicholas (1998), *Analyzing Musical Multimedia*, Oxford, Oxford University Press.

- Delalande, François (2001), *Il paradigma elettroacustico*, in Nattiez, Jean-Jacques – Bent, Margaret – Dalmonte, Rossana – Baroni, Mario [cur.], *Enciclopedia della musica. I. Il Novecento*, Torino, Einaudi, pp. 380-403.
- Gennaro, Sara – Borio, Gianmario (2007), *Multimedialità e metamorfosi del concetto di opera*, in Borio, Gianmario – Gentili, Carlo [cur.], *Storia dei concetti musicali. II. Espressione, forma, opera*, Roma, Carocci, pp. 335-353.
- Goodman, Nelson (1968), *Languages of Art. An Approach to a Theory of Symbols*, Indianapolis, Bobbs-Merrill (trad. it. Franco Brioschi, *I linguaggi dell'arte*, Milano, Il Saggiatore, 1976).
- Kandinskij, Vasilij (1979), *Scritti intorno alla musica*, Fiesole, Discanto.
- Lombardi Vallauri, Stefano (2007), *Sviluppi della dodecafonia in epoca postseriale in Italia. Gilberto Cappelli e Federico Incardona*, tesi di dottorato, Università degli Studi di Lecce.
- Lombardi Vallauri, Stefano (2009), *Après le moi, le déluge. Tendenze fatali della drammaturgia musicale digitale*, in Canova, Gianni [cur.], *Drammaturgie multimediali. Media e forme narrative nell'epoca della replicabilità digitale*, Milano, Unicopli, pp. 141-157.
- Manovich, Lev (2001), *The Language of New Media*, Cambridge, MIT Press, (trad. it. Roberto Merlini, *Il linguaggio dei nuovi media*, Milano, Olivares, 2002).
- Nyman, Michael (1974), *Experimental Music. Cage and Beyond*, Cambridge, Cambridge University Press (2^a ed., 1999).
- Pachini, Paolo (2011), comunicazione personale a Stefano Lombardi Vallauri.
- Provenzano, Roberto C. (1992) [cur.], *Dal ritmo colorato alla musica visuale. Continuità ed evoluzione linguistica nell'audiovisivo astratto*, Milano, Ergonarte.
- Reich, Steve (1968), *Music as a Gradual Process*, in *Writings on Music 1965-2000*, Oxford, Oxford University Press, 2002, pp. 34-36 (trad. it. *Musica come processo graduale*, in Reich, a cura di Enzo Restagno, Torino, EDT, 1994, pp. 117-119).
- Romitelli, Fausto (2001), *Le compositeur comme virus*, in Arbo (2005a), pp. 131-134.
- Romitelli, Fausto (2003), *An Index of Metals: Note d'intention*, in Arbo (2005a), pp. 139-140.
- Romitelli, Fausto – Pachini, Paolo (2005), *An Index of Metals*, CD e DVD, Cypres Records, CYP5622.
- Schaeffer, Pierre ([1941-42] 2010), *Esthétique et technique des arts-relais (Essai sur la radio et le cinéma)* [alias *Technique et esthétique des arts-relais*], Carlos Palombini – Sophie Brunet [dir.], Paris, Allia.