

L'ARTE DELLA RI-COMPOSIZIONE

Nicolas Collins

Giovanni Ramello

Elettronica e quotidiano sonoro per una nuova definizione musicale



L'atto della composizione nell'immaginario popolare è sempre stato avvolto da un'aurea misteriosa. La leggenda ha consacrato miti nei quali il musicista appare come un soggetto passivo, quasi ignaro della prepotente frenesia creatrice che lo pervade e che lo porta a lasciarci mirabili opere. In realtà, però, qualsiasi prodotto artistico cela una volontà, un pensiero, una scelta consapevole di chi l'ha realizzato.

L'etimologia latina del verbo "comporre", *cum ponere*, cioè "mettere insieme", ci spiega che l'atto di inventare una musica consiste principalmente nello scegliere e nell'ordinare il materiale sonoro, nel combinare insieme dei pezzi; il talento, poi, fa il resto, determinando la qualità del prodotto finale.

Il sistema di organizzazione o, per meglio dire, la sintassi utilizzata di volta in volta è, come al solito, in balia degli agenti storici e geografici che ne inducono la forma definitiva. Nella società post-industriale della fine del XX secolo, in cui la tecnologia conquista prepotentemente terreno in ogni singola attività umana, appare ovvio che i frammenti di tale realtà si riversino anche nel modo di "fare musica" e Nicolas Collins, di questo nuovo approccio creativo è uno dei figli illustri, musicista di pregio in quel fecondo sottobosco che è la parte "downtown" di Manhattan è attualmente in "esilio" ad Amsterdam come direttore artistico dello STEIM (centro di ricerca dedicato all'elettronica per "live performance").

Formatosi accademicamente alla Weislan University, Collins ha in seguito frequentato la scuola di David Tudor (personaggio fondamentale nella scena dell'avanguardia nordamericana e collaboratore inseparabile di John Cage nelle realizzazioni per il coreografo Merce Cunningham), assimilandone l'estetica della "home-made electronic circuitry" e partecipando al collettivo "Composers Inside Electronics".

Affascinato, quindi, contemporaneamente, dall'editto cageano che "ogni sonorità può essere un suono musicale", egli ha sviluppato una propria sensibilità compositiva la cui chiave di lettura appare essere la "ri-composizione". A spiegare meglio questo suo percorso estetico, fa capolino una giovanile militanza come artista visuale stregato dall'"arte povera", il cui paradigma è, guarda caso, ripartire da materiali "trovati" (chiarificante è la denominazione anglosassone di "found art") e ricombinarli in una nuova creazione.

Perciò gli strumenti e i materiali che incontriamo nel lavoro di Nicolas Collins sono quelli che popolano il nostro quotidiano, rigenerati con acume per farci gustare, alternativamente, antiche fragranze o futuristiche intuizioni.

Una radio, il canto degli uccelli, un giocattolo, la colonna sonora di un film, un

disco,... tutto ciò che ininterrottamente raggiunge, in ogni momento della giornata, il nostro apparato uditivo, viene qui ripresentato sotto una nuova veste che ne valorizza il potenziale sonoro. Sulla stessa linea sta la scelta degli utensili con cui realizzare i prodotti musicali: non lussuosi apparati dai nomi roboanti e fantascientifici, ma tranquilli prodotti del mercato "consumer", sapientemente adattati alle esigenze contingenti e che acquistano pertanto una personalità davvero impressionante.

Ascoltare la musica di Collins è un po' come riscoprire sotto una nuova luce un'immagine familiare. Vedere come questa viene realizzata è un piccolo schiaffo morale a noi, figli ciechi del consumismo.

Nicolas Collins con i suoi "umili" strumenti (vedi riquadro), ci fa progredire di una tappa nel nostro cammino verso le nuove frontiere della musica.

La conversazione seguente è avvenuta in occasione dell'unica, intensa esibizione italiana, organizzata dal Centro d'arte degli studenti dell'Università di Padova nel marzo 1993.

S.M.: Prendiamo le mosse dal tuo concetto di musica, dalle premesse che stanno alla base della tua idea di fare musica.

Nicolas Collins: Penso in fondo, considerati i tempi in cui viviamo, di essere un compositore molto tradizionale. La mia formazione musicale è avvenuta nel periodo del minimalismo di Steve Reich, Philip Glass, ecc. e ho studiato con Alvin Lucier, un compositore molto preciso (figura di primo piano nella musica elettronica sperimentale americana, Ndr) che mi ha insegnato a ottenere il più possibile da un materiale minimo e a cominciare da un'idea piuttosto che da un suono. Per me, il partire da un'idea è una componente irrinunciabile dello scrivere un pezzo di musica: non si tratta, cioè, solo di forzare la strada, di andare avanti a tutti i costi. Se mi fai sedere dietro un sintetizzatore o mi domandi di trovare la maniera di combinare sette strumenti per cavarne un simpatico rumore, beh, sarò arrogante, ma non mi viene in mente nulla.

Non posso, poi, dimenticare la lezione di John Cage e per me, quindi, il trucco risiede nel provare a riciclare il più possibile. La mia direttiva è raccogliere le cianfrusaglie sonore che ci circondano e trasformarle in qualcosa di nuovo.

S.M.: Qual è esattamente l'elemento più importante della tua musica?

N.C.: Quando incomincio a comporre accadono contemporaneamente tre cose: innanzitutto mi viene un'idea circa la forma, il tema o semplicemente un concetto; ciò, poi, si incontra con un certo tipo di materiale sonoro e si deve infine adattare

ad uno specifico sistema elettronico o acustico. È un po' come se ci fossero tre flussi che, abitualmente, procedono indipendenti. Ad un certo punto, però, si incrociano ed allora ne nasce la musica. Stasera, ad esempio, eseguirò un brano intitolato "Tobabofonio" che è basato sulla registrazione di una banda peruviana di ottoni. La musica originale è già di per se stessa piuttosto interessante perché nasce dall'incontro tra la mentalità europea e la cultura indiana: gli ottoni, strumenti squisitamente occidentali, vengono qui adattati a scale e strutture ritmiche per essi inusuali. La musica che io ne ho ricavato è anch'essa ritmicamente molto singolare, poiché unisce brevi loops e phasing, e crea un'atmosfera elettrizzante, riallacciandosi in parte alla "phase music" (vedi l'opera compositiva di Steve Reich, Ndr). In questo caso io ho lavorato con un sistema elettronico (il trombone propelled electronics, Ndr) che realizza loops, permette sovrapposizioni di ritmi e genera minuscole cellule da ampi frammenti sonori. La chiave di lettura qui è nella sequenza di trasformazioni: i peruviani hanno adattato gli strumenti europei alla loro musica, io ho preso la loro musica e l'ho trasformata con un apparato di mia invenzione. Pertanto, il prodotto finale si presenta come un breve viaggio attraverso tre mondi musicali.

S.M.: Un antropologo scrisse che "la musica è il risultato sonoro di un'azione". Vedendo i tuoi concerti questo mi sembra ancora più vero. Che importanza ha per te il movimento?

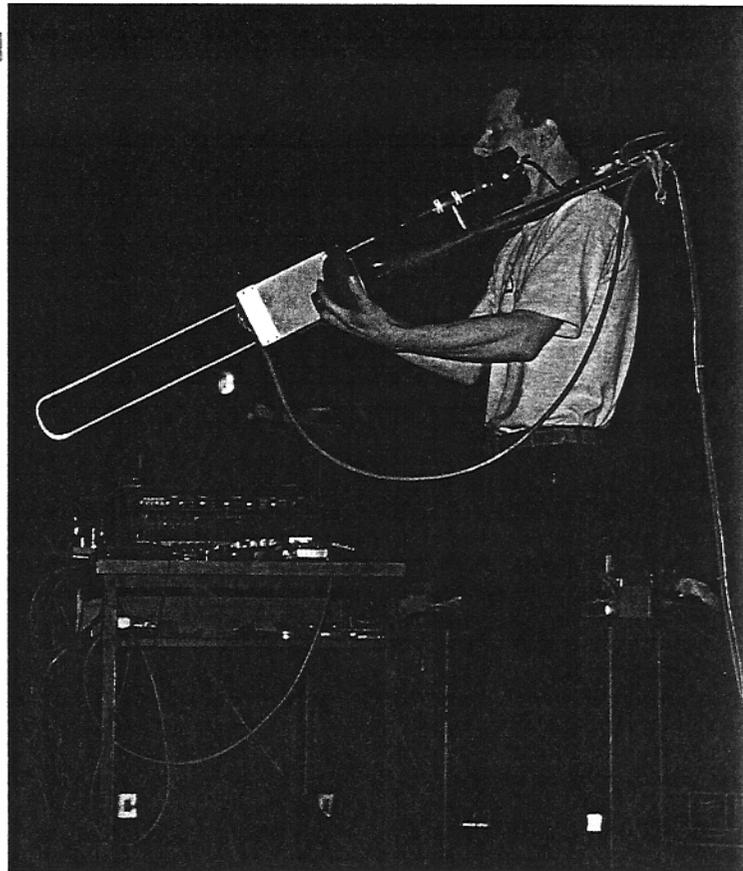
N.C.: Suppongo che siamo in presenza di un elemento di virtualità implicito in questo genere di esibizioni, le "live electronics performances", in cui ci si trova in definitiva a lottare con l'incertezze procurate dai nuovi strumenti e dalle nuove tecnologie. Spesso quando si compone vi sono elementi imprevedibili e l'unico comportamento che si può assumere è quello di procedere passo a passo, insieme alla musica nel suo divenire ed interagire con essa fisicamente. Taluni credono che la musica elettronica sia una cosa sterile ed esoterica; in realtà essa

può essere molto fisica. Mi piace questa interpretazione della musica come risposta a un'azione, perché nella maggior parte delle mie composizioni i suoni sono letteralmente una sorta di residui o d'impronte lasciate da azioni completamente differenti. Se si strofina un archetto sopra le corde di un violino si compie un gesto molto diretto: si strofina l'arco, le corde vibrano e si possono ascoltare. Nel mio caso i miei strumenti sono più simili ad un flipper: bisogna interagire con un soggetto in movimento. Bisogna ascoltare sempre il risultato immediato delle elaborazioni e delle trasformazioni che stai compiendo. In pratica viene stabilita la sequenza di azioni, come nel flipper o nel domino, dove le pedine cadono in catena seguendo però il percorso che tu hai tracciato: un'azione innesca una sequenza di operazioni concatenate.

S.M.: In definitiva quali sono le qualità e le possibilità dei tuoi strumenti?

N.C.: Tutti gli strumenti che costruisco trasformano materiali sonori "raccolti" e questi possono provenire sia dalla radio che da cd, da nastro magnetico, da musicisti "live", da suoni ambientali.

I miei sistemi ottimizzano questo genere di lavoro che invece la pluralità degli strumenti commerciali non possono fare. Mi piace poi avere nei miei pezzi un alto grado di rischio, amo l'imprevedibile, così i miei apparati sono disegnati in modo tale che non si possono controllare completamente

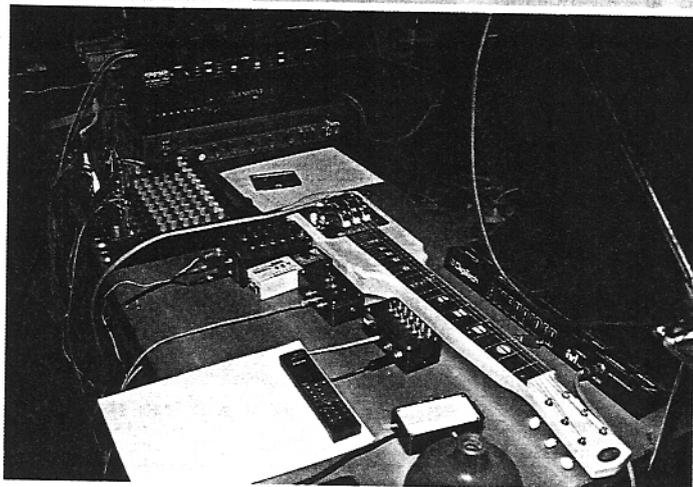


Nicolas Collins si esibisce con il "trombone propelled electronics".

ed essi diventano pertanto dei partners piuttosto che degli schiavi. In altri termini essi hanno potere decisionale circa il suono.

Questa, a mio avviso, è la bellezza di lavorare con i computer in musica. I computer possono essere davvero delle macchine stupide, orribili o possono essere degli attrezzi molto utili.

Una delle esperienze più interessanti con queste apparecchiature è lasciar loro prendere delle decisioni, questo avviene ovviamente seguendo la logica del piccolo programma che è stato impostato prima. Il sistema allora diviene contemporaneamente partitura, strumento musicale ed esecutore, tutto in una volta, e può sviluppare una propria personalità, conforme alle direttive tracciate, al carattere dato. In questa peculiarità il computer si distingue dagli strumenti tradizionali quali il sassofono e via discorrendo.



S.M.: Questo tipo di approccio è quello che mira a identificare la musica come "processo graduale", dove l'orientamento compositivo è quello di realizzare una sorta di meccanismo sonoro piuttosto che una partitura immutabile.

N.C.: Giusto. Penso che le mie partiture assomiglino alle ricette per cucinare; è un po' come dire prendi questo suono, riscalda per venti minuti, aggiungi un pizzico di questo e di quell'altro ... e il concetto tradizionale di tempo musicale ne esce deformato.

Ben si adatta il parallelo del rally automobilistico. La gara, come saprai, non consiste nell'andare il più veloce possibile, ma nel raggiungere una sequenza di punti lungo un percorso sterrato, il più vicino possibile ad un tempo prestabilito e quindi ricevere le istruzioni per la tappa successiva.

Si tratta insomma di muoversi in un ambito familiare ma in cui non si conosce esattamente il percorso che si seguirà.

Il mio lavoro ha numerosi legami con la "process music" in generale, con la musica americana degli anni settanta e con ciò che è avvenuto sulla scena musicale inglese a partire dai tardi anni sessanta, con la musica sperimentale di personaggi come Gavin Bryars, Cornelius Cardew (due pietre miliari dell'avanguardia inglese, la cui opera, spesso con precisi contenuti socio-politici, si è riferita non solo alle tecniche contemporanee ma anche al jazz, Ndr), la Scratch Orchestra (fondata nel 1969 da vari musi-

Il numero di strumenti inventati o modificati da Nicolas Collins è cresciuto talmente negli anni che, oggi, diventa difficile orientarsi in questa intricata selva. Noi limiteremo la nostra attenzione a due realizzazioni recenti e più affini ai nostri interessi giornalistici: "Backwards Guitar" e "Trombone-Propelled Electronics".

BACKWARDS GUITAR

Tale strumento è il risultato di alcune riflessioni condotte nei primi anni '80 sulle "proprietà acustiche delle corde al fine di trasformare i suoni". Il riferimento scientifico è una sorta di volgarizzazione della sintesi "plucked string" di Karplus-Strong, come ama sottolineare l'autore. La

logica progettuale è tanto semplice quanto astuta: se normalmente i pick-up di una chitarra vengono utilizzati per rilevare il suono prodotto dalle corde, qui il processo è ribaltato. Mediante un circuito di amplificazione ad elevata potenza, un segnale elettrico derivato da un materiale sonoro qualsiasi viene inviato a un pick-up che fa risuonare le corde, le cui vibrazioni vengono rilevate da un altro pick-up a contatto installato al ponte.

Il patrimonio di informazioni sonore è regolato, tramite una tastiera, da un "audio multiplexer" (uno switch con otto input) collegato a un computer. A questo punto l'esecutore sceglie quali fonti selezionare nonché le diteggiature e le accordature chitarristiche per comandare il gioco di interazione tra materiale sorgente e serie armoniche. Il risultato acustico è un fluido sonoro in continua trasformazione, con una interessante "qualità tattile", molto diverso da ciò che si può ottenere con i tradizionali sistemi di processazione del segnale.

TROMBONE-PROPELLED ELECTRONICS

È il gioiellino della produzione di Nicolas Collins. La sua progettazione è cominciata nel 1986 con la precisa volontà di colmare il vuoto tra i costosi apparecchi di campionamento, statici in termini d'interazione "live", e i processori digitali. Il primo tassello della puzzle è stata la ricer-

cista tra cui lo stesso Cardew, Ndr)... che si ispirarono addirittura alle strategie dei giochi (teoria che studia le scelte di soggetti razionali in un contesto competitivo, elaborata nel 1944 da J.Von Neumann e O.Morgenstern, due economisti, Ndr).

L'altro argomento sul quale si focalizza la mia attenzione è quello dell'acustica pertanto spendo una consistente quantità di lavoro anche sul suono.

Per essere chiari quest'ultimo per me non rappresenta soltanto qualcosa da programmare e poi custodire distrattamente. Mi preoccupo anche di come questo interagisce con l'architettura in cui viene prodotto e ciò implica una profonda conoscenza dei meccanismi fisici e dei processi elettronici degli strumenti che utilizzo. Tale approccio si riallaccia agli insegnamenti di LaMonte Young (fondatore della scuola compositiva minimalista, Ndr) e Alvin Lucier.

S.M.: La tua ricerca ha molti punti di contatto anche con i recenti sviluppi nell'ambi-

to della Realtà Virtuale; possiamo parlare di Musica Virtuale?

N.C.: Trovo in genere le problematiche della Realtà Virtuale piuttosto noiose. C'è probabilmente un grande potenziale per i mezzi visuali, legato alla possibilità di disporre di un mondo visivo artificiale con cui muoversi e agire, mentre non vedo la novità per il mondo dei suoni, perché per me tutta la buona musica è una specie di Realtà Virtuale. In altri termini l'ascolto è un'esperienza relativamente astratta paragonato alla vista. Un buon pezzo di musica sa stimolare l'immaginazione, a volte guidandola in modo preciso (come si dice avvenga con le canzoni che sanno evocare con molta forza specifiche immagini visive), altre volte lasciandola libera. Ho l'impressione che la forma più significativa di potere di cui un compositore dispone si trovi proprio a metà strada tra la possibilità di manipolazione dell'ascoltatore (qualcosa che di solito non amo fare) e la possibilità di dare all'ascol-

ca sul mercato di un apparecchio che si prestasse duttilmente alle modifiche. L'attenzione è infine ricaduta su un riverbero digitale pre-Midi, un Ursa Major Stargate, senza DSP, con un hardware digitale discreto, ma di "design elegante e logico".

Non è stato difficile perciò collegarlo attraverso un apposito circuito d'interfaccia a un comune computer Commodore 64 (ospitato all'interno dello stesso riverbero), ottenendo così un'impensabile espansione delle sue funzioni primitive. Tra i nuovi algoritmi disponibili si annovera la possibilità di catturare istantaneamente un campione, sceglierne lo "start point", farne un loop, modificarne la lunghezza, l'altezza, il loudness... e tutto in tempo reale tramite un bizzarro controller dal gusto un po' retrò, un trombone, "ripensato" per il nuovo ruolo.

In pratica, in questa mutazione lo strumento mantiene scarsi legami con le sue origini.

La coulisse, infatti, con la complicità di un misuratore ottico ad asta, opportunamente accoppiato ad un guinzaglio retrattile per cani, diventa un "potenziometro gigante" per l'immissione dei valori dei parametri. L'aggiunta poi di una tastiera con 21 tasti sullo chassis, permette di muoversi agilmente tra le variabili del sistema e, come al solito, selezionare le fonti audio in entrata, mentre lo standard "breath control" installato sul bocchino serve per l'elaborazioni complementari a quelle realizzate attraverso la coulisse, quale ad esempio l'intonazione.

Completa il quadro un cono ad alta frequenza inserito nella campana che trasforma a richiesta il trombone in una cassa dal suono tagliente e un po' nasale, che può giocare spazialmente con il sistema centrale di amplificazione. Il software di gestione del sistema è scritto in linguaggio Assembler 6502 e può essere modificato a piacere, rendendo pressochè infinite le combinazioni programmabili. Il collegamento tra controller e computer avviene attraverso un cavo multi-conduttore.

La peculiarità fondamentale del "trombone-propelled electronics" è che riunisce in un unico oggetto i caratteri di un sistema interattivo e di uno strumento reale.

Ascoltare per credere.

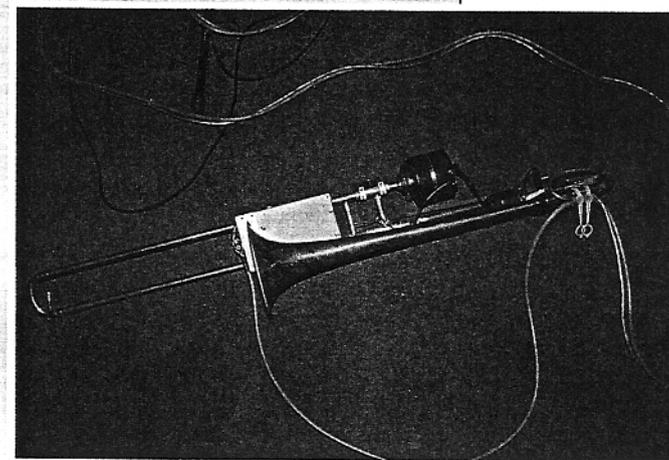
tatore una serie di opportunità tra cui scegliere in qualsiasi momento. Si può perciò alternativamente rivolgere l'attenzione sulle parole che sto pronunciando, sui suoni elettronici che si susseguono, sul ritmo, sulla struttura globale e di quando in quando cambiare punto focale.

Tutta la buona musica deve favorire questo atteggiamento fruitivo; il bilanciamento tra le parti è raggiunto quando l'ascoltatore ha la libertà di muoversi attraverso lo spazio musicale, il che è molto simile a ciò che viene fatto con la Realtà Virtuale.

S.M.: Possiamo chiamare i tuoi apparati "iperstrumenti"?

N.C.: Non credo. Penso che i miei strumenti siano molto rozzi paragonati a quelli tradizionali, perciò "iper" sarebbe un prefisso sbagliato.

Le mie invenzioni hanno un carattere tutto particolare, difficile da definire. Il trombone ad esempio è uno strumento veramente



meraviglioso da suonare, perché permette di manipolare quasi ogni cosa. Lo slide si comporta come un grande "mouse" per computer che combinato con i pulsanti della tastiera controlla l'elaborazione di molti parametri. Si può per esempio spostare l'emissione sonora dall'impianto di diffusione al piccolo speaker montato nella campana e si ottiene un effetto più da grammofono della nonna che da musica elettronica contemporanea, certamente terribile in termini di qualità, ma altamente suggestivo e pieno di fascino antico. Questo dominio acustico è molto distante da quello degli altri strumenti.

S.M.: Anche la tua tecnica strumentale non ha nulla a che vedere con la tradizione?

N.C.: No e ciò spiega, nella fattispecie, le grandi difficoltà incontrate dai trombonisti a maneggiare il mio controller. Assomiglia ad un trombone ma si usa in maniera totalmente diversa.

Anzi, per essere sincero, se questo è un ausilio unico e molto sviluppato per un certo tipo di manipolazioni elettroniche, d'altro canto possiede un vocabolario certamente limitato rispetto alle possibilità espressive e alla versatilità, del trombone. Il mio strumento è da un verso molto rozzo e pertanto nella mia mente quello strano termine inventato al MIT, "Hyperinstrument", è molto più adatto quando si parla di estendere gli strumenti tradizionali.

Il mio lavoro consiste invece nel tramutare, o meglio nel mascherare, uno strumento in un altro, nel travestirlo.

S.M.: Cosa ti ha spinto in questa direzione?

N.C.: Ero disgustato. No, a parte gli scherzi, non sono particolarmente interessato alle nuove tecnologie, al look o alla filosofia "moderno è meglio"; io scelgo il mio materiale con molta attenzione e di solito finisco con l'usare un misto di vecchie e nuove tecnologie. L'elaborazione elettronica che sto compiendo in

questo periodo avviene prevalentemente attraverso un vecchio sistema di processazione del segnale, che ha una personalità molto definita nel fare ciò. Anche qui si può trovare un'analogia con il mondo automobilistico: ci sono macchine più facili da modificare in "Hotrod" (macchine per alta velocità, Ndr) di altre e lo stesso avviene con gli strumenti musicali. Una volta scelta la mia scatola di partenza (un riverbero digitale Ursa Major Stargate, Ndr) l'ho modificata e collegata a un vecchio trombone acquistato per dodici dollari, provato dal tempo e rimesso assieme con il saldatore. In tutto ciò non c'è nulla di particolarmente moderno.

S.M.: Alcuni musicisti guardano con diffidenza questo tipo di strumenti che inevitabilmente cambia alcuni degli aspetti del fare musica, per esempio nella prassi esecutiva...

N.C.: ...in altre parole essi guardano il mio strumento e dicono "Oh, qualsiasi idiota potrebbe suonarlo in una settimana!". In realtà questo specifico strumento, il trombone, richiede un notevole virtuosismo.

Per quello che è la mia esperienza, lo sto suonando da sei o sette anni e miglio continuo e credo che così avverrà col passare del tempo.

Strumenti differenti hanno diversi gradi di virtuosismo, ma il cammino è sempre il medesimo; ciò che cambia sono le sfumature espressive, le peculiarità legate alla tec-

nica costruttiva stessa.

Gli strumenti elettronici non implicano esattamente lo stesso controllo fisico degli strumenti acustici più tradizionali, i medesimi problemi di suono, di respirazione, di imboccatura, la delicatezza di tocco... tutte queste cose vanno perdute nei nuovi strumenti elettronici a vantaggio di diverse e nuove sfumature. Essi richiedono un differente virtuosismo, sforzi e capacità diverse e qualora ci sia la possibilità di un apprendimento più rapido questo non si traduce necessariamente in una minaccia per gli strumenti tradizionali...

S.M.: Hai in mente qualche sviluppo commerciale dei tuoi sistemi?

N.C.: Non credo. Mi hanno chiesto invece di contribuire a una sample library, a una serie di cd Rom per campionatori e questo genere di cose mi interessa molto. Non mi sento, infatti, terribilmente possessivo circa il suono di per se stesso. Mentre non accetterei di vendere per quattro soldi la mia combinazione di strumenti, suoni e performances, non ho problemi a cedere i miei suoni.

Non vedo comunque possibilità commerciali per i miei strumenti data la loro specializzazione, ma sto lavorando in questo tipo

operazioni nella mia veste di direttore artistico dello STEIM di Amsterdam, un centro con una lunga tradizione nello sviluppo di nuovi strumenti, molto vicina al mio modo di lavorare. Dopo anni di ricerche è stato qui messo a punto una specie di computer centrale che può dar vita ad un vasto numero di controllers e di strumenti musicali (si parla qui del Sensor Lab, vedi SM n.157 di Settembre 1993, Ndr).

Ora, questo computer, poiché può essere utilizzato in svariate applicazioni, è potenzialmente vendibile commercialmente sul mercato e stiamo pertanto pensando alla strada da seguire. Per adesso ne abbiamo costruiti e venduti settantacinque, ma è necessario trovare un modo per produrli industrialmente.

Per quanto riguarda i miei strumenti invece ho l'impressione che siano troppo vincolati al mio linguaggio musicale per permetterne una produzione in serie, dato che fin ora non credo ci siano centomila persone che vogliono far musica alla mia maniera e ciò, in fondo, mi permette ancora di guadagnarmi da vivere.

S.M.: Uno dei problemi della musica elettronica è proprio quello di non raggiungere il vasto pubblico e divenire così un accessorio per così dire elitistico.

Vedi qualche miglioramento per il prossimo futuro in termini di popolarità?

N.C.: Sì. Proprio di recente ho avuto la medesima discussione con numerose persone. Io credo che ci sia sempre un travaso, come diciamo noi, dalla scena musicale sperimentale a quella commerciale. La musica pop è molto veloce ad adattare nuovi materiali sonori e qualche volta anche nuovi strumenti, e pure la musica contemporanea, quella classica seria, comincia a produrre lavori per formazioni orchestrali e da camera (soprattutto questi ultimi) che stanno cominciando a incorporare l'elettronica come parte integrante piuttosto che come un ospite speciale (come il vecchio nastro magnetico).

L'essenza della musica sperimentale però non può essere assimilata e inserita nella forma della musica pop perché riguarda proprio la forma, la struttura, il processo, la performance e non può essere condensata in tre minuti e mezzo in cui sostanzialmente dici "Piccola ti amo" o "Piccola ti odio"... Forse lo potresti fare ma non riesco a vedere in questo caso un successo straordinario di pubblico. Diciamo che noi non lo facciamo, non perché rigettiamo ogni cosa di questo genere di musica, ma perché non è questo l'aspetto della musica che ci interes-

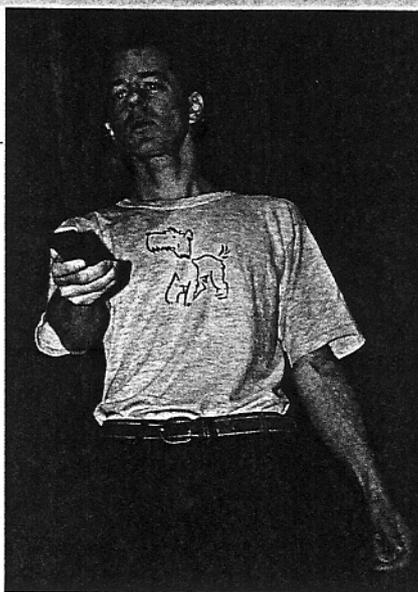
NICOLAS COLLINS - DISCOGRAFIA SELEZIONATA

- 1982 - *Is she/he really going out with him/her/them?* (con Ron Kuivala in "Going out with slow smoke") Lovely Music.
- 1984 - *A letter from my uncle* e *A clearing of deadness at One Hoarse pool* (in "Let the state make the selection") - Lovely Music.
- 1986 - *Devil's Music* - Trace Elements Records.
- 1988 - *Real landscapes* - Banned Cassettes.
- 1988 - *Inverse guitar* (con Robert Poss).
- 1989 - *100 of world's most beautiful melodies* (con la partecipazione di John Zorn, Ben Neill, George Lewis, Anthony Coleman e altri).
- 1990 - *Real imaginary music* (in "Imaginary landscapes") - compilation prodotta per la Electra/Nonesuch.
- 1991 - *Tobabofonio* (in "Aerial n° 3") - Nonsequitur Foundation.
- 1992 - *It was a dark and stormy night* - Trace Elements Records.

Inoltre vi sono apparizioni in "Cobra" di John Zorn, in "Polka from the fringe" di Guy Klucsevsek e in un album di Bobby Goldsboro.

Poiché la reperibilità di questi materiali è sovente difficoltosa, alleghiamo come utile riferimento il recapito della:

Trace Elements Records
 172 East 4th Street, 11d
 New York, NY 10009
 Usa



sa. Ognuno ha le proprie direttive: un importante produttore rock lavorerà molto accuratamente alle tecniche di registrazione del suono e così rispettivamente un famoso direttore d'orchestra, un grande batterista rock, un illustre violinista hanno via via un diverso approccio. Parallelamente ogni macchina è prodotta per una precisa fetta di mercato e, per me, la musica sperimentale è diretta a combinare nuove forme e nuovi suoni e questa non è la medesima direzione della musica pop.

S.M.: Ho due curiosità che sono in qualche modo connesse tra loro. Innanzitutto, hai mai pensato di utilizzare i tuoi apparati per realizzare e controllare performance multimediali? E, in generale, credi che sistemi di tale genere contengano implicazioni sinestetiche e possano riportare all'unitarietà dei sensi, alla percezione globale?

N.C.: Personalmente ritengo che la cosa più importante della sinestesia è legata al dominio dell'astratto, al potere di evocare sensazioni. Perciò se la musica può evocare immagini è fondamentale lasciare il campo aperto alla fantasia, non sovrapporre dei disegni ma dare la massima libertà all'ascoltatore. Perciò non sono interessato a quel mondo multimediale che limita fortemente l'individualità. D'altra parte, è evidente che, essendo la mia musica strettamente connessa con la performance, la mia attività sul palco durante l'esibizione è parimenti parte integrante dell'evento musicale. In soldoni, il tempo di un pezzo è vincolato a quanto a lungo posso fare una determinata cosa sul palco prima di annoiare tutti. Quindi gli aspetti dell'esibizione determina-

no buona parte degli elementi formali e strutturali della mia musica. Le limitazioni fisiche sono costituite dal mio corpo e dai miei nervi sul palco. Recentemente ho incominciato a concepire brani che richiedono un'attività esecutiva minima, un po' come avveniva ai tempi della musica per solo nastro magnetico in cui l'unica attività consisteva nell'avviare il registratore e inviare il segnale al sistema di diffusione. Tali pezzi sono pensati in congiunzione con altri media poiché non monopolizzano il senso visivo. Inoltre non ho mai scritto colonne sonore per film o video e m'interesserebbe molto, ma dovrei trovare la persona giusta interessata a sua volta al mio lavoro. Qualcuno, addirittura, ha pensato di fare un film sulla mia musica: un regista francese vorrebbe fare un film su di me e la mia musica, ed in questo caso sarei curioso di vedere fino a che punto la musica sarebbe l'oggetto delle riprese o il sostegno del materiale visivo.

