

# M E T A M O R F O S I

emanuel      dimas      de      melo      pimenta

1                9                9                5

**METAMORFOSI**

**Emanuel Dimas de Melo Pimenta**

**1995**

**Arquitectura, estética**

**ASA Art and Technology UK Limited**

**© Emanuel Dimas de Melo Pimenta**

**© ASA Art and Technology**

**[www.asa-art.com](http://www.asa-art.com)**

**[www.emanuelpimenta.net](http://www.emanuelpimenta.net)**

*Tutti diritti riservati per tutti i paesi, per tutti i testi come per le illustrazioni, foto e documenti presentati su questo documento. I testi, illustrazioni, foto e documenti sono proprietà dei loro rispettivi autori. Qualsiasi uso, per qualsiasi scopo, dei testi, documenti, foto e informazioni presenti, anche se riguarda solo una parte o un estratto dell'informazione presentata, può essere concesso solo con la previa autorizzazione scritta dell'autore dei documenti in questione, e del proprietario dei diritti corrispondenti o di una persona debitamente autorizzata. Sono considerate utilizzazioni: l'archiviazione o trasmissione o riproduzione di tutta o una parte soltanto di questa informazione in ogni forma, per esempio in forma stampata, in forma virtuale, in file per computer, in forma elettronica, o su qualsiasi altro supporto, o qualsiasi altra utilizzazione dell'informazione presentata.*

In varie epoche si è creduto che la musica forse giunta al termine della sua evoluzione.

Questo accadde, ad esempio, quando Josquin des Près morì nel XVI secolo. Era considerato il più grande cantante della Terra, probabilmente comparabile con Caruso nel suo tempo, e la sua morte rappresentò la paura che la *musica seria* avesse raggiunto la sua ultima possibilità di sviluppo.

Lo stesso era già accaduto con Perotinus Magnus.

I miti dell'apocalisse della musica si susseguirono senza sosta.

Richard Wagner era uno di questi. Quando stava cercando di incontrare Beethoven, scrisse: «I miei pensieri sono rivolti ad un unico desiderio: vedere Beethoven! Il mio desiderio di incontrare Beethoven è più grande della fede di un mussulmano durante il suo pellegrinaggio alla tomba del suo profeta».

Qualche tempo dopo, certamente motivato dagli esperimenti del suo amico e suocero Franz Liszt, che aveva scritto la famosa *Bagatelle Senza Tonalità*, presentò il Terzo Atto di *Tristano e Isotta*. Una nuova fine per la musica occidentale: fu considerato infatti come un'estasi insuperabile.

Qualche anno più tardi, appare Gustav Mahler e il Secondo Movimento della sua *Quarta Sinfonia*. In questo movimento, Mahler produce continue modulazioni, spezzando le sacre regole della *buona musica* stabilite dai precedenti movimenti evolutivi. Una volta ancora la musica era considerata arrivata al suo *limite*.

Troviamo poi Claude Debussy che portò i sistemi tonali all'estremo in *Jeux*, e una volta ancora fu proclamata la fine della musica. Si credette che niente fosse più possibile dopo Debussy. La sua musica era considerata così radicale che nel 1902 il critico Camille Bellaigue scrisse che la musica di Debussy era 'di nessun interesse' e 'privata di charme'. 'Nessuno è migliore' continua Bellaigue, 'di Debussy a presiedere la decomposizione della nostra arte'.

In seguito ci furono Arnold Schoenberg, Anton Webern, Alban Berg, Edgar Varése, Pierre Boulez, Karlheiz Stockhausen, LaMonte Young e John Cage. Per molte persone ognuno di loro ha rappresentato la fine della ricerca musicale.

Alla fine degli anni 1970 iniziai a ricercare nuove tecniche di composizione musicale: *planimetria*.

Studiai per anni con Hans Joachim Koellreutter, che era stato il pupillo di Paul Hindemith, Hermann Scherchen, Marcel Moyse e che aveva lavorato insieme con Ravi Shankar in India e con alcuni compositori giapponesi come Machi Ichi.

La tecnica sviluppata annotava l'eventi sonori su uno schema, senza usare le annotazioni tradizionali, ma un nuovo sistema grafico.

A quell'epoca iniziai la mia ricerca dei principi guida dentro la formazione plastica dei modelli sinaptici.

Iniziando con Sigmund Freud in suo *An Outline of Psychoanalysis*, con la ricerca di Marvin Minsky ed anche di John Wheeler.

Trascorsi circa dieci anni studiando Charles Sanders Peirce e Buckminster Fuller e scoprendo i lavori di Gerald Edelman. Edelman ricevette il premio Nobel nel 1974 per un suo lavoro nel campo dell'immunologia. Affermava che l'organismo umano semplicemente non *impara*. Le nostre difese sono guidate da un processo automatico di autoregolazione, dando vita ad un'idea correlata al lavoro di Ylia Prigogine.

Negli anni 1980 Leif Finkel, John Pearson e Gerald Edelman progettarono di formalizzare la costruzione plastica di modelli neuronali usando simulazioni al computer e un principio di selezione naturale.

Il modello di Edelman semplicemente non lascia spazio per le intenzioni, ogni cosa viene sempre trasformata.

Qualche tempo dopoil più grande botanico giapponesse Motoo Kimura propose un modello di selezione nel quale il caso gioca un ruolo importante. E' stato il caso che a determinato il *punto di mutazione*. Questa brillante idea fu accompagnata della teoria sugli equilibri puntuali, sviluppata da Niles Eldridge e Stephen Jay Gould.

Tornando agli anni 1980, iniziai a lavorare su partiture musicali in ambienti virtuali.

Nella creazione delle nostre costelazzioni sinaptici ci sono risposte catastrofiche – nel senso usato da René Thom – per gli stimoli sensoriali. Viviamo in un anello continuo e percettivo. Questo significa che i principi che sottostanno all'creazzione musicale del passato – includendo il serialismo integrale – finiscono col non avere alcun significato. Adesso creiamo organizzazioni di suoni che prima di tutto rappresentano un criticismo reale delle nostre configurazionei mentali, che si porta a partecipare interattivamente con l'universo dei suoni.

Ogni cosa è diventata una metamorfosi.

Lavorare sulla musica in spazzi virtuali significa estendere l'uso ad altri sensi modelatti su idee creative per l'orecchio. Non soltantol'occhio è coinvolto nella struttura della musica, ma anche il tatto, attraverso il costante massaggio sul la retina fatto dagli schermi dei computer, schermi che emettono luce.

Ogni volta che entriamo in una realtà virtuale e stabiliamo una struttura logica per un'esecuzione musicale, alteriamo i nostri richiami culturali, causando così un cambiamento reale nella formazione plastica degli elementi del suono.

Il vecchio ordine gerarchico cede il passo a un ordine fatto di coordinazione, al mistero e alla scoperta continua.

La musica si trasforma a ogni passo in una nuova entità.

Gli sviluppi sono non-intenzionali e caotici.

La formazione plastica degli elementi del suono distribuiti in un ambiente virtuale rappresenta un criticismo a un livello sinaptico. Criticismo nel senso di illusione, che etimologicamente significa *contro-gioco*. In questo modo sono prodotti veri trapoli logici per la nostra mente, che finisce per esistere simultaneamente dentro e fuori di noi. E la musica si trasforma in un interessante gioco mentale, che non è limitato nella ricerca di richiami simbolici.

In un certo senso è quello che fece John Cage cercando il silenzio: non seguendo i tradizionali principi logici stabiliti dalle idee di valori ordinati.

In questo seguì Eric Satie, Claude Debussy, Beethoven e Palestrina, quando cercarono di criticare il convenzionale.

Nel nostro pianeta, penetrato da un altro pianeta, presente con satelliti e sistemi di comunicazione, una realtà paradigmatica non è più possibile, ci siamo mossi dentro una realtà sintagmatica, una realtà composte da differenti paradigmi in mutazione dinamica e sempre con nuove combinazioni.

Il passaggio da un universo paradigmatico a un universo sintagmatico ha permesso la trasformazione del concetto di musica *seria* in musica a basso o alto repertorio, distruggendo i confini che prima erano chiari e opposti.

Così la musica si è trasformata in un giocco sottile, in un certo sense comme un gioco gravitazionale. Mentre per l'orbita di un pianeta una piccola interferenza non significa necessariamente una catastrofe, un lancio di dadi è inevitabilmente e *a priori* una zona di instabilità.

Questa è l'immagine del nostro tempo.