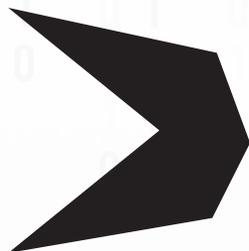


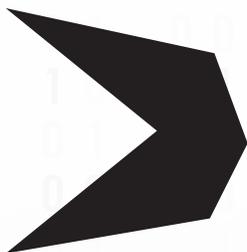
# #beatitude

**L'intelligenza artificiale e la predisposizione alla produzione di musica elettronica. Supporti strategici, ritmi, algoritmi, testimonianze e nuove tecniche di realizzazione e gestione del flusso musicale.  
Con un occhio attento all'industria.**



*Il Suono del Futuro. E il giusto mix nella visione della  
produzione musicale con l'avvento dell'intelligenza  
artificiale*

*“La musica non deve avere paura del futuro.  
Se non ci fosse stato il campione,  
non sarebbe nato l'hip-hop”  
Hell Raton in una puntata di “E Poi C'è Cattelan”*



*“Mi ero stupidamente convinto che il valore della musica era proporzionale al valore dello studio in cui veniva registrato, ma avete notato quanto sono essenziali gli interni di una navicella che gira intorno allo spazio?”*

*Fedez*

*“Sono sempre stato un grande fan della musica elettronica. Ero fissato con le serie tivù fantascientifiche e quella musica mi sembrava provenire dal futuro in un modo mai sentito prima”.*

*Bene, per **Elton John** la summa del genere è “Trans-Europe Express” dei Kraftwerk, uno dei suoi album “preferiti di sempre”.*

*E l’artista aggiunge: “Ero nella mia stanza, avevo fumato una canna e ascoltavo ‘Trans-Europe Express’.*

*In quel momento credo di... aver visto Dio”.*

Ormai i testi scritti dall'intelligenza artificiale li possiamo incontrare un po' ovunque e spesso non riusciamo a distinguerli da quelli scritti dagli esseri umani. Però parliamo di testi perlopiù generici e con finalità riempitive, anche se ci sono esempi di poesie sintetiche con un gusto estetico e di forma interessanti. Ma l'applicazione dell'AI non si ferma e sta permeando qualsiasi aspetto della nostra vita, fisica e digitale. Ma cosa succede nell'ambito dell'arte, soprattutto quella musicale?

I principali player del settore della fruizione musicale aumentano e integrano i propri algoritmi alla velocità della luce, per tenere attaccati alle loro piattaforme gli utenti più tempo possibile, alcuni lanciano intelligenze che promettono di riconoscere le future hit con una semplice analisi. Sarà vero? Probabilmente no. O meglio: alcune volte vinceranno la sfida ma anche un orologio rotto segna l'orario giusto due volte al giorno. Questo perché nell'arte prevale sempre la componente umana che nessuna intelligenza artificiale sarà mai in grado di emulare: l'anima. Se vogliamo essere più precisi, l'emozione. Non solo, perché tutti noi sappiamo che una canzone riesce a mettere in modo tutti i sensi, grazie ai ricordi a cui si lega: odori, sapori, sensazioni; il ricordo del primo bacio, quello di una cena fra amici, la nascita di un figlio.

Quale "stupidità artificiale" o addirittura "deficienza artificiale" (passatemi la battuta) riuscirà mai ad avere ricordi così vividi da accendersi ascoltando della musica? Io ritengo nessuna, almeno in un futuro a corto o medio termine. Ovviamente ci saranno tantissime hit in futuro parzialmente costruite con gli algoritmi, soprattutto nella musica elettronica, più facile da trattare, ma saranno casi isolati e comunque sempre nati con un guizzo creativo dell'autore o del produttore, un piccolo suono, una rullata nel punto giusto, il campione furbo ripescato in una soffitta polverosa, una stonatura poetica della cantante. Quindi possiamo metterci l'anima in pace, l'intelligenza artificiale potrà aiutare ma mai sostituire l'uomo, la sua anima e le sue emozioni durante il processo creativo. Ecco il perché di questo libro.

*Gabriele Gobbo,*

Docente e consulente in digital marketing e nuove tecnologie

La musica gioca sempre un ruolo primario nella vita umana: anzi, essenziale, e la tecnologia ha contribuito significativamente alla sua evoluzione. L'innovazione è un fattore chiave in qualsiasi comparto e la produzione musicale non fa eccezioni. Nel corso degli anni, ci sono state numerose innovazioni che hanno riformato il segmento della produzione musicale.

Il primo strumento segnale della svolta nel processo di creazione delle sette note è stato il sintetizzatore, inventato negli anni '60 ed erroneamente associato solo alla musica elettronica. I primi synth (e le inerenti matrici) sono stati in grado di forgiare suoni che non erano mai stati ascoltati prima aprendo nuove strade per la sperimentazione. Band abitanti nello spazio vitale del rock progressivo, come i Pink Floyd e gli Yes, hanno fatto ampio uso di sintetizzatori per creare proposte futuristiche e psichedeliche impossibili da ottenere con strumenti tradizionali.

Negli anni '80, introdotta la tecnologia dei campionatori, il settore ha cambiato nuovamente passo: inattesi dispositivi hanno iniziato a consentire la registrazione e il conseguente sampling di un suono e di riprodurlo in modo sintetico. La pratica ha aperto nuove possibilità creative, come la creazione di loop musicali e la manipolazione di suoni esistenti per creare nuove tracce. La musica hip-hop e dance degli anni '90 è stata influenzata in modo significativo dai campionatori, che hanno consentito la creazione di nuovi ritmi, nuovi suoni e nuove opportunità. L'innovazione più recente nel campo della produzione musicale è l'intelligenza artificiale. L'IA può essere utilizzata per creare musica in modo autonomo, o per aiutare i musicisti nella creazione di nuova musica. Alcune applicazioni di intelligenza artificiale consentono ai musicisti di generare automaticamente parti di batteria, basso o altri strumenti, liberandoli così da dover creare tutto da zero. Nel backend, l'IA può essere utilizzata per analizzare e classificare la musica facilitando la ricerca di nuovi suoni e di nuove idee.

Dal sintetizzatore all'intelligenza artificiale, ogni nuova innovazione apre a nuovi percorsi creativi. Alcuni musicisti ringraziano. Alcuni maledicono il cambiamento. La creatività e il talento rimangono elementi basilari per la creazione. L'autenticità e le emozioni anche. Tuttavia, bisogna riconoscere che nuove possibilità e nuovi strumenti potranno accompagnarci in impensabili esperienze legate all'estro.





**INTRO**

Nel futuro prossimo il talento e l'ispirazione non saranno più elementi necessari per poter comporre una canzone? Sembra parecchio strana, la cosa, e forse un po' inquietante: tuttavia, sarà inevitabile. Già da tempo, infatti, la tecnologia aiuta anche i meno talentuosi a comporre suoni e melodie grazie all'intelligenza artificiale. Si è sempre detto che i computer non avrebbero mai potuto sostituire la creatività umana. Ma non è proprio così. L'AI ormai può tutto o quasi. Messa alla prova, ha già creato molti brani. Di solito, da questi processi di composizione automatizzata vengono fuori delle tracce molto ritmate, che riprendono e rielaborano un po' tutti gli stilemi dominanti della musica da classifica. Sono nate decine di app che permettono la composizione assistita. Un paio di clic e il programma fa tutto da sé: accorda, arrangia, mette in tonalità, ammorbidisce i suoni, crea scale, assoli e accordi. Forma e sviluppa motivetti orecchiabili originali con disinvoltura, l'AI. Con Boomy, una delle tante app esistenti, sono state prodotte oltre cinque milioni di canzoni: per la precisione il 5% della musica registrata nel mondo. Da questa musica creata artificialmente si può trarre anche un bel profitto. *“L'85% dei nostri utenti non aveva mai composto musica prima”*, ha spiegato Alex Mitchell, fondatore della società californiana Boomy. Ma ora c'è chi guadagna anche cento o duecento dollari al mese grazie alle royalties prodotte dalle app. Di base, Spotify paga in media 0,004 dollari per streaming; bene, una app come Boomy dà ai propri autori l'80% del totale che riceve dalla piattaforma. Quindi, per raggiungere cento dollari, ci vogliono più di trentamila streaming. Questo uso della tecnologia in ambito musicale è un fenomeno già rodato. Già in passato esistevano programmi che agevolavano i musicisti con soluzioni automatizzate, ora però i software che si sostituiscono ai compositori sono più economici, rapidi, intuitivi e smart. Sono più facili da usare. Sono dunque più fruibili e funzionali. Già negli anni '80 David Cope, compositore di musica classica, aveva sviluppato un programma informatico capace di comporre brani musicali ispirati allo stile di Johann Sebastian Bach. Pubblicò anche un disco da cinquemila tracce. Ma il suo programma andava impostato da un utente pratico in scrittura musicale. Con Boomy e app simili, invece, non bisogna possedere doti informatiche né musicali.

Sebastian Zdrojewski, esperto in blockchain e cultura digitale, espone un concetto che vale tranquillamente per la musica: *“Sottoscrivi, accedi a tutto senza possedere nulla”*, sostiene Zdrojewski. *“Sono sempre stato,*

*e non diniego, un entusiasta digitale. Amo l'idea di poter accedere ad un contenuto on-line, per poi acquistare la versione fisica. Un concetto che probabilmente molti stanno perdendo (ma non crediate che tutti nella nuova generazione siano pro-digitale). La riflessione è: che cosa abbiamo? Abbiamo accesso a tutto: film, musica, appartamenti, automobili. Paghi il consumo, usi, abbandoni. La varietà, la quantità. La qualità? Sopravvalutata, o forse più semplicemente siamo così assuefatti alle novità che della qualità non ci importa più sto granché. Vuoi vedere gli Avengers? Fai una sottoscrizione a Disney+. Vuoi vedere la serie della Fondazione? AppleTV. Vuoi vedere Cyberpunk 2077 Edgerunners? Netflix. Magari poi trovi qualcosa che ti colpisce, che ti lascia il segno, lascia qualcosa dentro la persona. Qualcuno domanda: il digitale è reale? Personalmente, se posso percepirlo, allora significa che c'è. Prendiamo anche un esempio pratico: è stato rilasciato 'Edgerunners' su Netflix. Credo l'opera cyberpunk più bella degli ultimi anni, roba da ricordarmi 'cazzo, ho voglia di rileggermi Burning Chrome di William Gibson'. Vuoi tornare indietro nel tempo con un gesto nostalgico? Puoi farlo, esiste una copia, possiedi quel qualcosa che ha lasciato il segno nel tempo. Ma con lo streaming? E se non sottoscrivi più? E se decidono di toglierlo perché nessuno lo vuole? O per qualche folle questione di ethical washing? Perché lo fanno, lo hanno sempre fatto. E lo faranno”.*

*Che valore ha ciò che sottoscriviamo? La domanda di Zdrojewski è più che lecita. “Che cosa ci lasciano le sottoscrizioni digitali se non un vago ricordo di qualcosa che è stato? Quella canzone associata ad un momento particolare? Quel film che ci pensi e ti viene la pelle d'oca solo al pensiero? Svaniti nell'immensità di un mondo digitale in continua espansione che tutto concede e nulla lascia, se non un senso di assuefazione, come pusher di emozioni digitali che ti costringono a comprare da loro con la minaccia di renderti la materia prima inaccessibile. Prima di Internet ci lamentavamo degli editori che cambiavano idea in base all'umore, di prodotti editoriali che uscivano come sangue dal naso. Oggi abbiamo tutto quello che vogliamo, ma non possediamo nulla. Cambia la forma, non cambia la sostanza”.*

*Alla fine ti trovi a cercare disperatamente qualcosa che ti faccia provare una qualche emozione. “Ma nel mare di contenuti spacciati da pusher algoritmici, trovi principalmente 'monnezza. Volendo guardarla bene, siamo anche peggio dei drogati, almeno loro hanno il loro spacciatore*

*di fiducia. Ci troveremo inondati da pattume generato da Intelligenza Artificiale che tenterà di convincerci che proviamo qualcosa, quando in realtà saremo solo investiti di luci psichedeliche che, forse, a conti fatti farsi di LSD o altri funghetti non era poi così male. Immaginatoci un mondo futuro, nemmeno troppo lontano, in cui per poter scappare in un mondo lontano, magari qualche sistema solare, o anche solo in una terra lontana, devi pagare una sottoscrizione. Qualche euro qua, qualche dollaro là. Pagare per avere, pagare per non possedere”.*

Molta della musica che ascoltiamo ogni giorno nasce grazie a programmi del genere. La musica del futuro è già qui, basti pensare all’ampio utilizzo che viene fatto della piattaforma di streaming musicale Spotify o alle colonne sonore di film e videogiochi composte tramite i software di intelligenza artificiale. La startup lussemburghese Aiva, col suo compositore virtuale di musica classica in grado di creare brani originali basandosi sulle partiture dei grandi compositori del passato, ha rappresentato un connubio di successo tra musica e algoritmi ed è stata riconosciuta ufficialmente anche dalla SACEM (società di autori ed editori preposta in Francia alla protezione e all’esercizio dell’intermediazione del diritto d’autore). La tecnologia ha permesso anche l’entrata in scena della realtà virtuale nei live.

Nel giugno del 2022 la rivista Cosmopolitan ha pubblicato la sua prima copertina generata da un programma di intelligenza artificiale chiamato DALL-E 2. Tuttavia, l’IA non ha fatto tutto da sola. La direttrice specializzata in videografica Karen X. Cheng ha spiegato attraverso TikTok quali parole specifiche ha usato per il programma per creare l’immagine di un astronauta che cammina trionfante su Marte: *“Una ripresa grandangolare dal basso di un corpo femminile atletico che cammina con spavalderia verso la telecamera in un universo infinito e arte digitale synthwave”*. Mentre per realizzare la copertina ci sono voluti solo 20 secondi, *“ogni volta che esegui una ricerca ne occorrono altrettanti”*, dice la Cheng. *“Se esegui centinaia di ricerche ci vorrà un po’ più di tempo”*. Essendo una delle poche persone con accesso al sistema di un’intelligenza artificiale, la Cheng ha detto al Los Angeles Times che le sue prime ore con il programma sono state *“strabilianti, mi sembrava di assistere a una vera e propria magia”*. L’IA è in grado di

generare qualsiasi cosa e diversi tipi di arte, musica compresa. Sebbene la tecnologia AI sia rivoluzionaria, incute paura tra gli artisti: questi temono che la tecnologia alla fine possa svalutare la loro sopravvivenza. L'IA può compiere infinite variazioni premendo semplicemente un pulsante. Il tutto realizzato senza cervello o cuore. Questo scenario sta cambiando il modo in cui i consumatori interagiscono e interpretano l'arte. Entriamo in un paradosso: se l'output di un sistema di intelligenza artificiale è "troppo" reale, può, a sua volta, alterare ciò che percepiamo come realtà. Mentre l'IA ha aperto agli artisti nuove possibilità, generando contenuti in pochi secondi che danno vita alle loro parole, l'arte generata dalle nuove tecnologie ha anche offuscato i confini della proprietà e dei diritti e aumentato i pregiudizi. C'è diffidenza in giro ma non ovunque. I creatori e gli artisti legati alle IA sono divisi sull'opportunità di abbracciare i nuovi progressi tecnologici o fare un passo indietro.

L'intelligenza artificiale è da tempo un argomento di ampia discussione e dibattito e sta guadagnando spazio in tutti i settori, compresa la musica, soprattutto quella elettronica. Partendo da una definizione semplice e sintetica possiamo affermare che l'intelligenza artificiale (AI, acronimo di Artificial Intelligence) è una tecnologia che permette ai computer di svolgere compiti che richiedano intelligenza umana, come il ragionamento, il problem solving e l'apprendimento. Evitando di proposito tutta la parte legata alla creazione di nuove tracce, che è un discorso ampiamente trattato e sul quale viene detta ogni forma di verità, è giusto guardare a quello che accade dopo la stesura e la scelta di strumenti e suoni, ed iniziare a guardare ad esempio ad una AI che possa trovare molto da lavorare in una fase di mix e master.

Un calcolatore può affiancarsi al professionista umano per poter creare un'idea di mix o master, basandosi su una banca dati di brani di riferimento e fare in modo di settare volumi ed equalizzazione, per portarli ad una condizione tecnicamente ideale, lasciando all'umano la parte di improvvisazione e sensibilità. Facendo un passo avanti nella costruzione di esempi di possibilità di uso di una AI, ci si può chiedere se il tipo di collaborazione uomo-macchina appena proposto si debba fermare ad uno studio o possa funzionare anche durante un'esibizione live. In tal caso l'AI potrebbe cambiare ruolo preoccupandosi di fare da equalizzatore e mixer in real time durante l'esecuzione, per far

godere al pubblico una ben bilanciata esibizione sonora. In alternativa si potrebbe fare in modo che la macchina venga in soccorso dei tecnici del suono per analizzare in tempo reale la qualità dello stesso - all'interno dell'ambiente in cui si tiene la manifestazione - per guidare o regolare in autonomia una perfetta resa sonora a seconda del variare della quantità di pubblico all'interno dello stage, magari analizzando e regolando diverse aree dell'evento.

Se sensori di movimento potessero leggere l'intensità delle danze del pubblico, facendo in modo che il calcolatore possa consigliare di alzare o abbassare i volumi, o suggerire all'artista come regolare l'intensità della performance, che cosa potrebbe accadere? Con questi brevi e semplici esempi è facile intuire come i campi d'applicazione possano essere e saranno molteplici, non soltanto legati a creazione di nuovi brani in varie declinazioni. Indipendentemente da quando si realizzerà tutto quello sopra elencato, è meglio ampliare il discorso e tenere sempre alta la soglia dell'attenzione sulle novità tecnologiche a vari livelli e che coinvolgeranno tutti, dal producer amatoriale al dj professionista. Il futuro è ora, senza scendere in visioni distopiche o avventurarsi in prospettive di vittoria delle macchine sull'uomo: bisogna sempre considerare che nuovi strumenti generano nuove possibilità e nuove possibilità ben utilizzate possono diventare facilmente armi per un risultato di successo, a tutti i livelli.

Insieme a un miglioramento della tecnologia e della scienza, entro il 2050 le interazioni e le relazioni sociali delle persone cambieranno drasticamente. Quasi nessun libro sarà disponibile o letto, la carta sarà un lusso che pochi potranno permettersi. Piuttosto che leggere, le persone preferiranno guardare immagini o ascoltare musica. L'arte digitale e la cultura musicale saranno completamente mutate, la musica elettronica facilmente dominerà i restanti e vacillanti generi. L'arte sarà esposta solo in forma digitale. La maggior parte delle mansioni non avrà più bisogno di forza lavoro umana: le macchine gestiranno il duro flusso professionale. Ci saranno poche lingue parlate e la maggior parte di queste saranno scomparse. Accordi matrimoniali, amore, famiglia o amicizia saranno tutti valori ridiscussi. Le persone interagiranno tra loro solo per motivi specifici. Le relazioni brevi saranno basate su interessi chiari e reciproci. Il vuoto emotivo e la depressione saranno disturbi comuni, tuttavia, i farmaci verranno usati comunemente e saranno

prescritti dai medici con estrema disinvoltura. Avranno vita difficile le religioni. Le persone diventeranno più pragmatiche, realistiche e si concentreranno solo sul lavoro quotidiano. La cultura del cinema sarà basata sul 3D, l'immersività, il metaverso. Sarà così realistico, vedere corti e lungometraggi, che si potranno vivere in prima persona. Le persone avranno bisogno di meno sonno, meno cibo e meno sesso: la riproduzione diminuirà drasticamente. Molte specie animali saranno estinte, alcune piante e animali esotici saranno comunemente presenti nelle case. Tutto ciò che può essere prodotto sarà già prodotto e quasi tutto sarà disponibile per gli esseri umani. Ci concentreremo solo sul consumo. I disturbi basati sulla memoria saranno comuni e, sebbene quasi tutti i disturbi fisici saranno curabili, le persone soffriranno di disturbi mentali. I tassi di criminalità diminuiranno in tutto il mondo: i malviventi saranno usati per esperimenti scientifici. La gente guarirà grazie alla buona musica. La gente verrà punita con della pessima musica.

Web3 potrebbe essere una sconcezza nell'industria musicale, forse qualcosa di più: un'illusione pia. È una di quelle parole che stando bene sulla bocca di tutti possono rientrare non solo nella norma anche essere collocate tra le più motivanti. Invece, web3 è ritardante e snervante, spiazzante, pare partorita da un essere metà nerd e metà radical chic. Un termine che da una parte ti vuole portare sulla strada delle nuove tecnologie e dall'altra rassicurarti che quelli delle IT ne sanno più di te, hanno la palla di vetro, devi ascoltarli e così vivrai meglio, dentro e fuori il mondo b2b o consumer musicale. I creativi hanno questo difetto, vogliono prenderti spesso per mano che accompagnarti nel futuro correndo. Se già non capisci di piattaforme e compressioni, di metadata e flussi, allora resterai frastornato e smarrito davanti ai loro discorsi fatti di artisti pagati con criptovalute, opere tutelate da sistemi blockchain e fan base farcite di NFT, in un metaverso che fa il verso di sé stesso, che oggi è un avatar fatto da specie di Pixar e domani da bit che sembreranno atomi.

Tim Cook, ceo di Apple dal 2011, dice che è importante che le persone capiscano cosa sia il metaverso e non è *“certo che la maggioranza sappia realmente di cosa si tratta”*. Una cosa tra l'altro perennemente modaiola e che sta un po' a Fortnite o al mai compiuto Second Life. Biada per poveri mentre i ricchi si fregano le mani, sprofondati in poltrone che sembrano di pelle umana. Solo perché uno è un creatore/produttore

creativo - ma non è Dio -, solo perché uno ha uno studio pieno di led e schermi o solo perché uno debba ampliare il proprio portfolio clienti, non è detto che debba entrare nello stargate o in un'ottica da "Ready Player One". La fantascienza precede sempre più la scienza e la realtà, ma resta confinata ai lungometraggi e alle visioni di Asimov, nelle pagine di Urania. Vero, prima di mettersi sulla difensiva o alzare gli occhi al cielo, bisogna ripromettersi di non avere preconcetti su mirabolanti algoritmi, proto IA, web3 nel senso orizzontale del termine, 6G, cryptofantasie e catene di Sant'Antonio e chain varie. Ma le perplessità sono dietro l'angolo. Ora, voi direte: che c'entra tutto sto domani patinato e fatto di laser e quanti con la musica? C'entra perché il music business è da sempre il più grande laboratorio a cielo aperto - anche se spesso in studi di registrazione claustrofobici - delle nuove tecnologie. È dall'inizio del nuovo millennio che non si fa parlare d'altro che di digitale in tutte le sue forme e di hardware e di robotica e il mondo della discografia e del live si è adeguato in silenzio, quasi godendo, quasi pensando che potesse essere l'unica strada. In un mondo sempre più spinto verso cambiamenti radicali e inimmaginabili, almeno dal punto di vista del nostro tessuto economico, sociale e culturale collettivo, nell'aria soffia a volte un venticello di retromania, nostalgia, che porta al rétro come pensiero e al vintage come manufatto. La bolla delle dotcom e le fake speranze che la tech economy possa salvare il mondo come in un film della Marvel sono distopie travestite da utopie. Sono sole d'autunno e riecheggiano rivivendo con ciclicità. Siamo in piena era startuppiana e di un *liberi tutti* che stordisce, infastidisce, tuttavia l'industria nel suo insieme va avanti come un mostro a sette teste, peggio: come un Godzilla affamato. Che fare se non stare in riva al fiume a guardare? Il nostro proselitismo però deve avere uno scopo, anche perché stiamo solo digerendo ora Spotify con le sue 100mila nuove tracce quotidiane caricate e il web2 che si inceppa al primo sbraitare di qualche dittatore. Non sappiamo nemmeno bene cosa sia effettivamente una totale trasformazione digitale ma vogliamo iniziare a parlare di NFT, metaverso, criptovalute, contratti decentralizzati e intelligenti, DAO, blockchain e, ovviamente e complessivamente, web3. Il marketing qui non c'entra, ci sono in ballo nuovi modelli creativi e di business. I mercati musicali sono saturi e faticano a trovare nuove vie e nuovi modi per relazionarsi con i consumatori. I flussi di entrate e la trasformazione della musica in tutto quello che fa merchandising quasi ricorda il

mondo del cinema che quando barcolla deve affidarsi ai franchising. La produzione è in aumento, il design è forsennato, la governance dei marchi vacilla a ogni insuccesso. Il risultato finale è la differenza tra vomitare contenuti che paiono come fantasiosi, che sfruttano la scia del web3, ma che ci occludono intestino e ci saturano orecchie e cervello. Di idee rivoluzionarie nel comparto delle sette note ce ne sono sempre meno. Il resto sono tutti raffazzonamenti di app e/o piattaforme che aggiustano sempre di più il tiro. È anche un selvaggio west e con il ritmo dell'innovazione in corso, è abbastanza facile prevedere come andrà a finire: in un mondo tra il fantastico e il distopico sommerso da corporazioni che ci ricopriranno di beni soprattutto non richiesti, senza dubbio non di prima necessità.

La musica è un bene di prima necessità? Per alcuni sì. Per molti no. Vogliamo farcene una ragione?

La musica non sarà immune al progresso. Si svilupperà e diventerà senza dubbio più ricca, diversificata, e questo grazie alle più moderne tecnologie. Nuovi strumenti musicali saranno creati diventando esempi di tradizione applicata alla contemporaneità. Non solo arpe laser alla Jean-Michel Jarre: il raggio di luce sarà utilizzato in altri strumenti e quasi richiamerà la pratica del Theremin. Il principio del loro funzionamento sarà simile alle corde normali ma il suono non verrà riprodotto pizzicando bensì bloccando. Un violino laser o un basso laser potranno funzionare come controller indipendenti, generando un timbro insolito o un suono sintetizzato. Anche un principiante potrà essere accolto da un tornado di applausi. Grazie agli effetti visivi lo spettacolo sarà assicurato. Anche i pannelli di controllo cambieranno, saranno più intuitivi e andranno oltre il touch-screen. Per suonare un pianoforte contactless sarà sufficiente eseguire alcuni virtuosistici movimenti nell'aria. Speciali e interattive piattaforme tracceranno e identificheranno il movimento di un musicista e riprodurranno le note corrispondenti alle sue gestualità. Inoltre, sensori e programmi speciali si collegheranno al musicista catturando e amplificando i suoni prodotti dai muscoli umani. Fantascienza?

A che bpm sta correndo la musica? E la discografia? Pare di vivere ultimamente come se si dovesse recuperare ogni giorno un po' del tempo e dell'illusione perduti negli ultimi anni di crisi dovuti alla

rivoluzione del digitale e della pandemia. La sensazione è simile a un voler rimettere in sesto e di corsa un comparto che dal nuovo millennio ha le sembianze di una tigre di carta. È come vivere in un nuovo multiverso. Il settore sta spostando il proprio focus. Durante gli eventi internazionali molti player tentano di dimenticare la centralità della musica parlando e trattando altro, dai confini dell'industria all'indotto forzato. L'esperienza di un atto violento, radicale e anche insensato che ha travolto il mercato si è radicato in noi e ci ha cambiati, migliorati o peggiorati. Il processo è lento e costante e la sensazione è quella di dover recuperare il terreno perso, affannandosi. Discografici ma anche musicisti, produttori, dj e comunque adepti si precipitano ovunque come schegge impazzite, rincorrendo scadenze e urgenze mai rispettate e autodeterminate. La confusione è legata alla stanchezza di certi imprenditori che hanno compreso e somatizzato nuove priorità; messo il fieno in cascina (prima metafora) hanno tirato i remi in barca. La stanchezza non è più stagionale bensì diffusa e spalmata sull'intero anno. I ritmi della società odierna sono calati di qualità e aumentati di quantità, quelli passati avevano usurato, esaurito, sfibrato i protagonisti. Siamo dentro un gigantesco all you can eat. Byung-Chul Han, filosofo sudcoreano, ama dire: "L'eccessivo aumento delle prestazioni porta all'infarto dell'anima". E anche alla scomparsa dell'arte, della creatività e della sperimentazione, aggiungeremmo. Ciò avviene per mancanza di motivazioni. Scientificamente, questo avviene quando un organo o un tessuto non riceve un adeguato apporto di sangue e ossigeno dalla circolazione arteriosa dedicata. Vivendo, lavorando e gareggiando, non mantenendo alta una sana voglia di competizione, anima e psiche non ricevono più nutrimento, segnali e stimoli e si estinguono. Siamo dentro un gigantesco all you can hit. In medio stat virtus? Una certezza, tra tanti dubbi: chi (non) si ferma, in questi tempi moderni, è perduto.

L'AI può aumentare (le potenzialità) l'essere umano ma non sostituirlo, perché uno strumento e non altro. Consacrata, l'intelligenza artificiale è temuta d'altro canto da coloro che immaginano algoritmi che renderanno l'essere umano superfluo. Quindi, anche nel settore musicale, della fruizione e della produzione, tutto ruota esclusivamente intorno ai dati, alla loro qualità e alla loro reperibilità, punti seguiti infine da una interpretazione, che necessita di un giudizio umano. La ripetitività e l'automatizzazione di certi lavori può essere sì sostituita

dalle macchine, soprattutto quando si parla di pratiche di fino. Un algoritmo può intervenire nella costruzione della struttura di un brano e nel posizionamento di questo in una playlist ma dovrà partire comunque da un'idea pensata appositamente dall'uomo. Ma la macchina non può avere il colpo di genio: se è programmata per non sbagliare, avrà difficoltà a creare da zero qualcosa di innovativo.

L'implementazione delle nuove tecnologie all'interno di hardware e software con il tempo obsoleti invece può diventare un valore aggiunto a questi e ottimizzare flussi di lavori e consumi. Non esistono macchine intelligenti o coscienti: si tratta solamente di statistica. Non bisogna confondere la sapienza con l'eccesso di antropomorfismo.

Per fare un buon lavoro, anche nel settore musicale, servono dati, capacità computazionale infinita e algoritmi complessi. Oggi un giovane produttore può scegliere se avere l'hardware on-premise acquistandolo secondo il modello tradizionale, se averlo in cloud o, ancora, se acquistare un server di proprietà pagando una quota negli anni in funzione dell'uso sostanziale. L'economia si adatta al business. I data center continuano a crescere di potenza ma ciò è in contrasto con quello che accade nel mondo in relazione alla crisi energetica. Rendendo l'hardware più efficiente e sviluppando tecnologie di compressione e raffreddamento efficaci è possibile ridurre lo spreco. Il music business ha bisogno di nuovi modelli e di abbinare l'innovazione tecnologica alle richieste del sociale considerando gli aspetti culturali e politici.

Pazienza ed approfondimento. Quindi anche curiosità e studio. Il che si riassume in vera passione. Perché solo tanta passione ti fa amare un'arte, rispettarla. Vivendola onestamente, per quel che ti dà il percorso che l'arte stessa ti offre, e non mirando al suo ipotetico ed eventuale punto di arrivo, è la cosa migliore. Ci si sofferma sempre sulla produzione in studio, che per i motivi tecnologici di cui sopra, è vista essenzialmente come imparare a smanettare bene su software, plug-in e piattaforme di suoni.

In verità nella musica elettronica la differenza la fa la sensibilità musicale: il che non vuol dire mettere in campo virtuosismi sofisticati in un brano. Non è un caso che grandi produttori che han realizzato tracce scarse ma essenziali, e che nell'underground funzionano alla grande, siano spesso grandi conoscitori della musica, bravi strumentisti e diplomati al conservatorio. I giovani produttori necessitano strumenti

creati ad hoc per produrre al meglio le loro tracce.

“Stiamo parlando di una generazione fantastica, nata in un panorama fatto di tecnologia e di consapevolezza di una produzione apparentemente illimitata”, dice Ryan Lee West aka Rival Consoles. “È una generazione che dovrebbe esplorare il potere della moderazione pensando davvero a cosa stia succedendo nel mondo e valutando i processi di lavoro, di ricerca”.

Un’ottima palestra è lo smontare, analizzare, studiare i brani che appassionano maggiormente. Ciò non significa campionarne il main theme e farne una versione non autorizzata a settimana. Tutt’altro. Si tratta del cercare di ottenere un suono riconoscibile, proprio, e quelle dinamiche, riproducendo a eventuali riferimenti sonori. Oltre alle faccende tecniche e musicali c’è un altro aspetto che richiede molto studio: quello esecutivo. Il marketing, la comunicazione, la promozione, i contratti e il publishing. Un buon produttore deve avere un solido background su più fronti comprendendo che questo musicale è un vero business e che necessita di modello ben preciso. Che piaccia o no, esiste e va seguito nei suoi vari aspetti. Contrastarlo è retorica che si trasforma in dispendio di energie e perdita di tempo.

Ora, sappiamo tutti che la musica pop non salverà il mondo. Ma, innegabilmente, creerà un sistema di archiviazione per gli hard disk. Negli anni a venire la gente barcolla a casa per strade solitarie cantando la vostra canzone, sulle note del tormentone rigurgitato e sul ricordo di chi c’era dietro una melodia perduta. I produttori musicali tutti tendono a cadere in tranelli, in matrimoni falliti e in bancarotta, pur di fare quello che fanno, tra miseria e nobiltà. Fondamentalmente, tutti vogliono fare un numero uno, centrare il bersaglio, avere il massimo riconoscimento nel pop. Vincere la medaglia d’oro non è facile né impossibile. Il coronamento può essere dietro l’angolo. La maggior parte delle hit arriva a inizio carriera (pubblica) dell’artista. Male, perché questo è poco formato e raramente in grado di riprendersi dal gestire un successo. Il fatto che un brano sia automaticamente un numero uno su Spotify significa che in un brevissimo periodo di tempo diventerà sovraesposto e privo di valore. Una o due volte ogni decennio un numero esplose e colpisce il nervo scoperto di una nazione prima e magari del globo intero dopo. Tutto dipende dalla fame e dalla digestione del pubblico per il suono e l’unicità della canzone che dal packaging della stessa. La

formula verrà smantellata e il successo si ripeterà una seconda, una terza e a volte anche una quarta volta. Si entra in un vortice, in una strada a senso unico e in un ginepraio di dinamiche aziendali che l'artista e la sua arte verranno annientati nel tentativo di dimostrare al mondo che ci sono altre sfaccettature nella sua creatività. Oppure soccomberà volontariamente. Oppure trascorrerà il resto della sua vita come uno spettacolo da baraccone itinerante, spacciando musica per nostalgici per quei giorni ormai lontani e spensierati che non torneranno più. E questi sono i pochi fortunati. La maggior parte non ha mai la possibilità di ripetersi e scivola senza grazia in anni di noia, frustrazione, tasse non pagate, ritardando disperatamente tutti i tentativi di venire a patti con l'unica cosa sensata e razionale da fare: ottenere un lavoro da cartellino da timbrare. Quello che molti chiamano un lavoro normale. Anche se l'ignaro artista non sa quanto sopra, stiamo tranquilli: la maggior parte del business discografico è cosciente del delirio in cui si è infilato l'artista. Solo che per qualche ragione rifiuta di riconoscerne lo stato di crisi.

Ci sono artisti che hanno lavorato a lungo e duramente per costruire la fiducia e l'identità artistica personale, il plauso della critica, un seguito fedele (tutte le basi solide, credibili, coerenti) e poi ottengono una hit. Quali prospettive di carriera a lungo termine una hit consentirà per vivere appieno la libertà creativa? Chiunque abbia un lavoro adeguato o sia impegnato con una realtà a tempo pieno non avrà ore da dedicare: rischierà solo di fallire nell'impiego principale e nell'hobby che si vorrebbe trasformare in mansione definitiva. Si è a un bivio. Ma fare il produttore musicale è più stimolante che avere il sussidio di disoccupazione: dà una prospettiva propositiva e chiara della propria vita e non solo sul fronte professionale. Se si fa parte di una band, sarà peggio, si diventerà vittima di battibecchi e lagnanze che si sviluppano solo all'interno di certi contesti musicali. Certo, può essere molto utile avere un partner in crime in studio o qualcuno con cui condividere e scambiare idee ma senza andare oltre. Va bene i fugaci fidanzamenti ma attenzione a sodalizi e atti solenni.

Scavare a fondo del proprio cuore è suggerito, a livello creativo. Tutte le epoche della musica pop sono epoche d'oro, o saranno considerate come tali dall'unica generazione che conta in un dato momento. Ogni nazione è piuttosto brava a inventare o reinterpretare un flusso costante di subcultura musical popolare in cui i giovani possono perdersi o

ritrovarsi. Con la maggior parte di questa emerge una sorta di trend. I media, sempre affamati da nuovi culti, si impadroniscono di qualsiasi cosa e la spalmano dappertutto. Il processo di produzione prevede una marea di tentativi ed errori e una dispersione di ingenti somme di denaro. Tutto ciò che in realtà rientra in un risultato e in ciò che è accaduto dietro a esso inconsapevolmente o meno segue le non scritte regole della nouvelle culture che portano alla massima visibilità mediatica. Meglio non frequentare uno studio di registrazione ma farselo in versione home, casalingo. Anche in casa possono nascere il numero uno. La maggior parte degli studi è di proprietà privata. Pochi sono di proprietà delle multinazionali della discografia. Questi proprietari sino all'avvento del digitale erano tipi molto entusiasti e incoraggianti e in possesso di un amore ampio e profondo per tutto ciò che è musica: spesso sono stati musicisti in primis e poi hanno deciso di impegnarsi nell'allestire una struttura per un business più redditizio e stabile. Sfortunatamente per gran parte di loro il mercato è cambiato. Negli studi più piccoli spesso il proprietario non ha un assistente personale interno che gestisce la maggior parte del lavoro. Nei grandi studi vivono ancora molti studio manager. Gli studi si trovano negli edifici e nelle ambientazioni più improbabili. Ma chi ha bisogno di uno studio costoso, nell'era in cui produrre un brano è come bere un bicchiere d'acqua? Invece, meglio ascoltare quello che hanno da dire le persone di comprovata esperienza, parole che magari non sono da prendere Vangelo ma che possono tornare utili per iniziare a costruire la propria immagine e per capire come tutto si muove dietro le quinte di una produzione. Molti incontri hanno portato fortuna a neofiti e aspiranti popstar. Ci sarà poi un nome d'arte da scegliere. Niente di troppo prolisso o disperatamente intelligente è consigliato, tuttavia allo stesso tempo in linea con i tempi in cui viviamo. La scena indie ma anche quella pop non aspettano altro. Tornando alle regole d'oro, di base e non scritte della discografia, per quanto riguarda la scrittura di un singolo di debutto si può considerare che per andare al top delle classifiche del proprio paese bisogna lavorare sodo e non male. Non bisogna provare a sedersi e tentare di scrivere un'intera canzone; bisogna fare e basta. Sembrerà una massima di Star Wars uscita dalla bocca di Yoda ma è così. Le canzoni scritte di pancia e non a tavolino hanno raggiunto il vertice e sono frutto del vero genio di qualcuno. Se il brano conta su un groove dance attrarrà un target ben preciso e avvicinerà specifiche generazioni di acquirenti. In meno di

un minuto bisogna comunicare l'idea che si ha in testa. L'istinto fa la differenza. Non ci sono regole né barriere, nella musica. Ci sono ed è meglio romperle nella discografia. Perché non tutte le canzoni suonano allo stesso modo? Perché alcuni artisti sono grandi, scrivono dozzine di classici che commuovono portandoci sino alle lacrime, fanno ridere, ricordare, ballare, impazzire, innamorar, scendere in strada e urlare. Altri non provocano nulla. Dipende da come la si fa, la musica: il suono techno di Detroit o di Berlino, il sottogenere dance più totalitario in fatto di linearità e privo di qualsiasi musicalità, nella sua esecuzione, odora di sesso, trasgressione, desiderio e grondante sudore.

I creatori di musica che cercano disperatamente, consciamente, pragmaticamente e convintamente l'originalità attraverso la composizione musicale di solito finiscono con un pugno di mosche in mano. La storia completa del blues si basa su una tradizionale struttura di accordi e centinaia di migliaia di canzoni utilizzano gli stessi schemi base. Avete voglia a innovare, qui, e comunque attraverso questa formula, apparentemente rigida, è arrivata parte della più grande musica del ventesimo secolo. Partire da una canzone esistente, già testata dal pubblico, da cui ci si può ispirare, non è una scorciatoia ma la strada sensata per restare in ambito pop. Così, l'arte della rivisitazione, della reinterpretazione, del remixing o dell'editing diventa semplice arte o arte semplice. Limitarsi a fare una cover in realtà significa perdere tutte le opportunità della scrittura. Meglio partire da un beat, da un groove, da un pattern di batteria o da un giro di basso. Il groove, il loop, il sample sono ormai elementi sensuali e centrali di una produzione. I dischi black e soul americani sono sempre stati la fonte più affidabile di groove danzerecci. Il posto migliore per trovare dei groove sono le serie televisive di Netflix, i canali più strani di YouTube e, udite udite, grande ritorno e grandi riaperture, i negozi di dischi, che oggi sono rivendite travestite da locali polifunzionali. I vinili fanno capolino nei bar, nei negozi di fiori, nelle biblioteche, nei centri sociali. Arredano. Qualsiasi produttore di musica dance elettronica intenzionato a comunicare i propri intenti creativi dovrebbe essere alla ricerca costante di suoni sconosciuti del passato. I beat occidentali ormai sono stati contaminati da una miriade di culture ed etnie. Decelerano e accelerano i bpm, si esaltano e scompaiono le compressioni, cambiano le stesure e le costruzioni, le tecniche attuali portano a strade infinite e democratiche, almeno sino a che la musica come essenza non venga inscatolata dalla discografia,

che perde sempre meno peso. Giocando in migliaia di modi con milioni di elementi può sorgere una cascata infinita di note e rumori, suoni e colori. Il brano non ha abbastanza appeal per essere popolare: gli manca qualcosa, forse un ritornello, forse una cantilena. La hit è un meme sonoro, lontana ma vicina ai cliché, sembra un già sentito, qualcosa di familiare. Voglia di convocare un turnista per cantare un brano, saltami addosso. Ci sono distanze chilometriche tra cantanti, artisti, interpreti e raramente sono la stessa cosa. L'immediato riconoscimento vocale di un artista non esiste, poi: le persone non percepiscono la qualità di una voce di un cantante finché non hanno ascoltato almeno tre-quattro dei suoi brani. La nostra vicina di casa è uguale ad Adele: ha due gambe, due braccia e un'ugola. La qualità distintiva è quella che fa la differenza. Il resto sono meteore che vanno a X Factor o maestri che usano i talent show per rimarcare il proprio valore e cercare nuove vetrine per il proprio ego. Quest'ultimo è la benzina per ogni motore, energia per ogni iniziativa. Ego ovunque, ego come eco. Ego per frontman che cercano cameraman. E gli spettatori a casa subiscono, gli ascoltatori guidano nel traffico cercando con l'iPhone la playlist ideale o la radio di compagnia, in solitaria per dei talk o in attesa di un flusso infinito.

Ci sono dodici diverse tonalità maggiori e dodici diverse tonalità minori. In ogni chiave c'è una scala di otto note, l'ottava nota è la stessa della prima ma un'ottava sopra. Un accordo è dove due o più note vengono suonate insieme. Ci divertiamo? Ogni canzone è registrata in una chiave particolare. Ci si può sbizzarrire. Bisogna credere al colpo di culo e i brani fioriranno come per magia. Basta aggrapparsi alla propria fantasia. I problemi non devono esistere prima della realizzazione del master perché ve ne sono troppi dopo aver ottenuto quest'ultimo. Andrà tutto bene, comunque. Capito il loop infinito? Master, promo, break, repeat. Meglio non confondere la fase legata all'arte e alla sua creazione con quella della discografia. Sono due realtà distinte. La visibilità della prima non esisterebbe senza la seconda. Il business della seconda non esisterebbe senza il contenuto della prima.

Il 15 settembre 2015 viene pubblicato dal sito di BBC un editoriale curato dal presidente di Google Eric Schmidt. L'argomento principale è l'AI - ovvero l'intelligenza artificiale - e si tocca anche il campo della sua applicazione legata alla fruizione e alla distribuzione della musica. In particolare, in una sezione dell'articolo, Schmidt, parla del ruolo dell'AI nella soluzione di uno dei problemi più annosi dei servizi che