

# Parole chiave della nuova estetica

A cura di  
Riccardo Finocchi e Daniele Guastini

I lettori che desiderano  
informazioni sui volumi  
pubblicati dalla casa editrice  
possono rivolgersi direttamente a:

Carocci editore  
via Sardegna 50,  
00187 Roma,  
telefono 06 42 81 84 17,  
fax 06 42 74 79 31

Visitateci sul nostro sito Internet:  
<http://www.carocci.it>



Carocci editore

**DEFINIZIONE** L'acronimo MP3 sta per Moving Picture Experts Group-1 Audio Layer 3 (in esteso MPEG-1); si tratta di un algoritmo di compressione audio di dati *lossy* (con perdita) che consente di riprodurre un file musicale scartando alcune informazioni poco rilevanti. Pur abbassandone il livello di precisione non comporta un percepibile scadimento della qualità sonora: infatti la compressione di un file audio digitale serve a ridurre la dimensione, ossia riduce il valore numerico della sequenza di cifre binarie che costituiscono l'informazione digitalizzata, senza compromettere la qualità percettiva standard dell'informazione contenuta. Essa consente una più ampia memorizzazione del contenuto audio pur mantenendo una relativa qualità del suono e dell'informazione originaria. Poiché l'orecchio umano non è in grado di distinguere piccole differenze nella frequenza dei suoni (in modo particolare nella frequenza di campionamento), e poiché suoni ad alta intensità occultano tali sbalzi di identità del suono, la compressione audio con perdita di informazione non altera in modo percepibile l'ascolto dei brani musicali e ne consente una memorizzazione molto più ampia.

**STORIA** Il processo di compressione di dati audio MP3 *lossy* si definì con le ricerche compiute dalla Philips nel 1991 e coronate nella realizzazione di due *codecs* di compressione: Musicam e ASPEC (Adaptive Spectral Perceptual Entropy Coding). Ma il vero e proprio punto di partenza della tecnologia di compressione iniziò con le ricerche compiute nei laboratori del Fraunhofer-Institut für Integrierte Schaltungen di Erlangen che già dal 1987, sotto la direzione di Heinz Gerhäuser, avevano avviato la tecnologia podcast grazie alla scoperta dell'algoritmo alla base del codec LC-ATC (Low Complexity Adaptive Transform Coding), ottimizzato per adattarsi ai processori digitali utilizzati dai computer. Tali risultati furono utilizzati da Karlheinz Brandenburg (allievo di Gerhäuser al FHS) e James D. Johnson nei laboratori della AT&T-Bell Labs di Washington DC, che sintetizzarono le ricerche di Erlangen con i *codecs* ASPEC e Musicam ottenendo così una piattaforma di codificazione digitale che consentiva un'efficiente compressione dei dati audio. Fu Jürgen Herre, tra il 1993 e il 1995, che portò a compimento le ricerche dividendosi tra il FHS e i Bell Labs, sviluppando l'algoritmo di compressione ad alta definizione (AAC) e dando vita alla seconda generazione di MP3 (MPEG-2). Quest'ultimo passo ha consentito, proprio nel 1995, di sincronizzare la

piattaforma MPEG-2 con quella del PC aprendo la strada alla tecnologia portatile oggi dominante sul mercato.

**L'MP3 E L'ESTETICA CONTEMPORANEA** L'MP3 è un mezzo per memorizzare e riprodurre una grande quantità di dati musicali. Poiché *l'hic et nunc* di un'opera musicale (il "luogo" dell'esistenza unica e irripetibile di un pezzo di musica colta, di un'aria di opera o di una canzone leggera) ha da sempre costituito un problema – diviso tra l'originalità della partitura, la ritualità dell'esecuzione, la capacità dell'ascolto – l'illimitata possibilità di accumulare e riprodurre pezzi musicali contribuisce ad acuire ciò che Benjamin definiva un dato dell'arte moderna: la perdita dell'aura dell'opera nell'epoca della sua riproducibilità tecnica. Di per sé l'opera musicale deve porsi in evento per poter essere fruita; questa necessità, che fa della messa in opera della musica l'interfaccia del suo evenire, fa sì che nell'epoca della riproducibilità tecnica alcune questioni relative ai concetti di interpretazione e di esecuzione si siano declinate in quello di illimitata riproducibilità. Fra tutti proprio l'idea di evento musicale (la musica come evento e flusso), che già comporta l'eclissarsi dell'auratica identità dell'opera, se ha potuto inizialmente favorire la vicinanza delle masse alla fruizione della musica (il grammofoono, poi la radio, l'Hi-Fi ecc.) oggi ha prodotto un dissolvimento di questa vicinanza, che ha occultato la musica dietro il continuo e diffuso consumo del prodotto musicale. Se fino a un recente passato la musica è riuscita, attraverso l'escamotage dell'interprete, a conservare imbalsamata l'auratica unicità dell'opera e a incanalarla nei binari dell'industria culturale, la tecnologia dell'illimitata memorizzazione e riproduzione sta cancellando l'ultimo mito di tale industria: la fruizione di massa. In effetti l'MP3 dissolve l'ascolto rendendolo puramente individuale, parcellizzandolo in microeventi soggettivi e autoreferenziali che nulla hanno del carattere sociale e collettivo che contrassegnava la spettacolarizzazione dell'evento musicale. Il fatto che sempre più spesso musicisti e interpreti pensino e producano la loro musica in questa chiave di ascolto conduce a ritenere che la musica così istituita, oltre che essere pensata fin da subito nel suo carattere di riproducibilità, ammetta di prendere sempre più le distanze dal fatto sociale e dall'esistenza quotidiana contribuendo a modificare le stesse strategie sociali della comunicazione e del consumo, reificandole in una coscienza che è feticcio di sé e della musica che ascolta. In questa esperienza di ascolto gli stessi momenti irrazionali della vita, che la razionalità borghese ha solo tentato di eliminare, riemergono anestetizzati e frammentati in ciò che è immediatamente dato (i brani musicali illimitatamente riproducibili) e la cui mediazio-

ne non è più una mera comunità formante l'opinione pubblica, ma la liquida "società" globalizzata.

## BIBLIOGRAFIA

- ADORNO T. W. (1971), *Musica leggera e Funzione della musica*, in Id., *Introduzione alla sociologia della musica*, Einaudi, Torino, pp. 26-66 (ed. or. *Einführung in die Musiksoziologie. Zwölf theoretische Vorlesungen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1962).
- BENJAMIN W. (2004), *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, in Id., *Opere complete*, VI, Einaudi, Torino, pp. 271-303 (ed. or. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1955).
- BRANDENBURG K., KAHRS M. (1998), *Applications of Digital Signal Processing to Audio and Acoustics*, Kluwer Academic Publishers, Boston (MA).
- SITTA G. (2006), *Musica con il PC*, Edizioni FAG, Milano.
- THOMAS G. (2006), *Tontechnik*, Carl Hanser Verlag, Leipzig.

## Multitasking

Maria Rosaria Restuccia

**DEFINIZIONE** La definizione di *multitasking* è stata formulata per la prima volta in contesto lessicale informatico per definire la capacità di eseguire più compiti (multitasking work) simultaneamente.

Il mezzo deputato a trasvolare da un'attività all'altra era il PC con le infinite aperture di simultanee finestre a svolgere più funzioni. Nell'attuale accezione il termine multitasking si usa in riferimento al doppio corpo, fisico-elettronico, della persona che impugna più dispositivi elettronici ed esegue una serie di azioni carnali-digitali parallele e sovrappoventesi.

Il "multitascante" intercetta i suoi amici su Facebook e contemporaneamente esegue esercizi di matematica, mangia una mela e risponde agli MMS, senza mai dimenticare di tenere elevato il volume dell'iPod dal quale ha opportunamente scaricato musica, di cui fruisce attraverso i protetici auricolari. Oppure controlla l'agenda elettronica mentre guarda video su internet, consulta gli RSS Feed mentre si connette a dei podcast. Poco conta che ogni sequenza di azione si sviluppi in realtà una per volta, è la contrazione di più funzioni usate in breve spazio temporale a emergere come dato specifico del multitasking.

**STORIA** La storia del multitasking corrisponde da un certo punto in poi a quella di una generazione intermediale sorpresa nelle aule scolastiche a smanettare col cellulare, a scaricare posta elettronica e contemporaneamente ascoltare musica con l'iPod, la stessa che attraverso le chat esperisce la possibilità di interrelarsi in contatti multipli, che usa i social network, pur senza comprenderne a fondo i meccanismi. È quindi la storia di una rivoluzione nel processo stesso delle modalità di articolare pensieri, e di un modello flessibile di attenzione.

Se da un lato lo stress di chi si sovraesponde a stimoli inibisce il controllo della percezione, dall'altro le informazioni vengono selezionate in una sorta di assorbimento immediato con buona pace della memoria a lungo termine.

Parallelamente, a livello cerebrale le formazioni neuronali si riconfigurano in vista di un'attenzione in grado di utilizzare un tipo di memoria procedurale e a breve termine: investe pertanto anche la storia di modifiche neuronali di cui si occupano le attuali neuroscienze. L'area prefrontale di Brodmann risulta il centro della mutazione, l'ippocampo delega le funzioni allo striato, organo cerebrale addetto al tipo di azione ripetitivo.

**IL MULTITASKING E L'ESTETICA CONTEMPORANEA** Il superamento dei filtri spazio-temporali attraverso le tecnologie di rete nella modalità di schemi e interattività duali, plurime influisce vistosamente sulla esperienza del sentire contemporaneo. La sottrazione d'attenzione è il portato più immediato di più esperienze eseguibili tramite il *digital divide*, *ubiquitous computing*. La vita è affidata al dispositivo abilitato ai bisogni endogeni dall'artificio stesso più che a quelli di chi lo usa. Se da una parte il sovraccarico degli stimoli ha per conseguenza il sonoro di una tecnovita abbinato al visuale di schermate a colori personalizzate che assumono il ruolo di connettivo del tempo di lavoro o di gioco indifferentemente, dall'altra ciò avviene attraverso una sorta di ibridazione dello spazio-tempo che sempre più giovani utilizzatori riversano negli stili comunicativi come una sorta di mutazione genetico-antropologica che li riguarda.

La condizione paradigmatica del "multitascante" costruisce un mondo in cui tutti gli oggetti risultano interconnessi e la realtà sembra espandersi nella generale esperienza di ubiquitous computing che sigla l'attuale condizione umana riconfigurandone le condizioni sensoriali.

Il corpo elettronico, diventato la propaggine multisensoriale dei dispositivi digitali cui il corpo carnale è avvitato, si condensa nella memoria portatile di cellulari e palmari di nuova generazione, com-