

SOCIETÀ FILOSOFICA ITALIANA - Sezione FVG  
TEATRO NUOVO "Giovanni da Udine" - Casa Teatro  
CONSERVATORIO "J. Tomadini"  
UNIVERSITÀ degli Studi di Udine  
Vicino/lontano  
Liceo scientifico "N. Copernico"  
Liceo scientifico "G. Marinelli"  
RETE per la Filosofia e gli Studi umanistici  
COMUNE di UDINE - Civici Musei

# FILOSOFIA IN CITTÀ

## Che cosa significa pensare?

Salone del Parlamento  
Castello di Udine

Domenica **23 aprile** 2017, ore **11**

## **SPAZI SPERIMENTALI**

**CLAUDIO TONDO, MARIA GIOVANNA ZAMPA**

dialogano su **FILOSOFIA** e **VIRTUALE**

Ascolto musicale di estratti da *Turenas* (1972) e *Phoné* (1980-81)

di **John Chowning**

a cura di **PAOLO ZAVAGNA**

Immagini scelte da **Claudio Tondo**

Modera **Beatrice Bonato**

*Mentre trasforma in modo radicale l'ambiente umano, l'evoluzione delle tecnologie informatico-digitali alimenta e rinnova una quantità di studi antropologici, sociologici, psicologici, generando nuovi campi disciplinari e disegnando un vero e proprio paradigma culturale. L'era digitale ha inaugurato modificazioni delle modalità percettive, degli schemi d'azione corporei, delle strutture relazionali. Va da sé che le "psicotecnologie", come accadde per la scrittura, entrino dunque in un rapporto complesso con il pensiero razionale, e con il pensiero filosofico in particolare. Un'indagine approfondita sul virtuale, per esempio, non porta solo a rimettere in campo le classiche domande sul concetto di realtà e sullo statuto dell'immagine. Essa fa emergere, secondo alcuni, la dinamica della razionalità allo stato puro: dietro l'immagine sintetica non c'è che il codice numerico che la produce, fuori da qualsiasi mimesis di realtà. L'autoreferenzialità dell'algoritmo, o meglio l'assenza di referenzialità, sarebbe dunque il senso filosofico che possiamo estrarre dalla rivoluzione informatica. Ma, nel momento in cui ci domandiamo quale posizione assumere davanti a questo dato, e posto che diamo a un tale domandare una valenza filosofica, ammettiamo che il pensiero filosofico non sia riducibile al codice. Continuiamo, insomma, a identificare il pensiero filosofico con una disposizione critica e con una ricerca di consapevolezza riflessiva che si distinguono, in qualche modo, dalla competenza logico-razionale. Cos'è il virtuale agli occhi della filosofia? E se ci chiedessimo: cosa diventa la filosofia nell'epoca del virtuale?*

## **Programma**

### INTRODUZIONE

INTERVENTI – Prima parte

**Maria Giovanna Zampa, Claudio Tondo**

ASCOLTO MUSICALE commentato da **Paolo Zavagna** – Prima parte

INTERVENTI – Seconda parte

**Maria Giovanna Zampa, Claudio Tondo**

ASCOLTO MUSICALE commentato da **Paolo Zavagna** – Seconda parte

### **Musica**

La musica elettroacustica, nome forse meno utilizzato ma più corretto per definire tutta la musica che utilizza mezzi elettroacustici – musica elettronica compresa – ha la necessità di essere riprodotta tramite un sistema di diffusione costituito da 'altoparlanti' o da 'cuffie'. In tutti i casi si pone il problema, che vedremo non essere un problema bensì una risorsa, di dove, ma soprattutto come, collocare i suoni in questo sistema. Da quando le prime tecnologie di registrazione stereofonica hanno consentito di creare la percezione di uno spazio virtuale, che nella realtà dello spazio in cui è posto l'ascoltatore non esiste, la musica elettroacustica ha utilizzato questa potenzialità come ulteriore parametro nella sua produzione: il compositore introduce questo elemento – lo spazio – fra quelli già sotto il suo controllo, come ad esempio l'altezza, la dinamica e il 'timbro' del suono.

I due estratti che ascolteremo, tratti da due lavori di John Chowning (1934), *Turenas* (1972) e *Phoné* (1980-81), sono diffusi in quadrafonia, la quale permette, grazie ad un sistema ideato dal compositore stesso, la simulazione non solo della collocazione dei suoni in uno spazio virtuale ma anche del loro movimento. Tutti i suoni, frutto di una tecnica di sintesi nota come modulazione di frequenza – anch'essa ideata da Chowning – sono rigorosamente pensati e scritti per e dentro uno spazio 'che non c'è': suoni 'sintetici' per uno spazio 'virtuale'. Termini come *sintesi* e *virtuale* ricorrono frequentemente nel vocabolario d'oggi, al punto che a volte se ne smarrisce il senso. Nella musica elettroacustica – genere oggi pervasivo – hanno invece una loro collocazione e un loro significato ben precisi. Le tecniche di sintesi dei suoni sono argomento quotidiano nel mondo della musica elettroacustica e nel linguaggio comune del musicista elettroacustico identificano precisi modelli, precise operazioni di tipo matematico e/o fisico; così come la creazione di uno spazio virtuale, da collocare all'interno di uno spazio reale – quello in cui si trova l'ascoltatore –, è una necessità ineludibile nel processo compositivo. John Chowning, possiamo dire per primo, ha piena consapevolezza di questa necessità e tutta la sua produzione, seppur esigua, lo dimostra.

## **I relatori**

**CLAUDIO TONDO** insegna Storia e Filosofia al Liceo "Leopardi-Majorana" di Pordenone. Si occupa delle teorie del postumano e del rapporto tra filosofia, cinema e tecnologie della visione. Tra i suoi più recenti contributi nei "Quaderni di Edizione", di cui è redattore, e in volumi collettivi: *Come fare cose con le immagini. Identità, relazione, esistenza* (2010); *Ai confini dell'umano. Tra animalità e artificialità* (2011), con Marina Maestrutti; *La manutenzione dell'umano. Estendere la vita e vincere la morte nella prospettiva delle tecnoscienze* (2013); *Le promesse (mancate) della postmodernità* (2013); *Il corpo performante dell'atleta* (2015); *Tra umano e postumano. Cyborg e forme di vita emergenti* (2016), con Marina Maestrutti. Ha curato, con Beatrice Bonato, *Fabbricare l'uomo. Tecniche e politiche della vita* (Mimesis, 2013); con Claudia Furlanetto, *Le voci del corpo* (Mimesis, 2015). È vicepresidente della Sezione Friuli Venezia Giulia della Società Filosofica Italiana.

**MARIA GIOVANNA ZAMPA** si è laureata in Scienze Filosofiche all'Università degli Studi di Padova con una tesi sul concetto di virtuale e sulle conseguenze pratiche della diffusione di massa delle tecnologie digitali. Ha studiato per un anno all'Università di Friburgo in Brisgovia, dove ha approfondito il tema della tecnica in Heidegger e Jünger. Sta sviluppando la sua ricerca nell'ambito dell'estetica della contemporaneità, con particolare riferimento alle questioni della tecnica, dei media e della tecnologia, interpretate alla luce della discussione sullo statuto della realtà in epoca postmoderna.

**PAOLO ZAVAGNA** Insegna al Conservatorio di Musica "B. Marcello" di Venezia dove è coordinatore del Dipartimento di *Nuove tecnologie e linguaggi musicali* e partner nel progetto *Écouter le monde* (Creative Europe Programme). Ha pubblicato articoli in atti di convegni e di seminari di musica elettronica ed informatica. Alla regia del suono e al *live-electronics* ha eseguito opere di Ambrosini, Battistelli, Crumb, Fômina, Furlani, Romitelli, Pasquotti, Berio, Reich, Sciarrino a Parigi, Londra, Milano, Firenze, Treviso, Venezia, Udine, Strasburgo, Praga. Ha ricevuto una commissione per il *56. Festival Internazionale di Musica Contemporanea* de la Biennale di Venezia. È responsabile del restauro dei documenti sonori al MART<sup>Lab</sup> di Firenze e co-direttore scientifico della rivista internazionale *Musica/Tecnologia* (FUP). Ha curato i *laboratorioarazzi*, cicli di seminari e concerti di musica elettroacustica presso la Fondazione Giorgio Cini di Venezia (2009-2011). Cura il progetto *veneziasoundmap* sul soundscape veneziano. È membro dell'*Arazzi Laptop Ensemble*.

Il progetto FILOSOFIA IN CITTÀ 2017 e FILOSOFIA IN CITTÀ – SCUOLE è curato da **Beatrice Bonato** ed **Enrico Petris** per la Sezione FVG della Società Filosofica Italiana. Il coordinamento della parte musicale è del M° **Renato Miani**.

Il ciclo fa parte del programma SFI-SIFA "Lecture filosofiche: tradizione e contemporaneità".

Informazioni su FILOSOFIA IN CITTÀ e sulle altre iniziative della Sezione FVG sul sito [www.sfifvg.eu](http://www.sfifvg.eu)

Con il sostegno della



e con il contributo di

