

Che succede? I contrasti fra coloro che ascoltano tipi di metal diversi aumentano sempre di più. Perché? Mai come oggi il mondo del Metal (inteso naturalmente nella sua accezione più ampia) è in gran fermento: il panorama si complica, i generi si moltiplicano e le bands spuntano come funghi. Questa è senz'altro una buona cosa perché indica che cresce l'interesse verso la nostra musica, che viene utilizzata sempre più come "ingrediente principale" in operazioni di contaminazione talvolta anche di un certo spessore.

L'altra faccia della medaglia, forse un po' meno confortante, è che questa espansione a trecentosessanta gradi del genere sta generando una certa disgregazione, sotto la spinta centrifuga di un sempre maggiore integralismo e di una sempre minore tolleranza nei confronti di ciò che è "altro". A pensarci bene, la situazione ricorda - in piccolo, ovviamente - ciò che succede nelle moderne società multietniche, nelle quali ognuno si vanta di essere "evoluto e tollerante" nei confronti delle diversità ma nessuno poi è in grado di evitare che scoppino episodi di violenza legata alla discriminazione. Ricordo che anni fa c'era molta più unità fra di noi (senza peraltro rinunciare alle critiche costruttive), dovuta forse anche al fatto che eravamo un po' costretti a fare quadrato contro i pregiudizi generali di allora (parlo di coloro che giudicavano il metal come ignobile rumore).

Oggi tutti più o meno sono in grado di ascoltare metal, i pregiudizi generali sono quasi spariti anche grazie alla contaminazione fra generi, e chissà se questo non ha portato anche il seme dell'intolleranza fra di noi. Ancora una volta la risposta sta nel gettare uno sguardo al passato, in modo da rinfrescarci un po' la memoria su chi siamo.

E se tutti facessimo un piccolo passo indietro?

I metallari esistono? Una riflessione sociologica.

Come si evolve nel tempo una figura frutto della mania di etichettamento di cui era malata la società degli anni '80.

Sugli anni ottanta si è detto tutto e il contrario di tutto senza quasi mai sbagliare.

Questo è possibile perché il periodo in questione è trascorso sotto il segno del conflitto. Il boom economico provocava da un lato l'esplosione di fenomeni quali lo Yuppie arrampicatore o il "paninaro" (quest'ultimo versione in erba del primo) schiavi del consumismo dilagante e della massima "non importa ciò che sei, ma come appari agli altri", dall'altro la nascita di una quantità di subculture metropolitane in qualche modo in contrasto con i valori e gli obbiettivi della società e con i mezzi da questa riconosciuti leciti per raggiungerli.

I metallari rappresentavano una di queste subculture ed erano quindi perfettamente integrati nel contesto, singolare alter-ego della società di allora. Chi non ha vissuto gli anni ottanta in maniera consapevole questo non può, ovviamente, ricordarlo. E oggi?

I tempi, si sa, sono cambiati e i ruoli sociali pure. Cosa rappresenta oggi il mondo della musica metal? Chi sono i metallari del 2000? Cosa contestano? Contro cosa urlano? Chi sono i loro eroi e, soprattutto, si chiamano ancora così? Moltissimi ne parlano, molti danno spiegazioni ma pochi lo chiedono a chi con la musica metal ci è cresciuto.

Sul Gioco di Ruolo e la musica: un discorso improvvisato in difesa dell'improvvisazione

Immaginatevi di essere su una barca lungo un fiume... cosa sto proponendo? Un gioco di ruolo? Una fiaba? Un racconto? Una canzone dei Beatles, e per la precisione Lucy in the Sky with Diamonds? Tutte queste cose insieme, perché voglio mostrare i punti di contatto fra gioco di ruolo e musica: perché poi ognuno possa trovare nuove idee nella musica e nel gioco. Eviterò allora di fare una lista di musica progressive per le partite fantasy o di pezzi dark per giochi sui Vampiri, perché voglio trovare una relazione più profonda fra la musica e il gioco di ruolo, non da vicini di casa ma da stretti parenti.

Ecco, quindi, questa prima somiglianza, psichedelica, legata alla capacità di evocare storie: una cosa ricercata dai giocatori, dagli attori e dai musicisti (they play, giocano, suonano, recitano): racconti quasi di ruolo sono, i primi che mi vengono in mente, Space Oddity, di David Bowie, o The battle of Erewhon, dei Led Zeppelin, e tutto il Rocky Horror Picture Show o il Fantasma del Palcoscenico di Brian De Palma, sia come film che come colonne sonore; c'è sempre una canzone, un testo che racconta una storia e una musica che cambia con la storia.

Questo è già molto simile al gioco di ruolo, dove per gioco di ruolo intendo anzitutto la capacità di raccontare storie a dei giocatori coinvolgendoli come protagonisti nella costruzione dei singoli episodi. Oltre a questa parentela di affinità e di scopi, c'è un grossissimo debito reciproco nell'immaginario: i mondi raffigurati nelle copertine del progressive sono gli stessi di un gioco di ruolo, da tutti gli Yes ai Jethro Tull dei primi dischi, ai Gentle Giants, ai primi King Crimson. E qui si tratta di un debito comune a un immaginario già preesistente, come può essere il debito di molti gruppi metallari all'imagerie lovecraftiana (i Nephilim e molti altri) o horror, o il debito dei gruppi reggae alla Giamaica. Insomma, qualcosa di cui non si può fare a meno e che forse non c'entra molto. E non ho in mano dati statistici sulla percentuale di giocatori fantasy metallari o progressivi; lasciamo perdere, allora.

Esistono però, alcuni casi di gruppi che raffigurano dei giochi, o che parlano di giochi, come fanno i pesissimi Bolthrower con Warhammer, un gioco di cupa violenza che ben si addice a un cantante con la voce più bassa di un nano mutante.

Una terza grande affinità riguarda l'improvvisazione: un tempo c'era una sola persona che improvvisava musica e storie, e poteva chiamarsi giullare o cantastorie a seconda delle persone che lo pagavano. Chi improvvisa oggi? Alcuni musicisti, specie nel jazz e nelle musiche a esso legate, e i giocatori di ruolo, nel costruire una storia all'impronta, sui personaggi disponibili. E così come ogni strumento ha un suo ruolo specifico ed è costretto a suonare con il resto dell'orchestra, un gruppo di giocatori costruisce la storia, legando i singoli personaggi fra loro e tutti alla storia, una storia che si inventa sul momento e il cui tempo è tenuto dal master, dall'arbitro.

Da una parte si usano solo le parole, è vero, e dall'altra la voce spesso non compare affatto; ma non è così importante la differenza, e c'è anche qualcuno che supera il problema, come i rapper, autori all'impronta di una storia e di una musica, quando son bravi (proprio come i vecchi poeti improvvisatori, giullari, cantastorie o menestrelli). E uno di questi, Frankie Hi NRG, dice che 'siamo governati da un master senza scrupoli'. Cosa manca allora? Un gioco di ruolo legato alla musica, sicuramente, magari con tanto di karaoke; esistono però già dei giochi con obbligo di rima, dei master canterini o musicisti. Io personalmente credo che ci sia ancora bisogno di cantastorie e di giullari, specie in tempi in cui le storie (e le musiche) prodotte sono omologate al gusto già esistente, sono prodotti precotti, che male si adattano alla fantasia dei singoli, che non servono per comunicare; e quando lo spettacolo non comunica nulla, allora non funziona bene, non gira bene. Non gioca bene.

Metal ed elettronica Questo matrimonio s'ha da fare? La questione è molto controversa ed è vecchia quanto l'heavy metal stesso.

Sì, perché il metal e la musica elettronica sono più o meno "coetanei" ed è stato quindi inevitabile che fra i due generi prendesse piede una certa contaminazione, soprattutto da parte del primo nei confronti del secondo. Questo non vuol dire che ad un tratto nel metal furono inserite massicce parti di tastiere alla Keith Emerson, ma solo che i gruppi metal cominciarono ad interessarsi all'elettronica e ad inserire piccole parti di sintetizzatore nei loro dischi magari solo per contribuire a creare una particolare atmosfera, e questa cosa avvenne peraltro relativamente tardi (alla fine degli anni 80, quando cioè l'elettronica imperversava ormai da circa vent'anni). Chi di voi non ricorda il polverone incredibile che si alzò quando gli Iron Maiden decisero di inserire quelle dieci note di tastiera in "Seventh son of a seventh son"? Ed era già il 1988! I metallari di allora si scissero in due fronti distinti: da una parte coloro che davano ragione a Bruce Dickinson ed ai suoi; dall'altra, invece, gli integralisti che ritenevano un'eresia la presenza delle tastiere proprio nel disco degli Iron Maiden.

Oggi, a 12 anni di distanza dal caso Iron Maiden, le cose per fortuna sono cambiate. Non c'è più quell'avversione aprioristica e, mi si consenta, un po' preconcettuosa che c'era allora e che era causata quasi certamente dal fatto che l'elettronica fosse impiegata praticamente in tutti i generi di musica - jazz compreso - e che quindi l'assenza della stessa potesse essere per l'heavy metal ulteriore elemento distintivo.

Oggi, insomma, si è compreso che le tastiere - se utilizzate nel modo giusto - sono sicuramente funzionali al nostro genere musicale preferito. Ciò non toglie che continuano ad esserci gli irriducibili che, nella loro illusione di non contaminazione dall'elettronica, si fanno beffe di tutti gli altri accusandoli di essersi commercializzati, senza capire che anche i loro beniamini, quando vanno in studio, utilizzano Adat; mixer digitali; suoni campionati; effetti elettronici e decine di altre "diavolerie" digitali.

L'heavy metal è riuscito a mantenere la propria identità anche nell'era dell'elettronica, attraversando un vero e proprio uragano di innovazioni ed

uscendone senza aver subito alcun danno, anzi traendone benefici enormi. Credo che questo dimostri che il nostro è un genere musicale veramente creativo e che gode di ottima salute.

STORIA DEL ROCK: IL METAL

Il metal è una specie musicale del genere rock (come tale, si fa con tre strumenti: chitarra, basso, batteria) propria degli anni 80, che si caratterizza: ideologicamente per una concezione morbosamente e irrimediabilmente pessimistica (da qui l'adozione sistematica e ossessiva del colore "nero"), quando non per ritorsione sadica, della condizione umana e naturale viste come vortici di forze brute talora manicheamente (metal), talora nichilisticamente (heavy metal) intese, comunque sempre basate su una legge del male che appare come costitutiva all'esistenza; musicalmente il metal si caratterizza per uno sviluppo oltranzista della violenza e della velocità ritmica e timbrica del filone hard-rock anni 70, connotato invece da un approccio alla vita più ottimistico ed edonistico, nonché reazionario e attivo, stato che finisce per essere quello opposto e antitetico al metal.

Il metal è una musica epica: l'uomo è al centro del cosmo (quando, nelle versioni metal più raffinate e heavy non viene preso a soggetto il cosmo in quanto tale trapassando da un pessimismo storico a uno cosmico) e tutte le forze costituenti quest'ultimo si adoperano programmaticamente per far dannare il primo che volente o nolente, sia per vivere che per morire, deve combattere e farlo all'insegna di un'etica e una nobiltà di fondo e para-religiosa ignara al, e avversata dal, punk. Il messaggio metal finale è magniloquente ed enfatico quando non retorico: propugna ed esige una sopravvivenza incondizionata anche se contro tutto e tutti ovvero proprio perché contro tutto e tutti.

GRUPPI METAL CONSIGLIATI:

Iron Maiden, Metallica, Slayer, Helloween, Manover, Sepultura, Gamma Ray

STORIA DEL ROCK: L'HARD-ROCK.

L'hard-rock ("rock duro") è un genere al confine tra la musica rock e quella blues, creato alla fine degli anni 60 in Inghilterra (e parallelamente, anche se in modo meno programmatico, in America) e caratterizzato da sonorità aggressive, ottenute con l'esasperazione degli espedienti e degli strumenti del rhythm and blues americano della prima metà del Novecento e di quello inglese dei primi anni 60 che a questo si rifaceva. Formalmente l'hard-rock non è riconducibile al rock perché non si fa esclusivamente con quelli che saranno gli strumenti canonici del rock (chitarra, basso, batteria), ma a questi si aggiungono regolarmente strumenti di chiara derivazione blues: armonica a bocca e pianoforte/tastiere su tutti. L'hard-rock è hard-blues. L'erroneità della definizione è dovuta a chi non riuscì a comprendere le essenziali e caratterizzanti differenze tra rhythm and blues, rock n' roll e rock nella storia della creazione del terzo, a partire dalla negazione-superamento del primo. Gli anni in cui l'hard-rock troverà maggior consenso e capacità espressiva saranno i 70.

Contenutisticamente l'hard-rock non è altro che la riproposizione assolutamente priva di originalità, ma in questo capace di rinsaldare la propria identità, dei tre concetti programmatici della musica popolare americana degli anni 50: sesso, droga e rock n'roll (d'altra parte è risaputo che sesso, droga e musica eccitano le medesime zone cerebrali: evidentemente l'hard-rock ha un potere maggiore per i cervelli più semplici o meno educati ad altra musica). Anzi, è possibile dire che saranno tre decenni di hard-rock a fornire all'immaginario collettivo, nella rilettura di un passato mitologicamente rivissuto, gli standard che avrebbero caratterizzato gli anni 50 americani.

L'hard-rock è il credo musicale ed esistenziale del guerriero-proletario, che nello scenario della metropoli industriale rivive i più rozzi, magniloquenti e superficiali sentimenti ereditati dal più deterioro romanticismo, che con questi stessi aveva interpretato tutta la storia passata dell'uomo e quella di volta in volta presente dell'individuo.

GRUPPI HARD ROCK CONSIGLIATI: AC/DC, Black Sabbath, Deep Purple, Led Zeppelin, Aerosmith, Cream, Van Hallen, Kiss, Jimi Hendrix.

D: In un'intervista su un genere musicale, quale il Metal, solitamente s'inizia con una domanda sulle origini, quali furono le occasioni sociali e in particolar modo musicali che diedero luce a quel percorso evolutivo del suono metallico. Invece voglio che quest'opera inizi con una domanda sul suo presente, sulla sua situazione contemporanea che sembrano non assomigliare affatto alle circostanze degli anni '80, gli anni del suo maggior successo. Il Metal per molti personaggi (musicisti, opinionisti o semplici curiosi fautori del genere) è paragonato all'Araba Fenice: ogni tanto il metal "muore" e successivamente "risorge" dalle sue ceneri.

In che stato si trova il metal, oggi nel 2004? Si trova in crisi? Oppure, come nella leggenda dell'Araba Fenice, in questo momento è "morto", oppresso da altri generi musicali? Il Nu Metal può essere partecipe della crisi del cosiddetto "True metal"?

R: Il metal è innanzitutto una specie del genere musicale rock il quale a sua volta è un'espressione della musica popolare (pop, se si vuole) definita così per contrasto con la musica classica. Queste sono cose ovvie, ma sembra che pochi, quando parlano di metal o di altro, se ne ricordino. In quanto "parte" il metal non può che seguire le sorti del "tutto". Il tutto in questione, il rock, è artisticamente finito nel 1991, quando si è esaurito il suo ultimo stile, il grunge. Parto dalla definizione di rock come genere di musica popolare che si fa con tre strumenti (chitarra, basso, batteria) e che trova formalmente una propria identità in quanto si distingue dal blues e dal rhythm and blues per un incedere più sincopato e per note meno fuse o allungate le une sulle altre. È un fatto poi che il blues (ed il rock n' roll) è stato per lo più suonato da musicisti neri; il rock da bianchi. Il metal si fa con quei tre strumenti del rock e con questi, nel 1991, anche in campo metal, si è già fatto tutto ciò che era possibile fare. Non solo. Si è già detto tutto ciò che era possibile dire. Ben prima del 1991 il rock e con esso il metal erano già diventati tradizione, tuttavia, questa tradizione "formale" serviva per esprimere "contenuti" esperienziali e sociali di volta in volta diversi, anche se sulla medesima linea di sviluppo dell'alienazione individuale e di classe, di sofferenza, di pessimismo e di lamentazione. Nel 2004 tematicamente da anni è stato negato il negabile (il fenomeno rock, pur dividendosi in un filone della negazione ed in uno dell'affermazione, è alla prima più portato dal momento che rientra in un contesto storico-culturale, quello degli ultimi quattro decenni del secolo XX, in cui, al crollare delle fedi, dei valori, dei soggetti e degli oggetti, non è corrisposto alcun credibile sostituto di significato). Rimane la forma. Potremmo, fermi restando i medesimi, inflazionati, temi (quegli degli oramai stanchi ritornelli ancora insistentemente rivolti alla mancanza di ogni fondamento storico o naturale) variare sulla forma. E senz'altro così sarà. Ma non potrà esserlo con i tre strumenti del rock, non potrà esserlo con il metal: con quei tre strumenti il fattibile è stato fatto, illudersi del contrario significa non conoscere la storia, o del rock, o del metal. Le uniche novità in campo rock (e metal) dopo il 1991, consistono solo nelle tecniche di registrazione e di mixaggio. Prima del 1991 il rock, o il metal, non erano mai morti: erano semplicemente entrati in crisi i loro stili subito sostituiti da altri spesso più floridi. Anzi, a posteriori, risulta evidente come ben prima dell'entrata in crisi di una specie rock o di uno stile metal fossero già state gettate le basi per un loro interessante e garantito superamento. Il metal nel 2004 non è in crisi. Il metal, artisticamente, non esiste più da oltre dieci anni. Lo dimostra quella pagliacciata che hanno chiamato "nu metal". Lasciando perdere i contenuti, le forme del nu metal non sono che la stanca (e cattiva) riproposizione ora dello street-metal dei Pantera (1990), ora dell'industrial-metal dei Prong (1987) o degli Helmet (1990), ora del grind-core dei Napalm Death (1987), ora del funk-metal degli Extreme (1990), ora del crossover dei Faith No More (1989), ora addirittura dell'hardcore-metal dei Dead Kennedy's (1982). Se qualcosa sembra non riducibile a questi precedenti dipende solo da fattori di evoluzione tecnica degli strumenti di registrazione e amplificazione. Senza considerare quello che è stato il perenne flagello del rock: i ricorrenti e mediocri tentativi di far convivere strumenti rock ed elettronica. Nessun classico del rock ha avuto bisogno di altro che di quei tre strumenti ed un amplificatore, così come nessun classico dell'elettronica ha mai voluto comprometersi con strumenti rock. Il binomio, caro al nu-metal, di metal-dj o metal-rap, spacciato come originalità, fa veramente sorridere: del resto nella seconda metà degli anni '80, Beastie Boys e Public Enemy (così influenti sulla generazione nu-metal) certo non abusavano del rap o dell'elettronica per rinfocolare un metal o un hardcore insignificanti; piuttosto partivano dal rap e, a forza di appesantire questo, giungevano a risultati talora metal e talora hardcore. Se artisticamente e storicamente nessun gruppo rock o metal è giustificato dopo il 1991, rimane il problema di quei milioni di ragazzi che sono all'innata ricerca di sfoghi catartico-consolatori ossia di sostegni morali o estetici per reggere il peso della vita. Questo è uno spigoloso problema. Ed in parte se la musica popolare si fosse arrestata di colpo nel 1991, potrebbe essere sembrato, a questi ragazzi, che la vita e il mondo avessero dovuto fermarsi o andassero fermati nel 1991. Siamo in un momento di transizione tra il rock e altre forme di musica popolare (l'elettronica). E di fatto non si può né pretendere che gli appassionati di rock si chiudano nel passato né che quelli dell'elettronica

sappiano anticipare il futuro. Futuro che già sta delineandosi, mentre i gruppi di revival (metal o rock) attuali elargiscono le ultime, magre, consolazioni (o disoneste illusioni). Già (e da tempo) l'elettronica (dove, anche grazie al legame che questa espressione d'arte, forse come nessun'altra, ha con la tecnica, rimane ancora molto da sperimentare) si suddivide in stili. Stili che sembrano essere ciascuno il corrispettivo di quelli rock: progressive, hardcore, pop, cantautorato in veste elettronica sono già una realtà. Agli istinti naturali e umani cui rispondeva il defunto metal-rock risponderà un futuristico metal-elettronico. Purtroppo, per noi, 2004 o 2000 o 1995, significano scomodi e insignificanti stati limbici dove non si è autorizzati né a sperare né a disperare.

L'ignoranza (o paura) dilagante in campo rock ed elettronica dimostra la difficoltà (in parte comprensibile) nel rispettare una tale prescrizione.