

DUEMILA

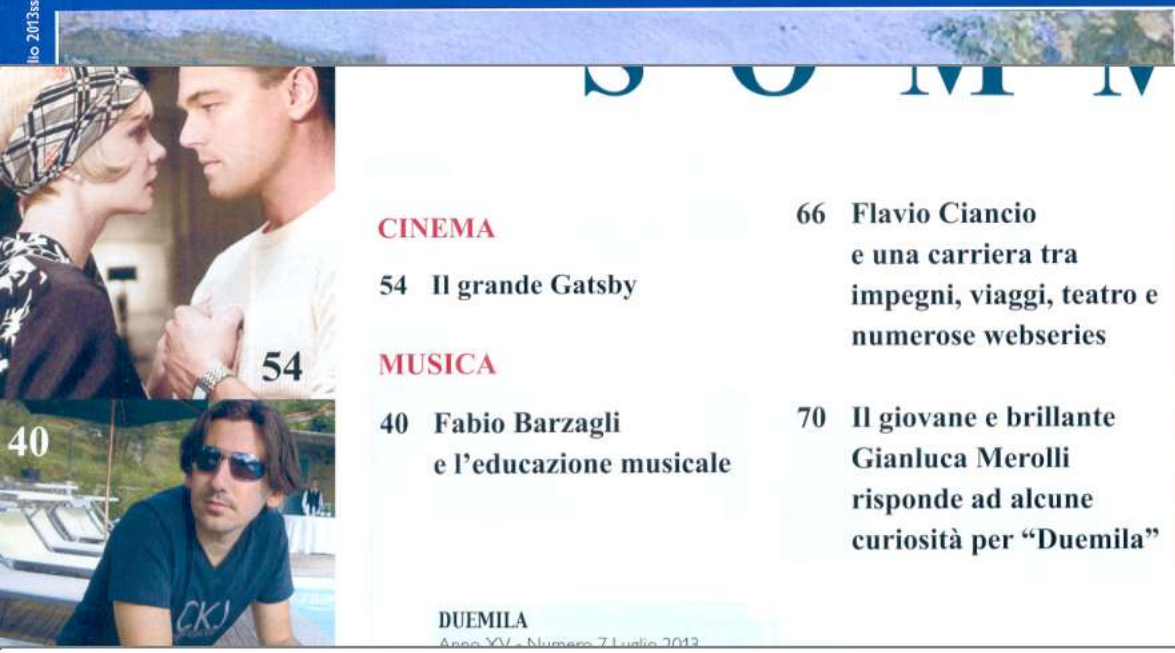
EM
MATTEO EDITORE

MENSILE DI INFORMAZIONE CULTURALE DEL NORDEST



N. 7 LUGLIO 2013

lo 2013ssa pagata/Taxe perque + € 3,00



CINEMA

54 Il grande Gatsby

MUSICA

40 Fabio Barzagli
e l'educazione musicale

66 Flavio Ciancio
e una carriera tra
impegni, viaggi, teatro e
numerose webseries

70 Il giovane e brillante
Gianluca Merolli
risponde ad alcune
curiosità per "Duemila"

DUEMILA
Anno XVI - Numero 7 Luglio 2013

**a
soli
3 Euro!**

**Francesco
Scorsone
e il suo impegno
nell'arte**

FABIO BARZAGLI (Firenze, 1974), musicista compositore, scrittore, imprenditore ed autore multimediale, studioso in ambito di educazione, famiglia e società.

Appassionato sin da bambino di musica, scrittura ed illustrazione viene avviato all'età di 6 anni allo studio della chitarra classica.

Nel 1994 inizia l'avventura di musicista internazionale, componendo e pubblicando oltre 200 brani e CD in Europa e Stati Uniti, vincendo - col nome d'arte di "FBY" - numerosi contest di computer musica in vari stati tra cui Francia, Germania, Danimarca, Russia, Olanda, etc.

Nel 1997 fonda "NAYMA" operante nei settori di multimedia e computer art. Alcune attività: DLAB prima scuola Italiana per progettisti di videogiochi, progetto Europeo OB3 con 200.000 euro di finanziamenti; MEDIA EXPERIENCE trasmissione Tv sulle nuove tecnologie (Canale10 TMC3); WEB DESIGN per Eugenio Bennato (il cantante), Cannelle Helena Viranin (la modella Morositas e presentatrice internazionale, Sanremo, ..), altri; TRIP'99 meeting internazionale di computer art in Firenze, 3 giorni non-stop con IBM, SUN e Regione Toscana; TONY TOUGH il videogioco italiano più apprezzato nel mondo, tradotto in 7 lingue e premiato nel 2012 tra le 100 avventure grafiche migliori di sempre insieme a Monkey Island ed Indiana Jones.

Nel 2008 crea il portale nazionale per la paternità, l'infanzia e l'adolescenza "www.Paternita.Info" e viene candidato alla Camera dei Deputati. Da menzionare la conduzione nel 2010 della prima celebrazione italiana della Convenzione ONU dei Diritti del Fanciullo (NY, 1989) assieme all'amico Giancarlo Ragone. In 5 anni di attività sociale deposita 7 proposte di legge, rilascia oltre 500 interviste e pubblicazioni su TV, radio e quotidiani, collabora con Università ed Enti, scrive saggistica e narrativa gratuita, realizza video e campagne sociali tutt'oggi utilizzati in convegni, libri specialistici, nei cinema, tradotti in varie lingue e visibili su Internet per milioni di click.

Fabio Barzagli: la musica come sistema ed

Fabio, in cosa consiste il suo lavoro e da quanti anni è attivo nei suoi progetti rivolti anche ad adulti e famiglie?

Il mio lavoro è da sempre molto poliedrico. In ambito musicale mi occupo sin da ragazzo di composizione di musica e colonne sonore per video, documentari e videogames, produco inoltre effetti sonori per siti web e applicazioni ludiche, col tempo mi sono interessato sempre più anche al sound design ed all'arrangiamento strumentale. La mia passione per i videogiochi poi mi ha portato a cimentarmi in questo campo dove ovviamente da soli si fa poco o niente perché per fare un videogame non basta un musicista, non basta un grafico, non basta un programmatore, ci vogliono tutti e tre, anzi spesso ci vogliono anche decine di persone, per questo ho fondato una piccola impresa (Nayma Software) attraverso la quale ho avuto la possibilità di produrre applicazioni interattive e videogiochi di cui uno in particolare ancora in vendita e con molto successo nel mondo. Mi sono appassionato anche di video making, e negli ultimi anni ho ideato e realizzato in modo completo molti video, spot e documentari sul tema della paternità, dell'infanzia e dei divorzi. E qui arrivo all'ultima delle attività, quella rivolta alle famiglie, ai padri, alle madri ed ai figli. Produzione e diffusione culturale, consulenze, corsi, saggi e guide, contenuti e comunicazione, campagne sociali e contenuti web/tv educativi in ambito di paternità, famiglia, cultura e società.

Secondo lei la musica è uno strumento valido e basilare per l'educazione dei più giovani?

La musica è una forma di comunicazione universale, in tutto il pianeta note d'amore trasmettono amore, note di tristezza trasmettono la tristezza, è come se si parlasse tutti una sola lingua in grado di farci capire. Se ci fossero altre forme di vita in altri pianeti anche lì saremmo certi di poterci far capire. Ma la musica non è solo una forma di comunicazione, è anche una forma dell'Anima, e allora è difficile pensare che non possa educare. Gli scienziati ci dicono che sviluppa la connessione tra i due lobi, tra il calcolo e l'empatia, armonizza le parti migliori di noi. Si studia meglio la matematica con la musica sotto, e anche la poesia del poeta con la musica diventa più bella e sublime.

Dunque la musica è uno dei più grandi strumenti di educazione e vitalità che l'uomo abbia mai conosciuto ed i bambini ed i giovani che sono ben più vitali di noi infatti ne ascoltano

molta di più, sono loro che insegnano a noi su questo e ci ricordano quella passione e quella freschezza di mettersi ogni tanto delle cuffie non pensare a niente e lasciare che la musica ed il nostro corpo danzino assieme.

Ci può parlare più in dettaglio del progetto www.Paternita.Info ?

Questo progetto nasce in fondo da un gesto d'amore senza spazio e senza tempo, che è l'amore del padre per il figlio e del figlio per il padre. Da quanto esiste l'umanità infatti questo mistero dell'amore paterno continua e possiamo leggere nella storia amori straordinari tra padre e figlio, o tra adulti e giovani, l'amore dei saggi che hanno tramandato i saperi e quello dei figli che hanno proseguito il cammino. E' l'amore per il nostro passato che tiene in vita il nostro presente e mette le basi per il futuro. Io nella mia presunzione ho cercato di rappresentare tramite il sito www.paternita.info una mia visione di questo amore eterno e della sua storia, perché penso che in questa storia risiedano le energie ed i significati più importanti della vita, non avrei potuto essere il padre che sono per i miei figli se non avessi avuto padri e adulti che mi hanno trasmesso le cose importanti della vita, senza di loro non sarei stato neppure capace di amare la mia compagna, o almeno di provarci.

Da questo approccio parte il progetto Paternita.Info la voglia che io come molti altri uomini hanno di donare i saperi e cercare di essere ognuno il faro dell'altro.

Dall'accoglienza dei problemi dei padri separati fino ai corsi di paternità ed alla diffusione culturale lo scopo è quello anche di riportare al centro della società quei valori di famiglia e rispetto che oggi sono andati un po' persi.

Numeri: www.Paternita.Info è un Network Sociale di siti web (3.8 milioni di visitatori 2008-2013) con 100 GB di produzioni culturali originali e gratuite tra testi, audio e video, in circa 1500 pagine Web, costituito da due portali principali in doppia lingua, 10 siti minori, un gruppo Facebook con 23.500 iscritti, 25-30 piattaforme webtv, in collaborazione con altri movimenti, persone e associazioni di vari paesi.

Anche la musica come sta vivendo in questo periodo forse di "stallo" del nostro Paese?

Si anche la musica è un po' in crisi. E' consumistica come lo siamo noi. Nella società dell'immagine totale c'è meno spazio per il suono. Nella società del marketing c'è meno spazio per il rischio e la ricerca. Ad ogni modo



sono fasi, e senz'altro torneranno altri periodi come quelli di Mozart o Chopin, o come i più recenti anni '70 della musica rock, elettronica e sperimentale.

Ha avuto modo di conoscere anche altre realtà non solo europee in ambito "sonoro"?

Ho avuto la fortuna viaggiare molto da ragazzo, perciò sì, ho scoperto tante cose, la musica del nord Europa, quella americana, la musica elettronica, la musica Andalusia, e poi le eccezioni come quella dell'eccentrico Vangelis nella classica Grecia. Il sud che insegna al nord la musica elettronica, (come anche in Finlandia ci sono ottimi compositori di musica classica), sembra un paradosso, un po' come un bianco che insegna jazz ai neri ma la musica è proprio questo, apertura mentale, insegnamento, sensibilità.

Personalmente ho messo a frutto tutte queste opportunità di viaggio ed ascolto per realizzare un recente progetto denominato GEOMUSIC un'applicazione web-flash dov'è possibile attraverso una mappa del mondo ascoltare gratuitamente circa 200 brani da me composti nello stile particolare di quella zona, dal grunge di Seattle alla classica italiana, dalla

Interattivo per le nuove generazioni



musica irlandese alle atmosfere dell'Egitto e del Medio Oriente, dalle ambientazioni esotiche delle isole neozelandesi sino alle atmosfere nipponiche ed iperurbane delle grandi metropoli, ma anche musica latina, il rock on the road delle grandi distese texane fino alla disco newyorkese e nord-europea.

Che messaggio a suo parere trasmettono le sue canzoni e le sue creazioni?

Da quello che mi dicono la Natura. La pace. In effetti sin da piccolo ho vissuto molto la campagna e la montagna avendo la fortuna di vivere a Firenze dove i boschi ed i fiumi sono molto vicini, ci puoi andare quasi a piedi. La Toscana è un bellissimo posto e credo che nella storia abbia ispirato molte persone, musicisti, scrittori, scienziati e filosofi. La Natura poi mette pace e quando conosci quella pace tipica della natura e dei suoi paesaggi non puoi che ricercare

quell'armonia anche nella tua vita e nelle cose che fai.

Ci può illustrare meglio la sua attività in ambito video-ludico e multimediale?

L'attività multimediale e video-ludica come ho già accennato nasce dalla passione per i videogiochi e per il computer, il computer infatti dava la possibilità di creare cose "multimediali" (ovvero testi assieme a immagini assieme a suoni assieme a simboli, il tutto interattivo anche verso l'utente fruitore che non è più passivo come era prima alla TV ma può oggi interagire ed influire sull'applicazione che sta usando), così dal sito web sino al prodotto più evoluto ed interattivo ci siamo cimentati sui più diversi prodotti, ma non solo, dopo le prime esperienze abbiamo aperto il campo alla formazione ed all'organizzazione di eventi. Dal 2002 abbiamo vinto 2 bandi che complessivamente hanno permesso e finanziato per 4 anni con 200.000 euro la creazione della prima vera scuola italiana per progettisti di videogame e software interattivi, con tanto di attestato post-diploma riconosciuto in tutta la UE. E' stata un'esperienza entusiasmante, mi sono trovato a gestire un progetto molto grande, complesso e delicato (dati gli investimen-

ti), per metterlo in opera abbiamo creato partenariati (ATS) con autorevoli istituti e società come l'ITIS di Arezzo, il Centro Studi di Pistoia, la Cooperativa Sociale Elettra, l'ITI Carpeggiani e altri soggetti, realizzando dal 2002 al 2006 3 edizioni diverse del DLAB (questo era il nome della scuola) ad Arezzo, Firenze e Ferrara. Nel contempo abbiamo ideato e realizzato svariate trasmissioni televisive sui new media ed anche alcuni eventi di cui senz'altro mi preme ricordare il Mediartech'98 (fortezza da basso) ed il TRIP'99 (the real italian party) presso il Palazzo dello Sport di Firenze, un evento straordinario che portò a Firenze computer artisti da vari stati europei che per 3 giorni non-stop si sfidarono nella grafica digitale, nella computer musica e soprattutto nella real time programming realizzando applicazioni denominate "demo" che nel produrre filmati audiovisivi ed effetti spettacolari sfruttavano al massimo la potenza e le capacità di calcolo dei computer a disposizione. Grazie alla Regione Toscana potemmo offrire quasi 100 milioni di vecchie lire in premi, dalla tastiera Roland alla Silicon Graphics o la workstation Sun. Eventi del genere per portata e dimensione erano stati realizzati sino a quel momento solo nel nord Europa nelle iper tecnologiche Finlandia, Danimarca, Norvegia e Germania. Devo ringraziare oltre alla Regione la speciale collaborazione del gruppo Deathstar e dell'amico Giovanni Caturano.

Con Nayma Software sono stati realizzati molti altri progetti, alcuni di successo, altri meno, ci sono ancora storyboard e idee di videogiochi mai realizzati che sono lì nel cassetto ed attendono solo un investitore per essere avviati, uno su tutti "Ecoland", un gioco simulativo (isometrico 3D stile Sim City) per divertire ed insegnare allo stesso tempo la cultura del sostenibile e dell'ecologia.

Crede che sia fondamentale conoscere altre culture e altri linguaggi soprattutto in tempi come quello attuale?

Senz'altro. Credo di aver risposto già in parte sia tramite la domanda 2 che la 5. Ciò che posso aggiungere è che i giovani hanno in mano una grande risorsa ora che le frontiere del mondo stanno per essere completamente abbattute. La globalizzazione ha il lato positivo della crescita culturale e quello oscuro delle corporazioni multinazionali, ha il lato positivo del viaggio e della diversità e quello negativo dello sfruttamento della manodopera e della localizzazione schizofrenica delle imprese. Quello

che manca al mondo oggi perché sia davvero un villaggio globale e non una megalopoli globale è di riuscire a mantenere la dimensione di comunità, di misura d'uomo, nonostante i 7 miliardi di cittadini insieme.

Per fare questo ci vorrà molto dialogo e impegno, per trovare una sintesi che permetta di trarre il meglio dalle nostre diversità e dalle nostre comunanze.

Spero che in futuro non esisteranno più le città da milioni di persone, sono solo fonti di stress, smog e degrado. Le città da 30-50-70.000 abitanti sono, dicono le ricerche, le più vivibili ed equilibrate.

Le parole chiave del futuro saranno sostenibilità, trasparenza, equità civile, sanità, semplicità, e si andranno a sommare a quelle importanti che già conosciamo come famiglia, avi, pace, rispetto, etica, cultura, armonia.

Messaggi, proposte, richieste che riceve dal suo pubblico?

Per quanto riguarda la musica ricevo molte richieste per l'utilizzo dei miei brani, non è infrequente infatti trovare video su youtube o altrove che utilizzano le colonne sonore da me prodotte. E' molto bello vedere i video che altri hanno fatto con la tua musica, vedere ciò che altri hanno visualizzato quando hanno sentito le tue note. La mia musica, ci tengo a dirlo, è libera per usi non profit (ed i video su youtube ad esempio, lo sono) basta citare l'autore. Se invece il progetto è commerciale c'è bisogno di contattarmi.

Cantanti, autori, persone che la appassionano molto o considera dei veri e propri esempi?

I musicisti e gruppi che ritengo più originali e che sono più vicini alla mia sensibilità musicale sono senz'altro i Pink Floyd, Vangelis, Morricone, ed i Genesis del primo periodo, ma anche tanti altri autori. Apprezzo particolarmente film visionari e profondi come The Wall, Blade Runner e ovviamente tutti quei film che parlano di paternità in modo nuovo ed intenso.

Tra gli scrittori non ho particolari preferenze, ho la fortuna di essere amico di Bernardo Innocenti, un genio della programmazione informatica e della tecnologia (lavora attualmente a Google, ed ha partecipato anche a progetti importanti come GCC, OLPC, SugarLabs) una persona che mi ha mostrato come l'arte possa applicarsi anche ai numeri e la passione possa far riuscire a superare ostacoli impensabili.