

Sonic Worlding. Per un' esplorazione speculativa dei progetti sonori contemporanei

Nicola Zolin

Università Iuav di Venezia

Abstract

Questo paper si concentra sul tema del *world-building* applicato ad una serie di progetti sonori contemporanei, proponendo un percorso multidisciplinare volto a delinearne le caratteristiche in relazione all'interazione con l'ascoltatore. Il testo esplora la dimensione speculativa di questi progetti, mettendo in luce come, oltre a rappresentare la realtà, essa venga anche messa in discussione, favorendo un'analisi critica su temi politici e sociali contemporanei. L'articolo prende avvio dalla rassegna *New Worlds* di Alice Bucknell e dall'articolo *The Rise of Conceptiontronica* di Simon Reynolds, i quali forniscono il contesto teorico di partenza per comprendere il ruolo crescente del *world-building* sonoro. Attraverso l'applicazione del modello del "database" di Azuma, verrà esplorata la struttura di questi progetti, ponendo successivamente attenzione sull'agentività del suono, che rappresenta un fattore cruciale nell'interazione con il fruitore. Inoltre, la *sonic fiction* e il design speculativo verranno analizzati come pratiche parte di questi progetti, sovvertendo le strutture narrative tradizionali e fungendo da strumenti chiave per esplorare temi contemporanei quali il controllo, la resistenza e l'inclusione. Tali opere offrono nuovi modi di concepire il futuro, proponendo alternative alle visioni dominanti e aprendo spazi per una riflessione critica sulla realtà e sulle sue possibili trasformazioni.

This paper focuses on the theme of *world-building* applied to a series of contemporary sound projects, proposing a multidisciplinary approach aimed at outlining their characteristics in relation to the interaction with the listener. The text explores the speculative dimension of these projects, highlighting how, in addition to representing reality, it is also questioned, fostering a critical analysis of contemporary political and social issues. The article begins with Alice Bucknell's *New Worlds* exhibition and Simon Reynolds' *The Rise of Conceptiontronica*, which provide the theoretical context to understand the growing role of sound-based *world-building*. By applying Azuma's "database" model, the structure of these projects will be explored, with particular attention given to the agency of sound, which plays a crucial role in transforming bodies and spaces. Furthermore, *sonic fiction* and speculative design will be analyzed as practices within these projects, subverting traditional narrative structures and acting as key tools to explore contemporary themes such as control, resistance, and inclusion. These works offer new ways of conceiving the future, proposing alternatives to dominant visions and opening spaces for critical reflection on reality and its potential transformations.

Parole chiave/Key Words

Sonic Fiction; world-building; conceptiontronica; agentività; speculazione.

Sonic Fiction; world-building; conceptiontronica; agency; speculation.

DOI: [10.54103/conessioni/26221](https://doi.org/10.54103/conessioni/26221)

1. World-building sonoro

How do we imagine a future in sound, when we listen from within the reality of a market-driven present?

Emile Frankel

Nel 2022, l'artista multimediale Alice Bucknell presenta una serie di incontri presso il centro d'arte Somerset House di Londra, dal titolo *New Worlds*; tale rassegna viene strutturata come un insieme di talk, proiezioni e performance dedicate al tema del world-building, la pratica relativa alla progettazione e costruzione di mondi immaginari, tipica della letteratura di genere, dei giochi di ruolo e dell'ambito videoludico. Il progetto si pone come un'esplorazione dall'approccio speculativo nei confronti di narrazioni decostruite e futuri ipotetici, attraverso un'indagine che utilizza diverse pratiche artistiche al fine di sviscerarne le potenzialità socio-culturali. Tra gli eventi organizzati da Alice Bucknell spicca in particolare *Polysonic Worlds*, un incontro dedicato ai mondi immaginari realizzabili tramite il medium sonoro, avente come ospiti gli artisti Lawrence Lek e Evan Ikefoya, entrambi attivi nel campo della sound art e della musica sperimentale. Lek in particolare, propone una pratica incentrata sulla creazione di ambienti immersivi, in cui affrontare le implicazioni del tecnocapitalismo delle piattaforme, l'automazione e le intelligenze artificiali attraverso la lente del Sino-futurismo. Le opere di Lawrence Lek vengono realizzate perlopiù sotto forma di installazioni video, esperienze in VR o installazioni immersive, in cui il dibattito sul futuro incerto - e a tratti distopico - delle megalopoli asiatico-orientali si manifesta attraverso estetiche dalle tonalità cyberpunk e un soundscape carico di rimandi alla tradizione musicale cinese.

Il suono si presenta come un nodo fondamentale nella pratica di Lek, del quale è molto spesso anche il compositore. In *Geomancer* (2017), un satellite artificiale cerca di divenire il primo artista AI in una Singapore ultratecnologica del 2065, attraverso la decostruzione di tracce vocali in lingua Mandarina, sound design articolato e composizioni synth pop che conducono ad una graduale de-umanizzazione del soggetto (Ong, 2021). In *AIDOL* (2020), una superstar in decadenza cerca di utilizzare un AI songwriter per tornare sulle scene durante la cerimonia delle Olimpiadi eSports del 2065. La voce di Diva, questo il nome della protagonista, si staglia attraverso melodie che spaziano dalla vaporwave all'ambient, realiz-

zata attraverso l'utilizzo di Vocaloid, un sintetizzatore vocale in grado di donare una caratteristica a tratti angosciante al suono processato (Rugoff, 2020).

In entrambi i casi, le opere di Lawrence Lek si dimostrano come esempi di ambienti immaginari progettati per una riflessione su di un ambito futuro - in questo caso, quello relativo alla società tecnocratica cinese. Lo scopo del *world-building* emerge con chiarezza dagli intenti di Lek, il quale pone l'accento sulla componente sonora come strumento fondamentale per una narrazione ambientale completa e, in certi casi, in grado di superare la capacità immaginifica data dal comparto visivo. Il suono diviene quindi portatore di un immaginario ben definito, in grado di aprire un dibattito sul futuro prossimo tramite la rappresentazione di scenari inquietanti e ricoperti da una patina di metallo liquido.

Il concetto di *world-building* ha evoluto il suo ruolo, passando dalla semplice rappresentazione di mondi immaginari e dei loro elementi costitutivi alla creazione di pratiche che impiegano questi processi per immaginare realtà alternative, distanti dalle egemonie capitaliste. Questa dimensione speculativa del *world-building* non è una novità: opere letterarie come *Always Coming Home* (1985) di Ursula K. Le Guin e *The Handmaid's Tale* (1985) di Margaret Atwood, ad esempio, utilizzano ambienti distopici per stimolare una riflessione critica sul nostro presente. Tuttavia, è nel contesto delle arti multimediali contemporanee che il concetto di *world-building* assume una nuova e più incisiva dimensione, emergendo come un tema centrale in discipline che vanno dalle arti visive al design, dall'architettura alla musica sperimentale, fino a essere riconosciuto nel panorama artistico contemporaneo come *worlding* (Cheng, 2024). In questo scenario, il teorico e compositore Emile Frankel (2018) evidenzia come, complici le rappresentazioni hollywoodiane di futuri senza scampo, gli immaginari distopici appaiono sempre meno come un concetto spaziotemporale astratto, risultando invece come un domani imminente e fin troppo concreto, ragion per cui la necessità di una pratica di *world-building* speculativo si fa più viva che mai. Frankel riflette sulla capacità del suono di immaginare futuri possibili grazie alle sue caratteristiche di agentività, riguardanti principalmente la rete di rimandi sociali, culturali e politici intrinseca di ogni elemento sonoro, capace di agire in base ai contesti d'azione e ai soggetti che li abitano. Nelle visioni premonitrici delle più note narrazioni sci-fi, dove il capitalismo viene portato all'estremo, il suono si pone come un catalizzatore in grado di sintetizzarne il contesto socio-politico:

In future-oriented music these desires and material obsessions instead become metaphors. Music without words functions as an alembic, as something that distils the vibe of wider culture and politics into a sonic material functioning in part as representation, and in part as an actual embodiment of these condensed tones (Frankel, 2018, p.14).

Nel contesto attuale, in cui le narrazioni contemporanee emergono dalla capitalizzazione degli spazi che abitiamo - sia fisici che digitali - la nostra realtà si configura come un ampio sistema di controllo che preclude la possibilità di scenari migliori. Non siamo più inseriti in ambienti che mirano alla disciplina dei corpi, ma in spazi di controllo, dove le piattaforme digitali tendono a dissolvere i confini tra i soggetti, con l'obiettivo di costruire una formazione omogenea e sorvegliabile (Deleuze, 2019). L'ubiquità dello spazio digitale, che permea progressivamente la realtà, incide direttamente sul nostro modo di percepire e comprendere il mondo. In questo scenario, il *world-building* emerge come una pratica fondamentale, poiché consente la creazione di realtà policentriche e pluriversali, capaci di riorganizzare le relazioni tra gli esseri umani e l'ambiente che li circonda (Derfoufi, 2024).

Il legame tra suono e le dimensioni politiche e sociali degli ambienti che viviamo richiede una nuova codifica e deve essere esplorato attraverso pratiche che contribuiscano ad arricchire il dibattito contemporaneo sulle realtà desiderabili. Il presente testo si propone di esplorare il rapporto tra l'ascoltatore e gli ambienti sonori multimediali, a partire dall'analisi di alcuni progetti contemporanei di musica sperimentale. Per comprendere il loro funzionamento, verranno adattati modelli teorici che permetteranno di interpretarne la struttura, con particolare attenzione alla modalità con cui gli individui interagiscono con i mondi sonori e le loro narrazioni, nonché al grado di interazione che si stabilisce tra l'ascoltatore e le componenti sonore. In relazione a questa dinamica interattiva tra ambienti e soggetti, verrà esaminato il concetto di agentività sonora, evidenziando il suo ruolo fondamentale nella costruzione di gruppi sociali, identità e relazioni tra corpi. Infine, l'articolo prenderà in considerazione alcuni casi studio che applicano l'approccio speculativo del *world-building*, al fine di avviare una riflessione sulle narrazioni di futuri preferibili e sulle potenzialità di queste pratiche nel contesto dei sound studies.

2. *Conceptronica*, interazione e “database”

Nel 2019, il critico musicale Simon Reynolds aveva dato vita ad una serie di dibattiti in rete, perlopiù incentrati sul valore e significato delle più recenti produzioni in ambito elettronico sperimentale, dopo la pubblicazione del suo articolo *The Rise of Conceptronica* sulla

webzine statunitense Pitchfork. In tale testo, vengono esposti un'ampia quantità di temi, principalmente legati alla piega estremamente concettuale assunta dai progetti elettronici della scena contemporanea; in esso vengono menzionati progetti come *Paradiso* (2018) di Chino Amobi, una release accompagnata da un vero e proprio racconto epico a sé stante dal titolo *Eroica*, prendendo ispirazione tanto dall'Odissea di Omero quanto dal videogame *Final Fantasy VII* (1995), oppure la monumentale trilogia *Flush Real Pharynx* (2029-2021) del producer e DJ inglese Lee Gamble, concepita come un'allegoria sonora del tardo capitalismo. Tra le diverse questioni esternate da Reynolds, è possibile notare come il tema del *world-building* funga da costante nella maggior parte dei casi, evidenziando come gli artisti e i casi studio esaminati dal critico riescano a creare opere che spesso sfociano nella transdisciplinarietà. Lo stesso Lee Gamble, si avvale della collaborazione di Clifford Sage di Quantum Natives per la realizzazione della performance A/V di *BMW Shuanghuan X5*, tratto dal precedentemente citato *Flush Real Pharynx*. La stessa Quantum Natives è nota nel panorama sperimentale per la forte componente videoludica dei propri progetti, cercando spesso di creare dei mondi virtuali con le proprie release. Si tratta di progetti il più delle volte formati da una rete di riferimenti che vanno a formare intere cosmogonie di personaggi, nodi concettuali e rimandi culturali. Un esempio è la compilation *Nu Horizon* (2020), in cui la label ha riunito una serie di artisti con lo scopo di rivisitare la colonna sonora del celebre gioco gestionale *Animal Crossing*, diffusosi durante la pandemia Covid e presentandosi come un ambiente escapistico dai toni sereni e melliflui. L'utilizzo di tecnologie, elementi o citazioni propri del settore videoludico enfatizza il rapporto tra l'utente e l'ambiente che viene preso in considerazione, avendo l'interattività come componente propria di tale ambito (Collins, 2013). In questo processo, strumenti come l'audio binaurale, l'automatizzazione, la spazializzazione sonora o l'utilizzo di un sound design a tratti cinematografico, traslano dall'area videoludica per divenire elementi cardine all'interno dei mondi sonori in questione. Si crea dunque un network di diversi fattori, siano essi di matrice culturale, tecnica, o politica, in cui l'ascoltatore può rintracciare informazioni disseminate dall'autore stesso. Il sociologo Henry Jenkins (2014) evidenzia come la struttura di questo ecosistema sia di base in grado di espandersi e di aumentare il grado di interattività con l'utente che ne esperisce le componenti. Allo stesso tempo, il filosofo e game designer Stefano Gualeni, si sofferma sul rapporto tra questi ambienti e l'utente: perchè un dato "mondo" risulti riconoscibile come tale, è

necessario che il soggetto verso cui si interfaccia sia in grado di stabilire una relazione interattiva e mutualmente costitutiva con esso, sottolineando l'importanza di un'interazione tra utente e l'ambiente (Gualeni, 2019).

Prendendo come esempio l'album *Garden of Delete* (2015) di Oneohtrix Point Never, moniker di Daniel Lopatin, è possibile notare come ciò che viene messo in primo piano da questi progetti sia la relazione che intercorre tra il mondo creato dall'autore e l'individuo che lo esperisce. La pubblicazione di *Garden of Delete* fu preceduta da una surreale e fittizia campagna promozionale dai toni sci-fi, la quale vede l'alieno Ezra recuperare una serie di file MIDI appartenenti alla band Kkaos Edge (Papacci, 2019). Successivamente, Ezra realizza un sito - realmente esplorabile da parte degli utenti - in cui condividere interviste, recensioni e gli stessi file MIDI, in modo da costruire una vera e propria mitologia attorno a questo universo immaginario. Lo stesso Lopatin affermerà che l'intero progetto fonda le basi proprio nel tentativo di creare un mondo, formato da elementi provenienti dalla sua estetica e dal suo trascorso, e disposti attraverso una metodologia a tratti casuale e mossa solamente dalla pura curiosità nel vedere le interazioni tra di essi (Suarez, 2015).

L'architettura di un progetto come *Garden of Delete*, fa sì che l'ascoltatore sia portato ad esplorare non solo la sezione sonora dell'opera - la quale funge da nucleo generativo per l'intero ecosistema - ma ad addentrarsi nella sua sezione più stratificata e complessa, formata dal materiale recuperabile e, soprattutto, utilizzabile, disponibile in rete. In questo modo, la comprensione dell'opera diventa più completa e profonda, grazie ad una struttura aperta e non rigidamente costruita, che consente all'utente di esplorarla liberamente e contribuire al suo ampliamento (Jenkins, 2007).

Allo stesso modo, il critico dei media Eiji Ōtsuka (1989) concepisce la teoria del "consumo di narrazioni", secondo la quale un dato sistema narrativo di epoca postmoderna non viene percepito attraverso la narrazione principale che lo sorregge ("grande narrazione"), ma tramite le micronarrazioni che orbitano attorno alla narrazione principale ("piccole narrazioni") che fungono da elementi di supporto (Steinberg, 2010). Secondo quest'ottica, i singoli componenti di un dato ecosistema sonoro come quello di *Garden of Delete* - ad esempio, la sezione "Biography" all'interno del sito dei Kkaos Edge, contenente informazioni fittizie sulla storia della band - fungono da portali narrativi dello stesso valore dell'album in sé (la "grande narrazione"). Ponendo le "piccole narrazioni" sullo stesso piano della "grande narrazione" si

offrono agli utenti diversi input di fruizione, favorendo una maggiore libertà e un'interazione più ampia con l'opera. In merito a questo concetto, la curatrice Christiane Paul sottolinea che, nel campo dell'arte digitale, il concetto di interattività ha raggiunto nuove valenze semantiche, in quanto il processo di "dare un significato" ad un dato elemento – in questo caso un elemento testuale del sito dei Kkaos Edge – è riconoscibile come interazione:

(...) Any experience of an artwork is interactive, relying on a complex interplay between contexts and productions of meaning at the recipient's end. (...) While the user's or participant's involvement with a work has been explored in performance art, happenings, and video art, we are now confronted with complex possibilities of remote and immediate intervention that are unique to the digital medium (Paul, 2003, p. 67).

La maggior parte degli esempi presi in considerazione finora, come per l'appunto *Garden of Delete* o *Paradiso* di Chino Amobi, si presentano come delle architetture sonore dove lo storytelling si pone in primo piano. Tuttavia, molti dei i progetti menzionati dallo stesso Reynolds nel suo articolo si possono considerare come dei prodotti di *world-building* sonoro senza che alla loro base esista una narrazione definita o esplicitata. Ad esempio, vengono citate release come *The Shape Of Trance To Come* (2018) di Lorenzo Senni, oppure *Fake Synthetic Music* (2018) di Stine Janvin, entrambe identificate da Reynolds semplicemente come un omaggio alle estetiche musicali del passato, rivisitate attraverso un complesso critico (Reynolds, 2019). In questo caso, la teoria del "consumo di narrazioni" di Ōtsuka risulta di difficile applicazione, in quanto non è possibile rintracciare degli elementi narrativi propriamente esposti, come invece accade nelle tracce e nel testo cartaceo prodotti da Amobi. Il teorico dei media Hiroki Azuma propone una rivisitazione del modello di Ōtsuka, focalizzandosi per l'appunto sulle singole componenti non-narrative di un'opera – le quali divengono delle "piccole non-narrazioni" – e sul metodo di consumo che gli individui attuano nei loro confronti. Il concetto di "grande narrazione" si trasforma in "database", in cui non vi è distinzione tra elementi narrativi e non e nei metodi di interazione che l'utenza attua nei loro confronti. Di conseguenza, il "database" viene identificato come una "grande non-narrazione", poiché non richiede alcuna componente narrativa per essere fruito dagli individui che lo esperiscono. In questo modo vengono poste sullo stesso piano di fruizione sia le "piccole narrazioni" che le "piccole non-narrazioni", permettendo al fruitore di consumare gli elementi di un'opera indipendentemente dalla presenza di una componente narrativa (Azuma, 2009). Questo ulteriore aumento delle possibilità di fruizione permette di conseguenza

un'apertura ancora maggiore all'interazione da parte degli utenti, i quali possono riorganizzare i singoli elementi in vari pattern per generare nuovi modelli mediatici (Id, 2009). Applicando la teoria del "database" si possono concepire degli ambienti sonori sorretti esclusivamente da fattori estetico-musicali, come nel caso di *Fake Synthetic Music*, dove l'ascoltatore possono liberamente interagire con le "piccole non-narrazioni" che li compongono, rimodellandone il sistema che le lega a proprio piacimento.

La teoria del "database" è applicabile ad esempio alla produzione del duo hyperpop 100 geecs che, con la pubblicazione degli album *1000 geecs* (2019) e *1000 Geecs and the Tree of Clues* (2020), riesce a dar vita ad un immaginario sorretto solidamente da riferimenti alla *internet culture*, ai meme, e ad elementi musicali massimalisti di stampo emo, glitch e happy hardcore. Il risultato è per l'appunto un vasto catalogo di oggetti sonori e visivi, formato non solo dalle scelte compositive del duo ma anche da interviste, video, look e materiale in rete, in grado di intersecarsi andando a formare una vera e propria non-narrazione. Si tratta dunque di singole unità facenti parte di un più ampio substrato principale, senza necessariamente tradursi in componenti narrative. La mancanza di una narrazione diretta, si converte in una maggiore possibilità di ricomposizione in altri mondi sonori: basti pensare alle rimodellazioni di artisti come brakence o scro che utilizzano le stesse componenti dei 100 geecs, enfatizzandone i riferimenti alla *internet culture* o sottolineando le sezioni legate alla musica emo e glitch (Sundaresan, 2023).

Il modello di Azuma non è da intendersi come opposto al "consumo di narrazioni" di Ōtsuka, bensì come un suo sviluppo: il "database" si prefigura come un sistema di elementi generali, legati tra di essi da fattori semiotici principalmente di stampo visivo o sonoro, che non necessitano di un supporto narrativo, ma che non lo escludono. Ciò che ne emerge però è la qualità interattiva di tali elementi. I file MIDI presenti sul sito creato da Oneohtrix Point Never per *Garden of Delete* possono essere intesi come parte narrativa del più ampio ambiente di fondo - in quanto presentati come file sonori creati dagli stessi Kkaos Edge durante la loro storia musicale - ma anche come semplici file utilizzabili dall'utenza per le proprie produzioni musicali, divenendo quindi nuovi sistemi di rimandi in continuo divenire.

3. Agentività del suono e *sonic pattern language*

Gli elementi del "database" offrono agli individui una maggiore interazione, ampliando così le possibilità di percezione, interpretazione e ricostruzione di un mondo sonoro. Questo

approccio consente di esplorare il suono da prospettive multiple, arricchendo l'esperienza e il coinvolgimento dell'ascoltatore. Azuma, sottolinea come ogni singolo elemento all'interno del "database" acquisisca una forte carica affettiva per chi lo fruisce, indipendentemente dal fatto che sia narrativo o meno. Questi elementi, che suscitano una risposta emotiva intensa, vengono definiti *moe elements*, termine che racchiude l'idea di una connessione affettiva che trascende la mera funzionalità o narrativa dell'oggetto stesso (Azuma, 2009).

Il motivo per cui i mondi sonori possono rappresentare uno spunto di discussione sulle realtà preferibili riguarda precisamente la componente affettiva dei singoli *moe elements* e la loro valenza culturale e politica alle orecchie dell'ascoltatore. Il suono agisce come una forza magnetica che attraversa corpi e spazi, modificandone la forma e influenzandone i comportamenti in modo profondo e spesso impercettibile. Grazie alla sua natura di pulsazione invisibile e difficile da definire, il suono acquisisce una potente carica immaginifica, che ne amplifica il potenziale trasformativo sugli ambienti e sugli individui (Eshun, 2004). In poche parole, i processi di fruizione e di ricomposizione dei mondi sonori precedentemente citati sono possibili proprio grazie a questa agentività sonora.

La ricerca del teorico di sound studies e artista sonoro Brandon LaBelle si focalizza precisamente sulle potenzialità dell'ascolto e sulla valenza affettiva del suono attraverso la connotazione come agente. In *Sonic Agency* (2020) egli sostiene che il suono ha un ruolo attivo nella creazione di spazi sociali e politici, permettendo a individui di esprimere la loro presenza attraverso pratiche di ascolto e il successivo uso di sonorità specifiche - come linguaggi, dialetti o canti. Ciò che di conseguenza potremmo definire come "identità sonora", nel testo di LaBelle si riferisce per l'appunto all'insieme di elementi sonori parte dell'identità di un individuo. L'agentività sonora è un processo attraverso il quale il suono agisce affettivamente sugli individui, favorendo la loro ricostruzione all'interno di gruppi sociali legati da codici culturali condivisi, dimostrando così come l'ascolto e la percezione possano generare una dimensione intersoggettiva che trascende l'esperienza individuale (Merleau-Ponty, 2003).

Alla luce di ciò, l'agentività sonora opera come una forza virale in grado di de-costruire e ricostruire corpi e gruppi sociali; il suono diviene aggregatore e distruttore di sistemi tradizionali, utile agli individui sia nell'abbattimento dello status quo che nella costruzione intersoggettiva di nuove identità. L'agentività diviene quindi uno strumento di omogeneizzazione e eterogeneizzazione allo stesso tempo (Portanova, 2005). Prendendo ancora una volta come

esempio *Fake Synthetic Music* di Stine Janvin, si può notare come l'agentività sonora del suo "database" agisca attraverso questo duplice intento. I rimandi e le rivisitazioni estetico-musicali alla rave music vengono qui smontanti: il clubbing, oramai lontano dai moti rivoluzionari e utopistici del passato, lascia spazio ad una nuova forma, decostruita e originale, in cui l'ascoltatore può percepirne allo stesso tempo un allontanamento dai sistemi tradizionali e un nuovo senso di appartenenza, reminescenza del passato aggregante della *club culture*.

I suoni che vengono percepiti da un ascoltatore si configurano come dei segnali generati in specifiche situazioni relative allo spazio, alla temporalità e alla componente culturale, i quali agiscono direttamente sull'utente come dei modulatori affettivi (Goodman, 2012). Questo fa sì che i codici propri di un dato suono siano influenzati inoltre dal contesto in cui si presentano, modificando di conseguenza anche la percezione dell'ascoltatore. Un suono che viene identificato generalmente nella categoria "suoni di pericolo" - come ad esempio il suono di un allarme - può cambiare il proprio valore semantico se trasposto in un altro ambiente. Ad esempio, i *sample* ricavati dalle sirene della polizia nei brani dei Public Enemy venivano riconvertiti politicamente in simboli di rivolta nel contesto di quella che era l'estetica del gruppo (Hegarty, 2007). Per comprendere maggiormente come il valore di suono si modifica in relazione con il soggetto udente, Holger Schulze (2019) teorizza quello che lui definisce come *sonic pattern language*, ovvero un linguaggio in grado di interpretare dei pattern sonori, in un'ottica che guarda direttamente agli studi culturali e all'antropologia sonora. Si tratta di un metodo che permette di esaminare i singoli significanti di un dato ambiente attraverso la loro rete di relazioni totale. Schulze utilizza come esempio esplicativo la scena di un matrimonio di origine turca svoltosi tra le strade di Berlino: gli strumenti musicali, così come il suono dei clacson delle auto in festa, le urla e gli applausi, il traffico e il vociare dei presenti, assumono un diverso significato in funzione della scena collettiva:

In this regard, the sonic patterns described above - traffic signals, wedding music, celebratory mood sounds, participatory listening, background sounds - signify in relation to each other: the car horn sounds afford celebratory, joyful, and boisterous moods when set against the background of a wedding ceremony (2019, p. 147).

Nel caso dell'analisi degli ambienti sonori, utilizzare il *sonic pattern language* significa utilizzare un metodo che esamina tutti gli elementi all'interno di un database per come funzionano all'interno di esso, avendo comunque una consapevolezza teorica pregressa della loro

singola funzione originaria. Se si considera un ambiente basato sul *world-building* sonoro, come ad esempio quello dei 100 geecs e del già citato album remix *1000 Geecs and the Tree of Clues*, la teoria di Schulze risulta estremamente utile. In alcuni brani del disco è possibile notare la collaborazione con artisti provenienti dalla scena emo americana '00s, come i Fall Out Boy; nel contesto della release dei 100 geecs però questi elementi, con il loro patrimonio di rimandi socio-culturali, vengono rimodellati in funzione dell'ambiente hyperpop del disco stesso, acquisendo una nuova valenza (Richards, 2020). La teoria del *sonic pattern language* dimostra come il valore dei singoli *moe elements* all'interno di un ambiente sonoro sia dato dalla rete di connessioni costituita dall'ambiente stesso. In tal modo, viene messo alla luce come i database sonori di *Conceptronica* siano privi di una vera e propria gerarchia dei significati, dove il vero fulcro concettuale risiede nell'architettura di connessioni tra le varie componenti sonore.

Grazie alla teoria di Schulze e all'agentività sonora di LaBelle è possibile comprendere come questi ecosistemi sonici agiscano in un continuo scambio affettivo con i soggetti che li esperiscono, portando l'attenzione verso le qualità speculative e sociali del suono come strumento di costruzione. Questa riflessione apre la strada ad un'esplorazione più approfondita sui mondi sonori speculativi nel campo delle arti contemporanee, dove il suono, oltre a fungere da elemento interattivo, assume il ruolo di spazio concettuale e performativo, contribuendo alla costruzione di nuove forme di esperienza sensoriale e rappresentazione.

4. Verso una speculazione sonora su realtà alternative

Il capitolo precedente ha esplorato come gli ecosistemi sonori spingano i soggetti che li abitano a interagire con essi, grazie alla loro struttura non gerarchica, che si fonda su una rete complessa di relazioni tra gli elementi sonori. In questo contesto, il valore di tali mondi non risiede in definizioni universali o preconfezionate, ma emerge dalla dinamica tra le singole componenti sonore e le interconnessioni che ne definiscono la struttura. Come afferma Ian Cheng, infatti, «un Mondo si esprime in numerose forme, ma è sempre più della somma delle sue parti» (Cheng, 2024, p.17), indicando che la forza di questi ambienti risiede proprio nella loro capacità di creare qualcosa di più complesso attraverso le interazioni tra gli elementi e gli individui che ne fruiscono.

Interagire con questi ambienti implica una partecipazione attiva al processo speculativo di immaginazione di scenari futuri, che diventa un esercizio critico volto alla riflessione sui si-

stemi capitalisti attraverso cui percepiamo il mondo. In tale contesto, gli ambienti sonori svolgono un ruolo fondamentale nel rivelare elementi nascosti della nostra realtà, portando alla luce dimensioni spesso ignorate. Il suono presenta una relazione intrinseca con la temporalità future, non solo accompagnando la percezione del presente, ma anche anticipando eventi e sviluppi non ancora realizzati (Vieira de Oliveira, 2016). In quest'ottica, la potenza dell'agentività sonora si intreccia con la capacità di questi ambienti di mettere in discussione e ridefinire la percezione del mondo presente. Un esempio concreto di questo processo sono la release *Escapology* (2022) e la relativa installazione *Astro-Darien* (2022), ad opera del musicista e teorico di sound studies Steve Goodman - aka Kode9. In esse, viene rielaborata una storia alternativa della secessione scozzese in chiave sci-fi, attraverso l'utilizzo di sound design fantascientifico, sample vocali generati tramite AI e club music dalle tinte distopiche. Goodman crea un universo in cui un simulatore di realtà alternative propone modelli di futuri possibili tramite il *deep learning*; si forma così una rivisitazione sotto forma di corsa interplanetaria della frammentazione politica dell'Inghilterra, partendo dal Darien Scheme del tardo XVII secolo fino alla più recente Brexit (Lawson, 2022). Ciò che dimostrano questi progetti in maniera estremamente diretta è la componente speculativa del *world-building* sonoro; le potenzialità di una realtà preferibile vengono sperimentate all'interno di un ambiente virtuale, con l'intento di attivare un dibattito corrispondente alle problematiche presenti nell'universo di Goodman.

Come analizzato in precedenza, utilizzare gli ecosistemi sonori come veri e propri strumenti teorici è una pratica alla base di molti progetti multimediali. Il radio drama *By the North Sea* (2024) realizzato dal critico e filosofo Robin MacKay si sviluppa come una fiction sonora in cui viene sviscerato il tema del flusso del tempo nell'era tardo-capitalista. In essa, MacKay rievoca riferimenti al filosofo Mark Fisher, utilizzando come scenario il villaggio inglese di Dunwich e mescolando elementi di critica teorica e riferimenti alla fiction di H.P. Lovecraft (Monacelli, 2024). O ancora, il progetto *On Vanishing Land* (2013), dello stesso Fisher in collaborazione con il sound artist e teorico Justin Barton. Si tratta di un *audio essay* sotto forma di una serie di tracce in cui viene esplorato il concetto di *eerie* (Fisher, 2018), attraverso una *soundwalk* dove l'area costiera del Suffolk diventa un territorio di riflessione e speculazione sulla cultura del consumo post-moderna (Harper, 2019).

Nei casi presentati in questa sezione, sia in quello di Goodman, che in quelli di MacKay e Fisher-Barton, si può notare come la costruzione di "database" sonori in cui coesistono una serie

di leggi e riferimenti alla realtà possa facilitare l'apertura ad una riflessione socio-culturale. Questi progetti possono essere racchiusi sotto il termine *sonic fiction*, teorizzato per la prima volta dal critico Kodwo Eshun all'interno del suo testo *More Brilliant Than the Sun* (1998), dove le potenzialità sovversive dell'Afrofuturismo e della musica elettronica vengono analizzate tramite un approccio fantascientifico. Il testo rappresenta un fulcro fondamentale nell'esplorazione dei mondi sonori, poiché riesce a concentrare studi culturali, critica speculativa, sociologia e sound studies sotto una lente che si scosta dal metodo strettamente accademico, in favore di un criterio soggettivo (Schulze, 2020). Eshun mette in discussione i metodi tradizionali di critica musicale, proponendo che la musica stessa possa essere vista come una forma di "fiction", una narrazione che immagina nuovi mondi e futuri possibili. Al centro di questa teoria c'è l'idea che il suono sia un elemento che si spinge oltre la semplice espressione artistica, costruendo invece universi immaginativi che sfidano le strutture temporali, culturali e sociali dominanti, creando un'area di intersezione tra musica, tecnologia, cultura e percezione. Il termine *sonic fiction* viene quindi introdotto per descrivere la capacità del suono di evocare mondi alternativi e costruire una realtà che sfugge ai limiti della razionalità occidentale e delle narrazioni storiche convenzionali (Eshun, 1998). Alla luce di ciò, il testo di Kodwo Eshun diviene un'applicazione concreta della metodologia critica del *world-building*, in grado di decostruire i sistemi oggettivi della realtà. Non solo; da un punto di vista riassuntivo, *More Brilliant than the Sun* rappresenta un esempio ideale per racchiudere i vari punti di questa esplorazione sulla struttura dei mondi sonori. Si possono infatti ritrovare i *moé elements* sotto forma di riferimenti alla musica dub o alle qualità fisiche del suono come modulatore affettivo, così come il concetto di "database", inteso come rete di componenti aperta all'interazione da parte dell'ascoltatore.

L'utilizzo della *sonic fiction* è applicabile a diversi settori disciplinari e teorici, come avviene ad esempio nel progetto *The Institute for Sonic Epistemologies* (2016) di Ludwig Zeller e Martin Rumori, in cui viene realizzata un'installazione sonora fondata sui principi epistemologici dell'acustica. Il progetto si configura come una lezione fittizia di addestramento per l'analisi dei dati statistici tramite la sonificazione. Il pubblico è invitato ad entrare nello spazio e assistere alla lezione in corso; tuttavia, la narrazione effettiva è accessibile solo ascoltando del materiale sonoro aumentato fornito dalle cuffie. Queste sono installate in diverse posizioni nella stanza, ciascuna delle quali consente una prospettiva spaziale differente, combinata con un'evoluzione del suono progressiva. In questo modo si consente sia la partecipazione dei visitatori alla narrazione,

simile a un radiodramma, sia al contempo una sorta di distacco, una sensazione irrealistica o addirittura inquietante. Inoltre, la stanza è stata arredata per somigliare a una struttura per presentazioni e corsi di formazione, con banchi, sedie, un tavolo per il relatore e un sistema audio stereo formato dagli altoparlanti esistenti (Zeller, Rumori, 2016). L'installazione rappresenta un progetto di design in cui riflettere sulla valenza dell'ascolto tramite dispositivi in cuffia come pratica sociale, esplorando il potenziale immaginifico attraverso l'elemento sonoro. Si tratta di uno studio che utilizza la *sonic fiction* in combinazione con le teorie del design speculativo, teorizzato dai designer Fiona Raby e Anthony Dunne. Tale corrente si propone come una pratica che immagina scenari futuri alternativi per esplorare le implicazioni etiche, culturali e politiche delle nuove tecnologie attraverso la progettazione di prototipi diegetici. Tuttavia, questi prodotti non sono da considerarsi come il reale intento del design speculativo, bensì come mezzi per descrivere il mondo di finzione per cui sono stati realizzati e le sue criticità (Dunne e Raby, 2014). Questa corrente si pone come fine principale quello di spostare i soggetti e gli utenti da un'idea sedimentata della realtà, in modo da perdere la loro credulità. I progetti di design speculativo sono intesi come oggetti di disturbo, per persuadere, per far dibattere al di fuori di un dato sistema. In esso, si agisce tramite la fiction, creando delle realtà provvisorie in cui i soggetti possono riconoscere dei pattern di riferimento - *moé elements* - evocati dagli oggetti progettati e dalle loro qualità ontologiche (Durfee, 2017). Il legame tra mondi sonori - in particolare con la *sonic fiction* - e il design speculativo risiede nella capacità di creare un'opposizione ai sistemi dominanti tramite la percezione di ambienti in cui possono emergere elementi di resistenza nascosti:

Listening vocabularies pinpoint unexpected futures told by non-conventional theories, and the voices that are often silenced manifest themselves through oral and aural culture: music, spoken word, listening devices, all waiting to be heard and to be "switched on"—and design has the crucial tools for making that happen (Vieira de Oliveira, 2016, p.52).

Questo approccio multidisciplinare, che unisce teoria del suono, fantascienza e critica culturale, può stimolare nuovi modi di pensare al futuro e aprire dibattiti su temi cruciali come il controllo, la resistenza, l'inclusione e l'emancipazione. *The Institute of Sonic Epistemologies* riesce nell'articolato compito di rendere udibili delle voci nascoste, progettando il suono non solo come un elemento narrativo, ma anche come agente politico e culturale attivo. Le tracce sonore, suddivise tra le varie postazioni in cuffia, permettono dunque al pubblico di percepire una diversa narrazione in maniera completamente soggettiva e libera, ba-

sata sull'ordine secondo cui l'ascoltatore decide di approcciarvisi. L'operazione di design speculativo sonoro di Zeller e Rumori si spinge oltre la funzione di manifestare narrazioni nascoste, agendo direttamente sulla libertà d'ascolto dell'individuo e mettendo nelle mani - o meglio, nelle orecchie - dell'ascoltatore l'intera realtà sonora del progetto.

5. Conclusione

Gli scenari futuri delineati dalle narrazioni contemporanee sono il prodotto di un sistema di piattaforme che, negli ultimi anni, ha dato vita a visioni cripto-economiche sempre più pervasive e integrate nella nostra realtà. Gli ambienti sociali digitali del capitalismo, sempre più impalpabili e onnipresenti, contribuiscono a creare un ampio ecosistema fondato sulla commercializzazione e industrializzazione dei corpi. In questo contesto, esempi come il Metaverso rappresentano le strategie adottate dal sistema di controllo per normalizzare pratiche di interazione e percezione che precedentemente venivano vissute come esperienze individuali e autonome (Terranova, 2022). Oggi, la partecipazione e l'interazione in questi ambienti è divenuta un valore fondamentale su cui si basa la capitalizzazione delle piattaforme, trasformando la presenza stessa dell'individuo in un oggetto su cui il tardo capitalismo esercita la propria azione. Tale dinamica ha portato all'emergere di tattiche speculative tramite il *world-building*, che consentono la creazione di ambienti alternativi nei quali esplorare nuovi approcci e offrendo spazi per nuove forme di resistenza e di immaginazione critica.

Questa riflessione sul *world-building* sonoro evidenzia come, attraverso l'interazione tra arte, tecnologia e società, diventi uno strumento critico per l'immaginazione e l'esplorazione di futuri possibili. I temi all'interno di *Conceptronica* e i progetti trattati, così come le opere di Lawrence Lek e i dibattiti sollevati dal design speculativo, mostrano che il suono non è più solo un supporto estetico, ma un elemento narrativo e performativo autonomo, capace di creare ambienti immersivi che ampliano e trasformano la nostra esperienza sensoriale. Applicando la teoria del "database" di Hiroki Azuma e il concetto di *sonic pattern language* di Holger Schulze, emergono nuovi paradigmi interpretativi per comprendere la frammentazione narrativa e la costruzione di mondi attraverso suoni interconnessi. In questo contesto, i mondi sonori contemporanei sono in grado di stimolare riflessioni socio-politiche profonde tramite la *sonic fiction* e le narrazioni speculative a cui essa dà vita. La capacità del suono di modulare affetti, identità culturali e spazi sociali, come analizzato da Brandon LaBelle, si manifesta nella creazione di ecosistemi sonori che rispecchiano e criticano il

tardo capitalismo e le sue implicazioni. Il sound design, da strumento per arricchire l'esperienza viva, si è evoluto in una pratica che supera i limiti dell'immagine, diventando una forma d'arte autonoma capace di costruire mondi complessi e interattivi. Opere come *Geomancer* di Lawrence Lek o *Escapology* di Steve Goodman incarnano questa trasformazione, ricostruendo l'ambiente che ci circonda attraverso l'immaginazione, creando una realtà che, pur essendo frutto di visioni speculative, esercita influenze dirette sulla nostra percezione del mondo. In questa prospettiva, l'arte sonora contemporanea non è solo una riflessione passiva del presente, ma diventa una piattaforma attiva di resistenza, dove il suono agisce come un agente di cambiamento, lontano dagli occhi - e dalle orecchie - del tardo capitalismo.

Riferimenti Bibliografici

- Azuma, H., *Otaku: Japan's Database Animals*, The University of Minnesota Press, Minneapolis 2009.
- Atwood, M., *The Handmaid's Tale*, Vintage Publishing, New York 2010.
- Cheng I., *Fare Mondi. Vademecum per Emissari*, Timeo, Palermo 2024.
- Collins, K., *Playing with Sound. A Theory of Interacting with Sound and Music in Video Games*, MIT Press, Cambridge 2013.
- Deleuze, G., *Pourparler*, Quodlibet, Macerata 2019.
- Derfoufi, M., *The potential realities of videogames*, in Klumpp, J., Marschall, T., Şimşek, Ş., Schulte, R., (ed.), *World Building*, Hatje Cantz, Berlin 2024.
- Dunne, A. & Raby, F., *Speculative Everything. Design Fiction and Social Dreaming*, MIT Press, Cambridge 2013.
- Durfee, T., *Aspirants to Reality. Possible Essays on the Made Up*, in Durfee, T., & Zeiger, M., (ed.), *Made Up. Design's Fictions*, ArtCenter Graduate Press, New York 2017, pp. 10-15.
- Eshun, K., *More Brilliant Than the Sun. Adventures in Sonic Fiction*, Verso, London 1998.
- Fisher, M., *The weird and the eerie. Lo strano e l'inquietante nel mondo contemporaneo*, Minimum Fax, Roma 2018.
- Frankel, F., *Hearing the Cloud*, Zero Books, London 2019.
- Goodman, S., *Sonic Warfare. Sound, Affect and the Ecology of Fear*, MIT Press, Cambridge 2012.
- Gualeni, S., *Virtual World Weariness: On Delaying the Experiential Erosion of Digital Environments*. in Gerber, A., & Götz, U., (ed.), «Architectonics of Game Spaces: The Spatial Logic

of the Virtual and Its Meaning for the Real», Bielefeld, Germania 2019, pp. 153-166. <https://doi.org/10.1515/9783839448021-011>

Hegarty, P., *Noise/Music. A History*, Bloomsbury, New York 2007.

Jenkins, H., *Cultura Convergente*, Maggioli Editore, Santarcangelo di Romagna 2014.

LaBelle, B., *Sonic Agency. Sound and Emergent Forms of Resistance*, MIT Press, Cambridge 2020.

Le Guin, U. K., *Always Coming Home*, Harper Perennial, New York 2023.

Merleau-Ponty, M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano 2003.

Papacci, R., *Elettronica Hi-Tech. Introduzione alla musica del futuro*, Arcana, Roma 2019.

Paul, C., *Digital Art*, Thames and Hudson, Londra 2003.

Portanova, S., *Rhythmic Parasites: A Virological Analysis of Sound and Dance*, in Goffey, A., (ed.), «The Fibreculture Journal», Vol 4, New South Wales 2005.

Rumori, M., & Zeller, L., *The Institute of Sonic Epistemologies. Life-world Fiction within Augmented Auditory Space*, in Smite, R., & Smits, R., (ed.), «Acoustic Space Journal», Vol 17, Lituania 2019, pp. 103-120.

Schulze, H., *Sonic Fiction*, Bloomsbury, New York 2020.

Schulze, H., *Sound Works. A Cultural Theory of Sound Design*, Bloomsbury, New York 2019.

Steinberg, M., *World and Variation: The Reproduction and Consumption of Narrative*, in «Mechademia », Volume 5, 2010, pp. 99-116.

Terranova, T., *Dopo Internet. Le reti digitali tra capitale e comune*. Nero, Roma 2022.

Vieira de Oliveira, P., *Design at the Earview: Decolonizing Speculative Design through Sonic Fiction*, in «Design/Issues», Volume 32, n. 2, 2016, pp. 43-52.

Sitografia

Adam Harper, *Retracing Mark Fisher and Justin Barton's Eerie Pilgrimage*, articolo: <https://www.frieze.com/article/retracing-mark-fisher-and-justin-bartons-eerie-pilgrimage-on-vanishing-land-hyperdub> (consultato il 09.09.2024)

Enrico Monacelli, *Robin Mackay - By The North Sea*, recensione: <https://thequietus.com/quietus-reviews/robin-mackay-by-the-north-sea-review/> (consultato il 09.09.2024)

Jynann Ong, *Lawrence Lek talks simulation art and his interest in the ambiguity between two paradoxes*, intervista: <https://www.itsnicethat.com/features/lawrence-lek-in-conversation-digital-art-120121> (consultato il 22.09.2024)

Kodwo Eshun, *Abducted By Audio*, blog: http://www.ccru.net/swarm3/3_abducted.htm
(ultimo accesso 30.09.2024)

Lawrence Lek, sito personale dell'artista: <https://www.lawrencelek.com/> (consultato il 22.08.2024)

Mano Sundaresan, *The extremely online psychedelia of brakence*, recensione:
<https://www.wosu.org/arts-culture/npr-news/2023-02-03/the-extremely-online-psychedelia-of-brakence> (consultato il 28.08.2024)

Michael Lawson, *Kode9 on Escapology and Astro-Darien*, intervista:
<https://www.theskinny.co.uk/music/interviews/kode9-on-escapology-and-astro-darien>
(consultato il 10.09.2024)

Polysonic Worlds, sito dell'evento: <https://www.somersetshouse.org.uk/whats-on/new-worlds-polysonic-worlds> (consultato il 20.08.2024)

Lazlo Rugoff, *Hyperdub releasing Lawrence Lek's AIDOL 爱道 soundtrack*, recensione:
<https://thevinylfactory.com/news/hyperdub-lawrence-lek-aidol-soundtrack-vinyl/>
(consultato il 22.09.2024)

Simon Reynolds, *The Rise of Conceptronica*, articolo:
<https://pitchfork.com/features/article/2010s-rise-of-conceptronica-electronic-music/>
(consultato il 15.08.2024)

Will Richards, *100 Geecs discuss collaborating with Fall Out Boy on new album: "We were like, beautiful"*, articolo: <https://www.nme.com/news/music/100-geecs-discuss-collaborating-with-fall-out-boy-on-new-album-we-were-like-beautiful-2706710> (consultato il 30.08.2024)

Biografia dell'autore / Author's biography

Nicola Zolin è un sound designer e dottorando in Scienze del Design presso l'Università Iuav di Venezia, dove lavora sul ruolo del suono come elemento narrativo e politico negli ambienti virtuali e digitali. È co-fondatore, assieme ad Alberto Cattani, dell'etichetta musicale Rest Now!, dedicata alle intersezioni tra arte contemporanea e musica sperimentale. Ha pubblicato su diverse riviste e piattaforme tra cui Not (NERO), Koozarch, La Deleuziana, Cactus Magazine, Kayak, Ludica e Kabul Magazine.

Nicola Zolin is a sound designer and a PhD student in Design Sciences at the Iuav University of Venice, where he works on the role of sound as a narrative and political element in virtual and digital environments. He is the co-founder, along with Alberto Cattani, of the music label Rest Now!, dedicated to the intersections between contemporary arts and experimental music. He has published on various journals and platforms including Not (NERO), Koozarch, La Deleuziana, Cactus Magazine, Kayak, Ludica, and Kabul Magazine.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review