

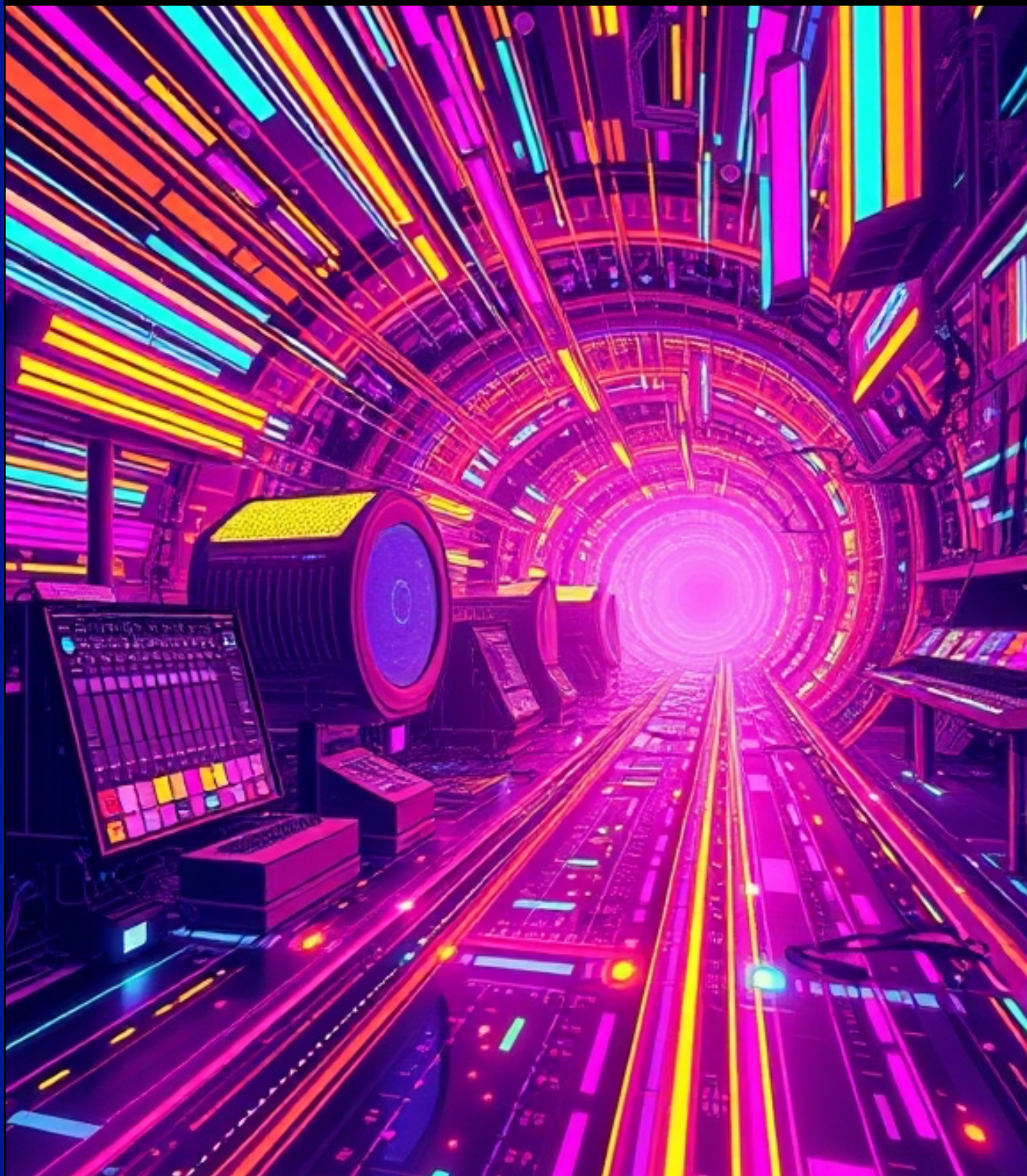
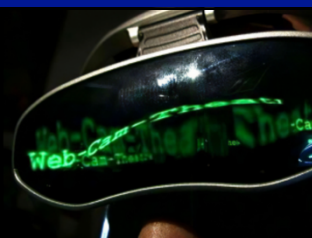
Conessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 7 - 2024

Suono: la dimensione sonora del quotidiano tra arti visive, macchine, musica elettronica.

Prospettive teoriche, pratiche e culturali (Vol. 1)



Rivista pubblicata dall'Università di Milano, Dipartimento di Beni culturali e ambientali, via Noto 6, 20141 Milano MI

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

Comitato Scientifico ed Editoriale

Anna Maria Monteverdi (Università Statale di Milano), direttrice

Laura Gemini (Università di Urbino Carlo Bo), vicedirettrice

Comitato editoriale e redazionale

Vincenzo Sansone (Professore di prima fascia, Accademia di Belle Arti di Lecce / Docente a contratto, Accademia di Belle Arti di Brera), editore capo (*Editor in Chief*)

Flavia Dalila D'Amico (Assegnista di ricerca, Università degli Studi Link Roma)

Stefano Brilli (Ricercatore, Dipartimento di Scienze della Comunicazione, Scienze Umanistiche e Studi Internazionali, Università di Urbino Carlo Bo)

Sergio Lo Gatto (Ricercatore, Università degli Studi Link Roma)

Collaboratori del team editoriale:

Silvana Vassallo (in memoria); **Liliana Iadeluca**; **Massimo Magrini**; **Vanessa Vozzo**.

Comitato scientifico

Elio Franzini (Università Statale di Milano)

Alberto Bentoglio (Università Statale di Milano)

Gabriella Cambiaghi (Università Statale di Milano)

Raffaele De Berti (Università Statale di Milano)

Giorgio Zanchetti (Università Statale di Milano)

Andrea Balzola (Accademia di Belle Arti di Torino)

Tatiana Bazzichelli (Disruption Network Lab)

Massimo Bergamasco (Scuola Superiore Sant'Anna, Pisa)

Giovanni Boccia Artieri (Università di Urbino Carlo Bo)

Vittorio Fiore (Università di Catania)

Gabriella Giannachi (University of Exeter)

Sandra Lischi (Università di Pisa)

Aldo Milohnić (AGRFT, Università di Ljubljana)

Mara Nerbano (Accademia di Belle Arti di Carrara)

Emanuele Quinz (Université Paris 8, Vincennes)

Desirée Sabatini (Università degli studi Link Campus University – Roma)

Tomaz Toporisic (AGRFT, Università di Ljubljana)

Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN: 2724-2722

Direttrice: Anna Maria Monteverdi

Vicedirettrice: Laura Gemini

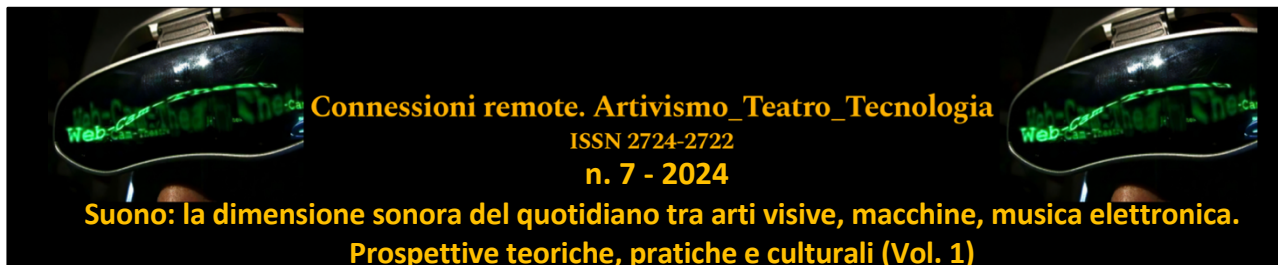
Rivista pubblicata dall'Università di Milano, Dipartimento di Beni culturali e ambientali, via Noto 6, 20141 Milano.

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione 4.0 Internazionale

Pagina web: <https://riviste.unimi.it/index.php/connessioniremote/index>

Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia è rivista di "classe A" riconosciuta dall'ANVUR per il settore concorsuale 10/C1 e rivista "scientifica" per l'area 10 e l'area 14.

Impaginazione e grafica della versione PDF ed edizione formato web a cura di Vincenzo Sansone



INDICE

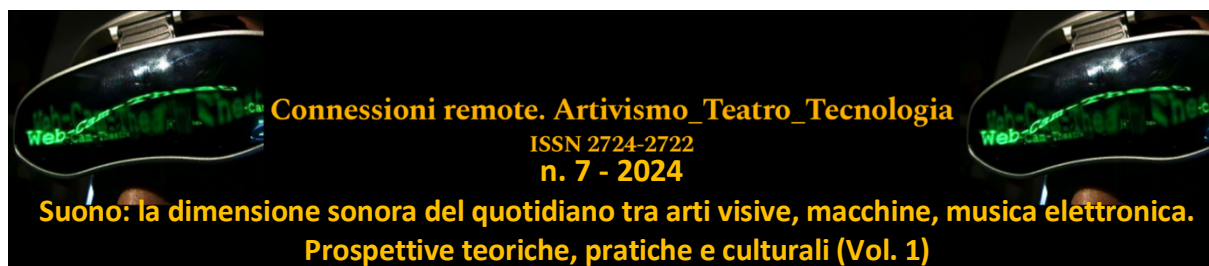
II Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi
Editoriale

#CR7. Suono: la dimensione sonora del quotidiano tra arti visive, macchine, musica elettronica. Prospettive teoriche, pratiche e culturali (Vol. 1)

- 1 Caterina Tomeo
Introduzione al volume 1
- 6 Carlo Presotto, Stefania Zardini Lacedelli
SilentPlay. Percorsi di ricerca tra tecnologie audio e teatro partecipativo
- 26 Giorgio Cipolletta, Fabio Perletta
PIANETA PAGLIARINI: per una dimensione corale #restrainAscolto
- 58 Massimo Roberto Beato
Auralità postumana. Corpi estesi e tecnofisiologia nelle pratiche immersive di ascolto
- 81 Riccardo Fazi
Tre canti. L'ascolto come pratica drammaturgica nelle performance di Agnese Banti, Diana Lola Posani e Tilia Auser
- 98 Giada Cipollone
Haunted. Una drammaturgia sonora
- 114 Daniele Vergni
Voci-improprie: soggettività emersive, nuove alleanze, risonanze contro il capitalocene
- 131 Massimiliano Viel
Le ragioni del pattern
- 149 Francis Sosta
L'ascolto come pratica femminista
- 164 Daniela Gentile
L'Ascolto come forma eco-politica di resistenza
- 182 Vincenzo De Masi, Qinke Di, Siyi Li, Yuhan Song
Sonic Landscapes in the Metaverse: Exploring Immersive Audio Design in Virtual Environments

L'arte è inutile come una cannuccia annodata

- 204 A cura della redazione di Connessioni Remote
Interventi di Giacomo Verde sulla mailing list WEB-CAM TEATRO del 2001



Editoriale

Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi

Che la dimensione sonora sia un aspetto centrale dell'esperienza e che connoti l'origine collettiva della performatività potrebbe essere un dato scontato. Dal punto di vista della comunicazione, infatti, è l'oralità per prima a generare lo scambio interazionale, a creare l'ambiente acustico che tiene insieme sia fisicamente sia simbolicamente i partecipanti ai rituali, a costruire la comunità e l'appartenenza dei singoli.

Le trasformazioni che attraverso la scrittura prima, lo sviluppo dei media di massa e della cultura digitale poi hanno reso l'autodescrizione della società come società dell'immagine, sembrano spiegare solo in parte la svolta iconica che, nell'alveo generale degli studi culturali, riconosce il valore epistemologico delle immagini e la centralità della cultura visuale.

Non è un caso, infatti, che proprio la mutazione socio-tecnologica e la mediatizzazione come processo sociale abbiano reso più complesso e affascinante il rapporto della visione con il suono e, più in generale con le forme percettive e tattili della comunicazione.

E non è nemmeno un caso che l'indagine sulla connessione di forme/formati e pratiche della comunicazione sia il fulcro della sperimentazione artistica novecentesca. Basterebbe richiamare John Cage per comprendere come il significato della performatività, elaborato attraverso la ricerca musicale, sonora e tecnologica e all'happening come formato, sia servita a mettere in discussione l'idea della "rappresentazione" per aprire a una concezione ben più complessa dell'immaginario e del suo rapporto con la corporeità, dell'immagine come costruito simbolico che richiede capacità di "sguardo" che non implicano soltanto la vista ma piuttosto l'ascolto come pratica attiva, situata e politica.

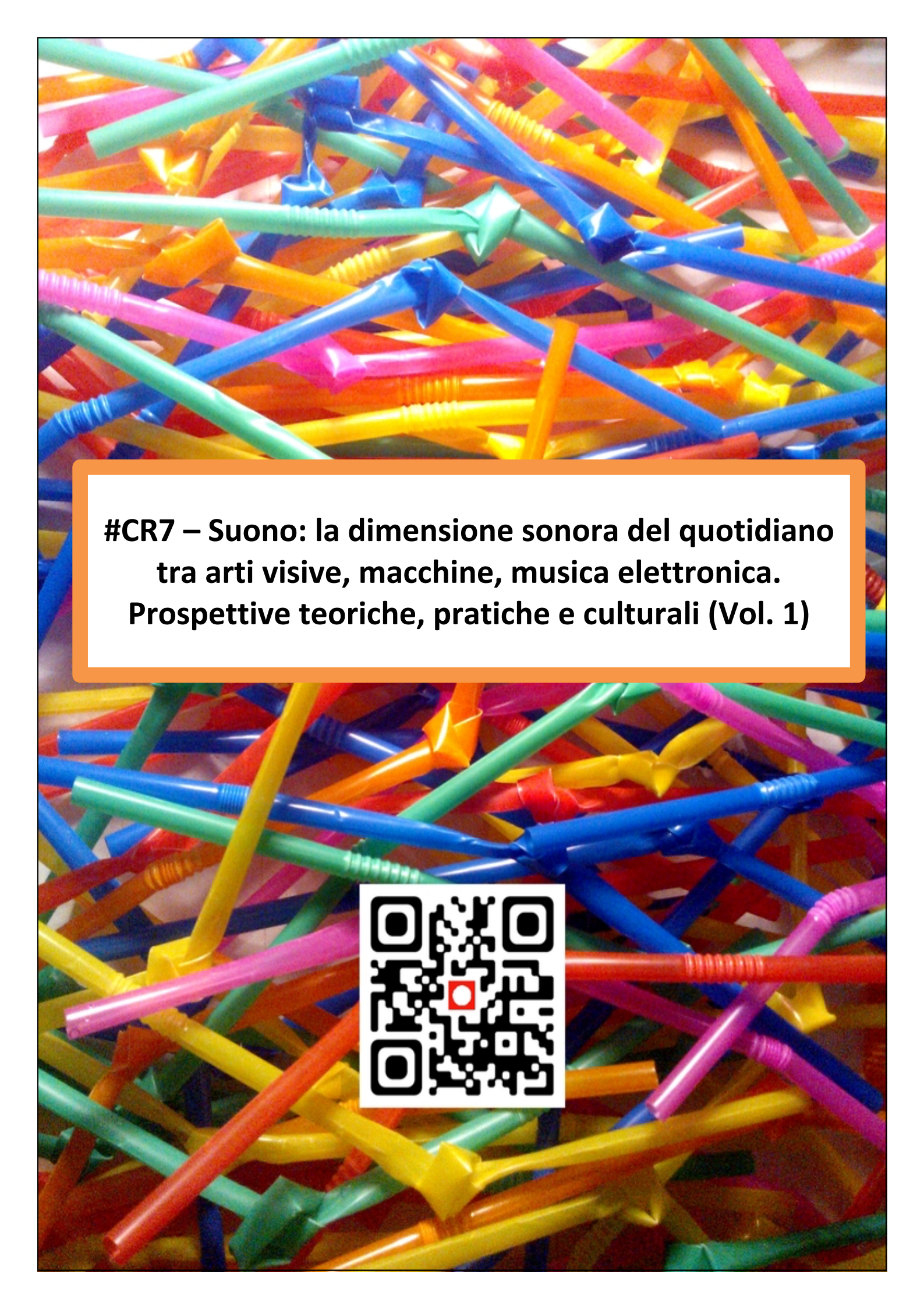
Il sonoro, che costruisce immagini e visioni da esperire con la corporeità nelle sue interrelazioni con le tecnologie, è dunque il tema da cui i numeri 7-8 di Connessioni Remote

prendono le mosse e sono affidati alla cura di Caterina Tomeo e Claudia Attimonelli, ricercatrici e studiose autorevoli di questo importante campo d'indagine.

I numeri seguono un'impostazione che, sulla scorta del percorso teorico e di ricerca sulle pratiche tracciato dalle curatrici, attraversa la dimensione sonora del quotidiano e le caratteristiche messe a punto nei regimi della tecnologia elettrica, elettronica e digitale per aprire agli scenari dischiusi anche in questo campo dalle intelligenze artificiali e mettere a fuoco, attraverso i casi di studio presentati nei contributi, il contesto contemporaneo delle "arti soniche" e lo statuto del suono inteso come "oggetto transculturale, ipermediale e non antropocentrico".

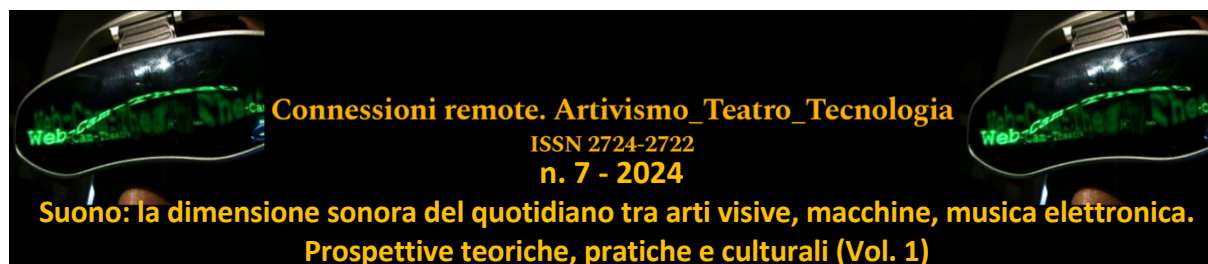
In questa chiave crediamo che i numeri 7-8 di Connessioni Remote siano in linea con la matrice attivista della Rivista nella misura in cui non solo dimostrano come la sperimentazione sonora contribuisca a scardinare la rappresentazione (e la sua supposta "realtà") ma, attraverso l'indagine sulla voce, sulla drammaturgia, sull'auralità e le listening practice di stampo femminista e queer, richiamano e chiamano ad un'ecologia dell'ascolto da intendersi come messa in sintonia con le alterità, umane e non umane, forse una delle poche pratiche di resistenza che ci restano.

DOI: 10.54103/connessioni/27824



**#CR7 – Suono: la dimensione sonora del quotidiano
tra arti visive, macchine, musica elettronica.
Prospettive teoriche, pratiche e culturali (Vol. 1)**





Introduzione al volume 1

Caterina Tomeo

Gli ultimi tre decenni sono stati segnati da una sperimentazione artistica radicale che ha dato vita ad un campo di indagine in divenire definito con il termine *sonic art* (Tomeo 2019), la cui presenza è sempre più rilevante non solo negli spazi espositivi tradizionali, quali musei e gallerie, ma soprattutto nei grandi eventi culturali e nei festival internazionali, dedicati alle recenti evoluzioni tecnologiche, linguistiche e stilistiche.

Le arti soniche, superando la vecchia concezione di *sound art*, orientata principalmente verso il linguaggio dell'installazione sonora ambientale (Casella, 2008), manifestano attenzione particolare verso il suono e la sua combinazione con altri linguaggi e componenti extra-aurali, in presenza o meno di video. All'interno di esse spicca la *visual music*, locuzione storicamente connotata e riferita alla possibilità di esprimere una relazione esplicativa e simmetrica tra suono e video, così da comprendere pratiche quali la sonificazione dell'immagine, la visualizzazione del suono/musica, ma anche la videoarte, il *vjing*, il *videomapping* (Abbado, 2011). Si tratta, dunque, di ambiti che fungono da modelli interpretativi diversi rispetto ad esperienze e forme espressive sempre più complesse in termini di media impiegati ed estetiche generate: dalle installazioni sonore alle *live performance*; dai suoni prodotti digitalmente dagli artisti alla musica elettronica e sperimentale, dal *field recording* al *soundscape*, fino al *sound walking* e *sonic storytelling*. Nella pratica artistica contemporanea, la relazione del suono con lo spazio è interessante e stimolante, poiché legata ad un ascolto profondo dello stesso ambiente (Schafer, 1985) sovente contenitore e contenuto dell'esperienza stessa (Gozzi, 2024), generando ulteriori indagini attorno alla produzione di opere musicali, *piece* teatrali, performance e spazi d'ascolto.

Il primo saggio di questo volume *Silent Play. Tracce di ricerca tra teatro, attivismo e tecnologie audio*, di Stefania Zardini e Carlo Presotto, documenta l'ambizioso progetto nato nel 2009, sviluppatosi nel corso di una quindicina di anni, grazie alla collaborazione proficua tra il Napoli Teatro Festival e il centro di Produzione teatrale La Piccionaia. La performance itinerante, di splendida deriva situazionista, si è articolata tra spazi non teatrali e luoghi di vita quotidiana, esplorando in termini di resa artistica la tecnologia home video, già avviata con il progetto *teleracconto* di Giacomo Verde; le tecnologie audio quali audio-guide museali, lettori mp3; i dispositivi per *silent disco*. Come asseriscono gli autori del testo, tra rito gioco e festa, *Silent play* dà vita ad una esperienza collettiva di fare musica, che interviene in modo inaspettato sulla percezione sonora degli spettatori. Un altro esempio significativo di arte corale è rappresentato dall'azione collettiva *#restrainAscolto* di Luigi Pagliarini, che ha passato il testimone al *sound artist* Fabio Perletta co-autore con Giorgio Cipolletta del testo *PIANETA PAGLIARINI: per una dimensione corale*. L'intenzione precipua è dare continuità al mosaico sonoro, gigantesco e multiforme, costituito da registrazioni audio dell'ambiente domestico e dei gesti preparatori delle azioni, fino a raccogliere tutti i suoni del mondo, "prima che esso finisca", ispirandosi a *Pianeta-Mente*, ultima fatica dell'artista e neuropsicologo, recentemente scomparso.

La dimensione aurale è stata esplorata nelle sperimentazioni teatrali, grazie al saggio di Massimo Roberto Beato *Auralità post-umana. Corpi estesi e tecnofisiologia nelle pratiche immersive di ascolto*. L'auralità – che porta con sé tutte le qualità del coinvolgimento uditivo, quali sensazione, movimento, immersione e molteplicità – ridisegna lo spazio performativo facendo sì che la percezione estetica si attualizzi attraverso un *emplacement*, permettendo la totale interrelazione sensoriale tra corpo, mente e ambiente. Nelle esperienze di ascolto immersivo di opere come, ad esempio, *The Encounter* (2018) di Simon McBurney/Complicité o *Viola's Room* (2024) di Punchdrunk, i suoni si fondono perfettamente, con voci, musiche, paesaggi acustici che portano all'esplorazione diretta e attiva degli spazi, in cui ogni spettatore scopre la propria dimensione di ascolto.

Riccardo Fazi, co-fondatore di Muta Imago, nel *paper* intitolato *Tre canti. L'ascolto come pratica drammaturgica nelle performance di Agnese Banti, Diana Lola Posani e Tilia Auser*, mette in luce l'utilizzo del suono come elemento drammaturgico principale in molti lavori teatrali e performativi. Il suono non è considerato solo come un mezzo espressivo, bensì

come un veicolo di trasmissione di informazioni e come contenuto dell'esperienza estetica. Nella scena nazionale ed internazionale spicca quindi il lavoro di alcune artiste italiane che esplorano la dimensione sonora e la vocalità, trasformando la modalità di fruizione del pubblico attraverso l'ibridazione e lo sconfinamento dei linguaggi, come nel caso del duo Tillia Hauser, Diana Lola Posani o Agnese Banti.

Le pratiche performative legate alla vocalità e all'*hauntology* sonora sono sviscerate dalla poetessa e artista performativa Gaia Ginevra Giorgi, il cui lavoro *Haunted* del 2024 è descritto nel testo di Giada Cipollone dall'omonimo titolo. Si tratta appunto di una drammaturgia sonora – che Cipollone ha contribuito a scrivere assieme all'artista – volta a riportare in vita un archivio radiofonico annegato, non tanto con l'interesse di ripararlo, reintegrando le tracce magnetiche della voce, ma piuttosto per creare una riappropriazione spettrale e fantasmagorica della memoria, tra archeologia e immaginazione. Cipollone mette l'accento sulla fragilità dell'archivio, cui l'artista accede attraverso la scelta dell'*hauntology*: i frammenti sonori vengono ricomposti nel presente grazie al mixaggio live con suoni del passato, registrazioni di lettere, incisioni di sogni, voci e *soundscape* estratti da film, ecc.

Alla voce situata ed incarnata, "oggetto di studio sfuggente e materia di ricerca artistica suadente" è consacrato il saggio illuminante del ricercatore Daniele Vergni, *Voci-improprie: soggettività eversive, nuove alleanze, risonanze contro il capitalocene*. Partendo dalle sperimentazioni vocali delle neoavanguardie musicali negli anni Cinquanta e Sessanta, l'autore riflette sull'importanza degli studi che ruotano attorno alla intersezione tra vocalità umana e macchine elettroniche, che alterano la voce rendendola plurale. Le voci che si fondono con l'uso di hardware elettronici e software digitali vengono definite infatti "improprie", nel senso che producono alterità, sovvertendo sia i rapporti di potere sia le visioni normalizzanti del sé. Ciò dà origine a soggettività ibride, fluide e trasversali che si fondano appunto sulle capacità relazionali della voce. Se il primo paragrafo si incentra sulla scomposizione dei regimi normativi secondo cui le voci sono disciplinate, il secondo illustra la relazione tra le voci improprie ed il linguaggio verbale, dando vita ad una politica delle voci improprie attraverso il linguaggio della sovversione, mentre l'ultimo descrive i regimi di auralità caratterizzati dalle voci assunte dalla comunità.

Il testo *Le ragioni del pattern* del professore Massimiliano Viel, uno dei maggiori esperti italiani di ricerca sonora, è focalizzato sull'elemento fondamentale della narrazione dell'ascolto,

che orienta l'intero processo percettivo, ovvero il pattern. Se da un lato viene riconosciuto in base all'ordine degli elementi di cui è costituito, dall'altro esso viene considerato nell'ambito di ciò che è definito musica e dunque nel quadro della cultura occidentale europea. Ricco di citazioni ed esempi noti, il saggio pone l'attenzione su brani che vanno dalla cosiddetta *common practice* fino alla *tradizione minimalista* ed infine alle tracce della dance elettronica.

L'ascolto è al centro delle *listening practice*, che indagano l'ascolto come pratica, sensibilizzando ed esplorando le capacità di ascolto, attraverso quello collettivo, come il *soundwalk* e il *sonic storytelling*. In questo scenario si collocano le pratiche femministe sull'ascolto (Farinati 2017) che richiamano l'attenzione dal fenomeno alla pratica "situata", in tal senso, un'apertura delle orecchie verso l'alterità rappresenta un'occasione unica d'empatia in quanto esseri umani (Oliveros 2005).

Alla pratica d'ascolto e all'attivismo è dedicato il testo *L'ascolto come pratica femminista* di Francis Sosta, che incentra l'attenzione su quelle ricerche artistiche contemporanee, che esplorano in modo transdisciplinare il peculiare crocevia sonoro tra pratica sociale e artistica. L'importanza e l'eredità dei femminismi in tali pratiche viene rimarcato da Sosta, ponendo l'accento sul loro potere radicale ed epistemologico. L'artista affronta in modo specifico la relazione e l'intersezione tra ascolto, parola e politica delle voci, attraverso la traduzione in italiano, per la prima volta, di un capitolo del celebre libro *The Force of Listening* di Lucia Farinati e Claudia Firth – testo fondamentale sulla *legacy* tra ascolto e prassi femminista. L'ascolto come azione si colloca quale fulcro della pubblicazione, che ribadisce il suo ruolo nel complesso processo di costruzione della voce politica.

Inoltre, vi è l'ecologia dell'ascolto – che riflette sull'utilizzo di strumenti che contribuiscono alla costruzione di un panorama socio-politico e culturale, eticamente sano e migliore. Il tema è stato indagato in particolare dall'esperta di suono Daniela Gentile nel saggio *L'ascolto come forma eco-politica di resistenza*, in cui l'elemento sonoro viene perfino analizzato come mezzo militarizzante e anestetizzante, che delinea cartografie comportamentali e affettive frammentate e corrotte. Salvaguardare l'ambiente sonoro è fondamentale, così come condannare l'utilizzo di suoni da parte di *governance*, corpi militari, aziende internazionali – che esercitano il loro potere e il controllo delle masse. La rieducazione all'ascolto, come atto cosciente e consapevole, è sempre più necessaria ed urgente per attuare una trasformazione, che sovverta la sordità percettiva dell'epoca in cui viviamo.

Non da ultimo, il suono è investito da una potente ondata di sperimentazione incentrata sulla costruzione di ambienti sonori immersivi virtuali, nell’ambito di *gaming* e *console*; *audio* e *sound designer* con l’utilizzo dell’intelligenza artificiale amplieranno i confini nel campo della percezione sensoriale e della produzione di suoni (Viola 2022), nonché dei rapporti tra umani e non-umani nella ricostruzione sintetica degli ambienti in cui viviamo (Man-cuso 2024). Conclude il primo volume il saggio internazionale *Sonic Landscapes in the Meta-verse: Exploring Immersive Audio Design in Virtual Environments* di Vincenzo De Masi, Qinke Di, Siyi Li e Yuhan Song – che verte sulla sperimentazione tecnologica avanzata con uno sguardo alla progettazione audio per ambienti immersivi del Metaverso. Dal *rendering audio* adattivo, che facilita la regolazione del paesaggio sonoro in base all’interazione dell’utente, fino all’applicazione dell’intelligenza artificiale per creare suoni sintetici ed esperienze sonore personalizzate, il testo esplora le traiettorie presenti e future, ma con una forte attenzione verso le pratiche di sviluppo responsabili. Gli autori lanciano una serie di suggestioni preziose sulle sfide ed opportunità – che la progettazione audio offre nella realizzazione di ambienti immersivi virtuali, interattivi e *mixed reality*.

Caterina Tomeo è storica dell’arte e affianca all’attività di ricerca una pratica critica e curatoriale. Si occupa di Arte Contemporanea con particolare interesse per la transdisciplinarietà e le ricerche nell’ambito delle Media Art e delle Sonic Art. È Department Head “Progettazione e Arti Applicate. Scuola di Nuove Tecnologie dell’Arte” e coordinatrice del Corso di Laurea Magistrale in “Multimedia Arts and Design” presso RUFA – Rome University of Fine Arts. Insegna nel Master di “Lighting Design” presso la Facoltà di Architettura dell’Università degli studi di Roma La Sapienza; nel Master di “Economia e Management dell’Arte e della Cultura” della Business School Sole 24 Ore di Roma; nel Master di “Management dell’Arte e dei Beni Culturali” di Giunti Academy – School of Management di Firenze. Collabora con festival internazionali dedicati alla musica elettronica e alla cultura contemporanea. È autrice per Castelevecchi; tra le pubblicazioni più recenti si annoverano: *Sound Art. Ascoltare è come vedere* (2017); *Sonic Arts. Tra esperienza percettiva e ascolto attivo* (2019); *L’elettronica è donna. Media, copri, pratiche transfemministe e queer*, a cura di C. Attimonelli e C. Tomeo (Castelvecchi); di prossima pubblicazione *VOICE. Il fenomeno della voce tra immateriale e carnale* (2025).

DOI: 10.54103/conessioni/27827

***SilentPlay*. Percorsi di ricerca tra tecnologie audio e teatro partecipativo**

Carlo Presotto, Stefania Zardini Lacedelli

Abstract

Negli ultimi decenni, il suono e le tecnologie audio si sono fatte sempre più spazio nella ricerca teatrale, dando origine a nuove modalità performative che hanno consolidato tre tendenze in atto: la fuoriuscita dai luoghi tradizionali, la partecipazione del pubblico alle azioni sceniche e alla creazione della drammaturgia, e l'uso delle tecnologie per attivare nuove modalità di percezione, interazione e relazione. Questo articolo descrive lo sviluppo di una particolare struttura performativa denominata *SilentPlay*, sviluppata a partire dal 2009 dal centro di produzione teatrale La Piccionaia. La struttura si basa sull'utilizzo della trasmissione sonora in cuffia per attivare una particolare condizione di ascolto consapevole all'interno di drammaturgie che prevedono la partecipazione attiva degli spettatori. La ricerca punta a rintracciare le fonti principali che hanno influenzato la genesi del dispositivo, in particolare le sperimentazioni nell'ambito del teatro per le nuove generazioni, le esperienze di teatro partecipativo e di passeggiate sonore. In conclusione, la ricerca ne documenta le direzioni di sviluppo: la messa in scena del racconto latente dei luoghi e lo sviluppo di dispositivi di etero-direzione del pubblico (Lietti, 2016). La particolarità del dispositivo *SilentPlay* è quella di offrire al suono la possibilità di essere elemento primario di una produzione creativa sia nello specifico ambito teatrale che in altre pratiche di coinvolgimento culturale.

In recent decades, sound and audio technologies have increasingly carved out a place in theatrical research, giving rise to new performative modes that have consolidated three ongoing trends: the departure from traditional venues, the audience's participation in scenic actions and dramaturgy creation, and the use of technologies to enable new ways of perception, interaction, and relationship-building. This article describes the development of a specific performative structure called *SilentPlay*, which has been developed since 2009 by theatre company La Piccionaia. The structure relies on the use of sound transmission through headphones to create a particular condition of conscious listening within dramaturgies that involve the active participation of spectators. The research aims to trace the main sources that influenced the genesis of the device, particularly experiments in the field of theater for new generations, participatory theater experiences, and sound walks. In conclusion, the study documents its developmental directions: the staging of the latent narrative of places and the development of audience hetero-direction devices (Lietti, 2016). The uniqueness of the *SilentPlay* lies in offering sound the opportunity to become a primary element of creative production, both in the specific theatrical realm and in other practices of cultural engagement.

Parole chiave/Key Words

Tecnologie audio; passeggiate sonore; teatro partecipativo; narrative dei luoghi.

Audio Technologies; sound walk; participatory theatre; place-based narratives.

DOI: 10.54103/conessioni/26240

1. Introduzione

Negli ultimi decenni, le tecnologie sonore immersive ed i dispositivi personali di riproduzione sonora si sono fatti sempre più spazio nella ricerca teatrale, dando origine a nuove modalità performative. Le sperimentazioni con le tecnologie sonore, mezzi immersivi, partecipativi e relazionali per eccellenza, hanno consolidato tre principali tendenze in atto nel teatro contemporaneo. In primo luogo, la fuoriuscita del teatro dai luoghi tradizionali, con l'introduzione di drammaturgie in movimento. In secondo luogo, la partecipazione sempre più attiva del pubblico, non solo all'azione scenica ma alla creazione stessa della drammaturgia. E in terzo luogo, l'uso creativo delle tecnologie, che da mezzi di fruizione passivi si fanno dispositivi scenici per mettere in movimento lo spettatore e guidarlo verso nuove modalità percettive e di relazione.

Nell'ambito di questi percorsi di ricerca, le tecnologie di trasmissione audio in cuffia hanno avuto un ruolo particolare, concretizzando la possibilità di esplorare, attraverso le azioni sceniche, spazi urbani e naturali, grazie alla creazione di una "bolla sonora" nella quale i partecipanti si immergono e interagiscono tra di loro. Esperienze che, con nomi diversi, hanno accomunato strutture performative a livello internazionale, avvicinando il teatro alle sperimentazioni della sound art, del performing media e dei musei digitali. Alcune tra le opere principali che possono servire a delineare l'ambito di riferimento sono: *Etiquette* di Rotozaza (2007), *Domini Public* di Roger Bernat (2008), *Remote X* del collettivo Rimini Protokoll (2013), *The Walk* di Cuocolo e Bosetti (2013), *Amleto Privato* di Campsirago Residenza (2014), *Lapsus Urbano* di Kepler452 (2020), *Hamelin* di Compagnia Factory (2022),

Questo articolo esplora la genesi, le fasi di sviluppo, l'impatto di una di queste strutture performative – il *SilentPlay* – cercando di rintracciarne le interazioni con percorsi analoghi, gli elementi che ne caratterizzano l'originalità, le nuove opportunità che apre e le sue possibili direzioni di sviluppo anche in ambito extra-teatrale.

Il *SilentPlay* consiste in una drammaturgia sonora in cui i partecipanti sono guidati all'esplorazione di luoghi reali da un conduttore performer. Mediante l'uso di cuffie wireless, il conduttore trasmette una colonna sonora fatta sia di tracce audio registrate che di suoni in presa diretta, stimolando la partecipazione del pubblico alla produzione di azioni sceniche.

Il *SilentPlay* nasce nel 2011 e si sviluppa producendo al 2024 oltre 70 diversi titoli, nella maggior parte site specific, rappresentati in Italia e all'estero.

Dopo vari esperimenti con lettori mp3 e sistemi per i tour guidati, si è consolidato l'utilizzo di radio cuffie progettate per gli eventi di *Silent Disco*, le cui caratteristiche di isolamento permettono a ciascun partecipante di fruire della colonna sonora in ambienti esterni e in movimento, oppure in contemporanea con altre attività in corso all'interno dello stesso contesto. Percorrendo una direzione diametralmente opposta a quella dell'isolamento individuale, questa struttura performativa intensifica la dimensione relazionale dell'esperienza, trasformando i partecipanti in una piccola comunità in movimento, unita nel "qui e ora" e interattiva al suo interno e con la realtà circostante. Nelle prime sperimentazioni, le voci e le indicazioni gestuali dei performer si sovrapponevano a musiche, paesaggi sonori e narrazioni di abitanti e testimoni dei luoghi. Progressivamente la presenza sia sonora che fisica dei conduttori/performer si è ridotta per lasciare spazio ad una esperienza di gruppo, in cui i partecipanti sono allo stesso tempo attori e spettatori.

L'articolo inizia rintracciando la genesi del progetto all'interno delle esperienze di animazione teatro-ragazzi e le influenze con le pratiche delle *soundwalk* e del teatro partecipativo. Prosegue articolandone lo sviluppo secondo due principali direzioni di ricerca. La prima prevede la messa a punto di drammaturgie sonore che danno voce al racconto latente dei luoghi, "mettendo in scena" le narrazioni di chi li abita. La seconda include l'utilizzo delle cuffie come dispositivo di etero-direzione del pubblico per generare azioni sceniche di immedesimazione. Lo studio si conclude descrivendo le potenzialità del *SilentPlay*: ispirare un utilizzo attivo, co-creativo e performativo delle tecnologie sonore anche al di fuori della pratica teatrale, dialogando con curatori museali, artisti del suono, *field recorder*, educatori, associazioni locali per supportare percorsi di narrazione partecipata dei luoghi, inclusione sociale e cittadinanza attiva.

2. Antefatti

Le radici del progetto affondano nella sperimentazione tecnologica che accompagna il fenomeno del teatro ragazzi italiano, ed all'interno di esso l'esperienza di Carlo Presotto. L'idea di connettere tecnologie multimediali, creazione artistica teatrale e processi trasformativi prende slancio dal movimento artistico e pedagogico dell'animazione teatrale, che si manifesta in Italia dalla fine degli anni Sessanta. Nato dall'incontro tra le istanze artistiche per un nuovo teatro impegnato socialmente, il movimento rilegge il rapporto tra attore e

spettatore con l'obiettivo di sottrarre le persone al consumo passivo dei media (Bianchi, 2022, p. 236). L'esperienza teatrale di Presotto si forma a Vicenza in quell'ambito, attraverso uno stretto contatto con le compagnie teatrali della scena torinese (Manfio, 2022) e successivamente con la modalità narrativa del *teleracconto* (Bianchi, 2022, p. 237).

2.1. Dall'animazione teatrale al *teleracconto*

Nel 1991 Presotto, entrato a far parte della storica compagnia teatrale La Piccionaia, incontra insieme a Paola Rossi il video artista e performer Giacomo Verde con il suo *teleracconto H>V*. In tale tecnica il narratore muove alcuni oggetti presentandoli per il loro uso comune, oppure ponendoli sotto all'obiettivo macro di una telecamera collegata in diretta ad un televisore. In questo modo un cracker si trasforma in una casetta di marzapane, un bicchiere d'acqua nel mare, il dorso della mano in un bosco. Si tratta quindi di un narratore ibrido, in cui l'arcaicità della modalità di rapporto si sposa senza soluzione di continuità con lo strumento tecnologico, per quanto nella dimensione domestica, della televisione abbinata alla telecamera (Monteverdi, 2023).

Insieme all'idea del *teleracconto* matura una presa di posizione dell'artista all'interno della società dello spettacolo a favore di un affrancamento dello spettatore bambino dall'ipnosi televisiva, all'interno di una scelta più ampia di in-subordinazione nei confronti dei produttori di contenuti. Forte dell'arma dell'ironia, il performer del *teleracconto* coinvolge il pubblico nella costruzione del significato, in un processo dialogico nel quale ognuno può scegliere liberamente quale distanza prendere.

La fitta attività di laboratorio che accompagna la produzione artistica sviluppa una poetica teatrale che si avvale delle tecnologie domestiche, video camera, smartphone, lavagna luminosa, proiettore di diapositive.

L'idea di utilizzare prima i lettori mp3, avviando delle tracce preregistrate in sincronia, poi i sistemi di audioguida turistica, poi le radio cuffie immersive per *Silent Disco*, appartiene a questa spinta ad hackerare la tecnologia via via che diventa alla portata economica di tutti. Una spinta che si accompagna ad una postura etica precisa, condivisa con i movimenti che dall'inizio degli anni 2000 sviluppano pratiche alternative di produzione di contenuti, attraverso la condivisione delle informazioni. Tra questi Indymedia, il cui slogan *Don't hate the media, be the media* ritorna nel lavoro del gruppo *Teleracconto*.

2.2. Primi utilizzi delle cuffie wireless

Nel 2008 Presotto cura la regia di *Viaggio Naufragio e Nozze di Ferdinando Principe di Napoli*, per il Napoli Teatro Festival Italia, spostando gli spettatori tra diversi ambienti, a contatto ravvicinato con gli attori. La dimensione del coinvolgimento e della prossimità, che intercetta il bisogno dei giovani spettatori di sentirsi parte attiva dell'evento teatrale, è al centro anche del progetto successivo, *Parole per la terra* (2009). La tessitura con l'ambiente urbano si fa più stretta, la forma drammaturgica è sempre più aperta, a favore di un montaggio soggettivo dell'evento da parte dello spettatore, che diventa co-autore della performance. Per l'edizione successiva del 2010 Presotto presenta un progetto (che non verrà realizzato) per l'allestimento di *Romeo and Juliet* ambientato lungo la centrale via Chiaia, con gli spettatori che, indossando delle radio cuffie e camminando con gli attori per strada tra i passanti inconsapevoli, possono scegliere se seguire la traccia sonora dei Capuleti o quella dei Montecchi. Il nucleo di quello che sarà la modalità di lavoro del gruppo *SilentPlay* è già presente in una serie di componenti: una drammaturgia precisa costruita con una struttura teatrale; una componente di coinvolgimento che si alimenta al repertorio di azioni spettacolari dell'animazione teatrale; la possibilità per lo spettatore di scegliere a quale distanza collocarsi rispetto all'azione scenica, se osservarla o prenderne parte, come spettatore partecipante.

3. Origine del *SilentPlay*: influenze

Lo sviluppo dell'idea alla base della struttura performativa del *SilentPlay* nasce da due ambiti di ricerca: la pratica delle *soundwalk*, che nasce all'interno degli studi del suono e in particolare dell'Ecologia Acustica (Schafer, 2022); e il teatro partecipativo (Pedullà, 2021, p. 30). In entrambi i contesti, l'utilizzo della trasmissione audio in cuffia ha permesso lo sviluppo di sperimentazioni in ambiente, interattive e in movimento.

La struttura performativa del *SilentPlay* rappresenta una rielaborazione originale di questi due modelli consolidati attraverso la loro contaminazione.

3.1. Le passeggiate sonore e i *Walkabout*

Le passeggiate sonore sono esperienze di esplorazione dello spazio attraverso l'ascolto di suoni dell'ambiente o preregistrati (Biserna, 2022, p. 21). La pratica trae le sue origini nell'ambito delle ricerche sui paesaggi sonori e l'Ecologia Acustica, il cui padre fondatore è

stato il compositore Murray Schafer. Le passeggiate sonore sono state utilizzate come metodo di esplorazione all'interno del gruppo di lavoro *World Soundscape Project*, che nei *Diari Sonori* (Schafer, 1977) ha lasciato veri e propri “manuali di ascolto” delle caratteristiche sonore di intere città. All'interno di questo gruppo di lavoro, la compositrice Hildegard Westerkamp ha sviluppato ulteriormente questa pratica nella sua ricerca. Il suo articolo *Soundwalking* (1974) stimola chi legge a intraprendere degli esercizi di ascolto o di produzione di suoni nell'ambiente circostante:

Inizia ascoltando i suoni del tuo corpo mentre ti muovi. Sono i più vicini a te e stabiliscono un primo dialogo tra te e l'ambiente. [...] Prova a muoverti senza produrre alcun suono. È possibile? [...] Qual è il suono più debole che fa il tuo corpo? Ora porta l'attenzione dell'ascolto dal tuo corpo ai suoni circostanti. Cosa senti? Fai una lista (Westerkamp, 1974, pp. 18-27).

Nella passeggiata sonora sviluppata da Hildegard Westerkamp, la componente tecnologica prende la forma della trasmissione radiofonica: nel suo programma *Soundwalking* immagina di portare gli ascoltatori in varie zone attorno a Vancouver, riproducendo e commentando diversi ambienti sonori e registrando conversazioni con le persone che incontra nel percorso (McCartney, 2014).

Queste caratteristiche – la passeggiata sonora, la radio, la conversazione – ritornano in una sperimentazione avviata negli anni '90 in Italia da Carlo Infante nell'ambito del *Performing Media*: una nuova pratica che esplora le proprietà dei nuovi media interattivi, ipertestuali e connettivi (Infante, 2004). Il progetto prende il nome di *Urban Experience*, e la pratica *Walkabout*, “camminare parlando”, con un richiamo esplicito alle vie dei canti degli aborigeni australiani descritti da Bruce Chatwin. Ispirandosi alla modalità di trasmissione radiofonica, queste conversazioni itineranti mettono i partecipanti a diretto contatto con ciò di cui si parla, cambiando la loro percezione dei luoghi. Carlo Infante è stato fin dagli inizi un osservatore partecipante del cantiere creativo *SilentPlay*, conducendo un laboratorio di *Performing Media* a Vicenza, partecipando con i suoi *walkabout* a diversi eventi, ed ospitando nei suoi format alcuni prodotti significativi del gruppo vicentino. Ed è grazie a Carlo Infante che il gruppo è entrato in contatto con numerose altre esperienze, tra cui quella del teatro partecipativo di Renato Cuocolo e Roberta Bosetti.

3.2. Il teatro partecipativo di Bernat, Cuocolo/Bosetti e Rimini Protokoll

Lo spettatore è per sua natura partecipante di un evento performativo, quello teatrale. Lo spettatore partecipante è l'obiettivo naturale, anche se, a lungo, obliato e tradito del teatro (Giacchè, 1988, p. 23; 1991, p. 9). Nella pratica teatrale odierna sono sempre più diffuse forme di partecipazione in cui si richiede allo spettatore di prendere parte materiale alla costruzione dell'evento performativo, in una nuova concezione di "spett-attore" (Pedullà, 2021, p. 53). Lo spett-attore è consapevole del fatto che sarà artefice dell'evento, spesso senza l'ausilio di attori professionisti, ma non conosce prima quanto accadrà.

Troviamo l'utilizzo di una colonna sonora in cuffie o auricolari per attivare la partecipazione del pubblico in altre tre esperienze che hanno influenzato il percorso *SilentPlay*: quella degli artisti italo australiani Cuocolo&Bosetti, del drammaturgo catalano Roger Bernat e del collettivo berlinese Rimini Protokoll.

La compagnia Cuocolo/Bosetti è attiva a partire dagli anni Ottanta con un originale percorso di teatro poetico di prossimità, con l'uso di spazi non teatrali, case ed hotel, strade, gallerie d'arte. La loro cifra artistica sta nella messa in scena e in azione dello spazio intimo e domestico, esposto allo sguardo dello spettatore-ospite alla ricerca di una geografia dell'intimità. Con lo spettacolo *The Walk* iniziano a sperimentare l'uso immersivo delle radioguide per trasmettere in diretta la voce della performer. Nonostante l'uso degli spazi e delle tecnologie non canonico, Cuocolo e Bosetti si muovono sapientemente all'interno di una dimensione profondamente teatrale. Dimensione che viene scardinata da Roger Bernat, con *Domini Public* (2008) in Italia nel 2010 al Santarcangelo Festival. Lo spettacolo si presenta come un gioco in cui allo spettatore vengono poste delle domande attraverso le radio cuffie. In risposta lo spettatore deve spostarsi nello spazio di rappresentazione, oppure compiere dei gesti. Ogni domanda permette al dispositivo di dividere e raggruppare le persone in un gioco di rappresentazione fisica della loro identità. Lo spettatore può aderire o meno alle proposte dello schema drammaturgico, e sperimentare un proprio percorso critico rispetto alle posizioni assunte.

Il collettivo berlinese Rimini Protokoll, nato nel 2002 e Leone d'argento della Biennale di Venezia nel 2010, si segnala a livello internazionale per un teatro ispirato alla realtà che sostituisce gli attori professionisti con il pubblico in quanto esperto di vita quotidiana.

Nello spettacolo *Remote X* del 2013 lo spettatore è indirizzato “da remoto” a ridefinire una geografia nascosta, liminare, della città. Gli spettatori formano un’orda e percorrono le vie di Milano a partire dal cimitero monumentale. Alla stazione Garibaldi vengono invitati a disporsi in fila ed osservare, come fossero a teatro, l’andirivieni dei viaggiatori. E quando la voce guida invita ad applaudire, lo spiazzamento e la sorpresa degli involontari attori produce una ulteriore azione teatrale.

Interessante tornare al concetto di *soundscape* (paesaggio sonoro) coniato da Murray Schafer nei primi anni Settanta, che associa alla dimensione del suono l’idea di *landscape* (paesaggio) generato da un soggetto-spettatore separato, che osserva la realtà come attraverso una finestra (Schafer, 2022). In azioni come quella proposta alla stazione da *Remote X*, che fino dalle prime sperimentazioni hanno fatto parte anche del vocabolario di *SilentPlay*, il paesaggio sonoro aumentato tecnologicamente con il sistema di radio cuffie è la cornice attraverso la quale la realtà viene ritagliata, amplificata, resa visibile. Indossando le radio cuffie e muovendosi per la città si crea un’esperienza collettiva di presa di distanza dai luoghi e dalle persone che circondano gli spettatori, sottraendo il partecipante all’automatismo percettivo della vita quotidiana e facendo emergere le relazioni reciproche, il loro costante divenire, la rete di vertiginose simultaneità delle vite in una città.

4. Il *SilentPlay* in azione

Da queste sperimentazioni nasce la domanda che porta alla struttura performativa del *SilentPlay*: in che modo le tecnologie sonore possono portare ad una rielaborazione dei meccanismi di coinvolgimento del pubblico, in particolare di quello dei bambini e degli adolescenti, a fronte delle nuove forme di relazione e rappresentazione del sé generate dai nuovi media?

Per Presotto e il suo gruppo di lavoro l’attivazione dello sguardo e delle azioni degli spettatori viene facilitata dal dispositivo delle radio cuffie, che agiscono come una sorta di maschera elettronica (Monteverdi, 2020, p. 10) attivando una condizione di libertà performativa paragonabile a quella generata dall’indossare una maschera in un contesto ludico o festivo.

Come se indossassero una maschera gli spettatori connessi attraverso le radio cuffie sono in grado di abitare una finzione condivisa che permette loro di agire senza il peso delle

aspettative sociali usuali. L'idea di generare uno spazio di gioco protetto attiva un cerchio magico (Huizinga, 1967, p. 13) in cui l'azione non ha conseguenze dirette sulla realtà ma permette uno spazio di riflessione e trasformazione aperto alla possibilità di una partecipazione autentica attraverso la condizione performativa (Harvie, 2013). L'utilizzo specifico dello strumento tecnologico genera una diversa consapevolezza dello stimolo sonoro, producendo una particolare condizione di ascolto (Oliveros, 2005, p. 54), ed attivando un "gradiente di liveness" particolare (Gemini, Brilli, 2023, p. 121). Questa consapevolezza viene attivata in una situazione giocosa che permette di rilasciare e rappresentare la dimensione degli affetti (Pizzo, 2017, p. 103) e può svilupparsi in due direzioni diverse.

La prima prevede la fuoriuscita dai luoghi teatrali tradizionali, per percorrere spazi urbani e naturali accompagnati da paesaggi sonori e narrazioni. A questa categoria appartengono i SilentPlay creati per mettere in scena il racconto latente di città, quartieri, siti culturali e naturalistici. La seconda si concentra sull'attivazione di azioni sceniche da parte del pubblico per promuovere percorsi di immedesimazione che permettono di riflettere su tematiche di forte rilievo sociale, quali la crisi umanitaria o l'emergenza climatica (Bishop, 2012). In entrambi i casi, l'uso della tecnologia audio in cuffia è il medium principale dell'esperienza che assume la funzione di trasmettere il racconto, guidare le azioni collettive, mobilitare il coinvolgimento emotivo e sensoriale.

4.1. Dare voce al racconto latente dei luoghi

Nel 2010 l'associazione Blalab propone ad una serie di artisti di interpretare il tessuto urbano di un quartiere periferico di Vicenza esposto alla cronaca per una serie di episodi di degrado. Presotto realizza una audioguida in cui alterna narrazioni della storia del luogo a proposte di interazioni. Il pubblico è invitato a scaricare la playlist sui propri dispositivi personali. Viene poi condotto in gruppo da una guida che indica i momenti in cui attivare le tracce sonore lungo il percorso. Il risultato è la costruzione di una bolla sonora che si sposta mantenendo in connessione gli spettatori tra di loro. Il percorso viene costruito ispirandosi al concetto di deriva proposta negli anni Sessanta da Guy Debord (Biserna, 2022, pp. 25-27). Nella creazione l'artista si lascia trasportare dalle atmosfere, dalle architetture e dalle persone che incontra. Questo processo aiuta a creare una nuova consapevolezza degli spazi urbani, rendendo visibili aspetti dei luoghi che spesso passano inosservati nella routine quotidiana.

Dall'esperienza nasce nel 2011 uno spettacolo prodotto da La Piccionaia, *Le Città invisibili*, realizzato con l'uso di un sistema di audioguide turistiche. *Le Città invisibili* nasce da una campagna di interviste con gli abitanti coinvolti nella narrazione del proprio quartiere. La voce dell'autore si intreccia con le voci degli abitanti e con brani di testi letterari e teatrali. Agli spettatori vengono proposte delle azioni da compiere come annusare dei fiori, partecipare ad una partita di cricket, oppure ballare un brano di musica pop indiana. Le proposte vengono sia dalla voce in cuffia, che dalle azioni fisiche dei due performer che guidano il percorso. Lo spettacolo viene replicato anche negli anni successivi, su richiesta della comunità dei residenti del quartiere, e diventa uno strumento per sviluppare una riflessione tra le diverse anime del territorio.

Queste due caratteristiche – la creazione di una drammaturgia sonora in movimento e la partecipazione delle comunità alla narrazione dei luoghi – rappresentano il nucleo primario della pratica del *SilentPlay*, e rispondono a un bisogno di rinnovamento di un altro settore vicino al teatro: quello dei musei. Attraversati anch'essi da processi di trasformazione digitale, che spingono alla ricerca di nuovi formati narrativi e di coinvolgimento del pubblico, i musei e in particolare gli ecomusei e i musei di comunità trovano nella pratica del *SilentPlay* la possibilità di esplorare nuovi approcci partecipativi al racconto del patrimonio culturale e naturale. È in questo contesto che nascono due collaborazioni che portano per la prima volta il *SilentPlay* fuori dall'ambito urbano: la prima con il museo digitale partecipativo del paesaggio dolomitico *DOLOM.IT* per la creazione di una drammaturgia sonora del sito storico/naturalistico di Lagole (2019), la seconda con la rete ecomuseale di Valresia in provincia di Udine (2020-2022). Con queste due produzioni, il progetto esce dagli spazi urbani ed inizia ad elaborare un'estetica relazionale che non si limita alle persone, mettendosi in ascolto dell'ecosistema nella sua complessità.

A Valresia si sviluppa un percorso modello che si innesta su di un lavoro pluridecennale di raccolta della memoria culturale del territorio. La realtà resiana è un microcosmo culturale di grande interesse, ampiamente frequentato e studiato. Agli artisti viene chiesto di attivare un processo di creazione collettiva che porti le varie realtà locali di aggregazione ad esprimersi sul possibile dialogo tra interno ed esterno della valle. Temi principali sono le relazioni tra gli abitanti, le relazioni con i residenti stabili o temporanei provenienti dall'esterno, il turismo, il dialogo con l'importante presenza del Parco naturale delle Prealpi Giulie. Il lavoro che precede

la scrittura drammaturgica utilizza strumenti propri della ricerca etnografica sul campo. La difficoltà è quella di smuovere i testimoni dal copione narrativo “canonico” consolidatosi e ripetuto negli anni. Attraverso diversi laboratori di narrazione si concerta la realizzazione di un percorso nel bosco costruito in due parti. La salita verso il fontanone Barman viene scandita in tappe lungo le quali racconti e canti tradizionali invitano gli spettatori ad ascoltare il bosco, le pietre, e ad immaginare gli esseri fantastici che abitano il luogo. Il ritorno verso il paese è un ritorno alla vita concreta, con l’invito a declinare nella realtà quel senso di interdipendenza con la natura e con le altre persone sperimentato all’andata. Un senso di relazione che secondo i resiani rappresenta il cuore del patrimonio culturale della loro comunità.

Lo sviluppo di *SilentPlay* dedicati agli ambienti naturali si consolida ulteriormente nel 2021 con il progetto *Reborn - la montagna che rinasce*, che porta alla realizzazione di due performance sul Monte Grappa. La prima, *Silent Flight*, è composta da una meditazione guidata sul tema della memoria del volo, seguita da un’esperienza di volo libero in parapendio a due posti. La seconda, *Silent War*, si svolge sul luogo di una sanguinosa battaglia della Prima guerra mondiale, e mette in scena il confronto tra la tragedia della guerra e gli effetti della tempesta Vaia, un uragano connesso ai cambiamenti climatici che, nel 2018, ha abbattuto circa 14 milioni di alberi nelle foreste del nordest italiano. I due percorsi vengono progettati e realizzati con gli operatori turistici del territorio, le guide naturalistiche e gli istruttori di parapendio, figure che svolgono un ruolo di mediatori tra il patrimonio storico e naturale ed i visitatori.

Nella prima performance i piccoli gruppi, composti da una decina di spettatori, indossano le radio cuffie e vengono accompagnati a lato del campo di volo, nelle prime ore della mattina, ed invitati a stendersi su materassini. La narrazione ed il suo tessuto sonoro accompagnano un percorso di consapevolezza corporea e di rilassamento all’interno di una narrazione poetica, intorno all’esperienza onirica del volare. Gli spettatori sono invitati a cambiare dolcemente posizione a terra, percepire il respiro ed il peso, ad immaginare di essere sostenuti dal vento. Dopo circa 30 minuti il gruppo si sposta all’area di decollo e sperimenta l’esperienza del volo in tandem con gli istruttori. L’analisi delle interviste successive all’esperienza riporta come, per la maggior parte dei circa 100 partecipanti nel corso di 5 sessioni di repliche, quasi tutti alla prima esperienza di volo libero, la performance abbia creato la condizione per un approccio organico, rilassato, non “adrenalinico” alla prova del volo, che sicuramente diventa una esperienza molto forte per tutti.

Nella seconda performance, sulla sommità del Col Moschin viene proposta l'esperienza di attraversare un bosco schiantato dall'uragano per poi sostare nelle trincee accompagnati da una drammaturgia sonora di testimonianze, frammenti poetici, letterari e musiche originali di Federica Camiciola e Francesco Fanciullacci. La dimensione della tragedia si specchia nella capacità di rigenerazione della foresta, portando gli spettatori a contatto con un nucleo profondo, quello dello scorrere del tempo, così diverso per umani, montagne, piante e animali. Questo secondo percorso entra in relazione con il tema del turismo di alta quota, e propone un approccio differente, lento ed in ascolto, rispetto alla saturazione del paesaggio sonoro prodotta da motori e musica ad alto volume che caratterizza la saturazione turistica dell'ambiente montano.

In queste esperienze di sviluppo di narrazioni insieme alle comunità, la consapevolezza del ruolo sociale dell'arte – già presente nelle produzioni precedenti - si accentua. In ogni percorso di *SilentPlay*, non sono solo i partecipanti a modificare il proprio sguardo, ma gli artisti stessi, che assumono una postura sempre più marcata nei confronti delle tematiche che emergono dal lavoro collettivo (Bishop, 2012). È proprio da questa spinta che prende forma la seconda direzione di ricerca esplorata da Presotto e il suo gruppo di lavoro.

4.2. Dal laboratorio teatrale al dispositivo di etero-direzione del pubblico

Nel gennaio 2015 una ONG vicentina impegnata nelle attività di animazione per i bambini nei campi profughi in Giordania, Non dalla Guerra, lancia l'idea di costruire una performance interattiva itinerante in occasione della Giornata Mondiale del Migrante e del Rifugiato. Presotto presenta presso il teatro Astra di Vicenza un gioco interattivo sul tema del *displacement* forzato. Gli spettatori si muovono nello spazio, si separano e si raggruppano, spostando progressivamente il proprio punto di vista verso i bisogni concreti di una persona obbligata a lasciare il proprio paese. Il lavoro viene replicato in Italia, tradotto in inglese e poi rappresentato in Germania ed in Giordania. L'incontro con il drammaturgo Diego Dalla Via porta alla realizzazione di un secondo atto, in cui viene messo in scena il punto di vista di chi invece vede arrivare le persone migranti sul proprio territorio. *Memorie del nostro fuggimento* va in scena nel 2016, nel centenario dell'evacuazione forzata degli abitanti degli altipiani vicentini a seguito della *Strafexpedition*.

Da questa esperienza nasce la commissione da parte dell'ONG Caritas Internationalis di realizzare una performance interattiva sul tema della cultura dell'incontro, da presentare alla Giornata Mondiale della Gioventù del gennaio 2019 a Ciudad de Panama. Il metodo scelto per realizzare un dispositivo inclusivo in diverse lingue è quello di creare diverse redazioni di drammaturgia in Egitto, Lussemburgo, Inghilterra, Libano, El Salvador, Stati Uniti, Brasile, Italia. Viene proposta una lista di esercizi di laboratorio da sperimentare con gruppi di giovani presso ognuna delle redazioni, e da questa attività nascono una serie molto eterogenea di narrazioni che vengono sviluppate in un primo prototipo. Una volta raccolte tutte le osservazioni, il 23 gennaio 2019 lo spettacolo viene presentato, in inglese e spagnolo, presso il teatro Villalaz di Città di Panama. Lo spettacolo sviluppa una serie di azioni sull'incontro, la presa di contatto, la definizione della distanza interpersonale in termini fisici ed in termini emozionali, decidendo anche quali parti della propria storia condividere con l'altro. Ad esempio, vengono proposti una serie di gesti di saluto di diverse culture, dalla stretta di mano allo strofinare la punta del naso degli Inuit. I partecipanti a coppie devono decidere senza parole fino a quanto possono spingersi senza generare disagio nell'altra persona. Le azioni di coppia e di gruppo si sviluppano una dietro l'altra, generando incontri e relazioni casuali tra spettatori che ascoltano la colonna sonora in lingue differenti. Il percorso genera una esperienza collettiva e personale che viene ulteriormente amplificata dal grande evento della GMG, con partecipanti da 156 paesi.

Queste due esperienze rafforzano la consapevolezza della capacità del *SilentPlay* di stimolare un'immedesimazione profonda nei problemi sociali del nostro tempo, e di farlo attraverso processi di etero-direzione del pubblico, che viene guidato a intraprendere azioni sceniche dal profondo impatto emotivo.

Una caratteristica che trova la sua piena realizzazione nello spettacolo *Not close enough/non abbastanza vicino* che mette gli spettatori a confronto con la realtà delle crisi umanitarie in un dispositivo interattivo che propone di prendere posizione rispetto alle scelte messe in scena. Il racconto, realizzato in collaborazione con Umberto Pizzolato, origina dalle testimonianze dirette di operatori umanitari attivi nelle guerre recenti, dal Medio Oriente, alla Bosnia e all'Afghanistan, sviluppate in diverse sessioni di laboratorio teatrale.

Il pubblico, diviso in due gruppi, vive una serie di quadri che coinvolgono i sensi, oltre l'udito e la vista anche il tatto, l'olfatto e il gusto. In alcuni momenti le tracce sonore sono di-

vergenti, e metà spettatori si trovano a compiere dei gesti che assumono un significato diverso per l'altra metà che li osserva. Lo spettacolo non ha un finale, ma attraverso una cerimonia del tè si travasa in un incontro con i due autori/testimoni. Pizzolato e Presotto hanno in diverso modo incontrato una stessa esperienza di conflitto alla metà degli anni Novanta. Il primo come operatore di MSF durante la guerra in Bosnia, il secondo come videomaker e come attore a Sarajevo.

Anche in questa seconda direzione di ricerca, il *SilentPlay* dimostra la sua vocazione partecipativa, utilizzando la creazione stessa della narrazione come dispositivo di riflessione collettiva. È il caso di *Effetto Farfalla* (2023), uno spettacolo dedicato al cambiamento climatico creato attraverso un laboratorio di scrittura partecipata con sette classi di studenti delle scuole superiori di altrettante città italiane. Inserito in un più ampio progetto sul tema del contrasto alla crisi climatica, lo spettacolo si proponeva di dare voce ad una narrazione dal punto di vista degli adolescenti, che esprimevano un diffuso senso di impotenza e di sfiducia sulla possibilità di creare azioni collettive e dal basso.

Attraverso un'attività laboratoriale, con una parte teatrale ed una parte di scrittura creativa, ogni gruppo di giovani coinvolto ha prodotto testi, immagini, proposte di azioni fisiche, poi confrontati e discussi in una redazione comune. Tutto questo materiale ha composto un serbatoio di suggestioni a partire dal quale i due artisti hanno prodotto uno spettacolo con l'utilizzo delle radio cuffie, che è stato poi presentato prima alle classi partecipanti e poi ad altri gruppi di giovani.

Il *SilentPlay* porta gli spettatori a confrontarsi sul tema del cambiamento climatico partendo dalla propria storia di vita personale, da narrazioni di futuro apocalittiche che tendono a provocare il ritiro dalla dimensione pubblica ad una dimensione individuale e privata, competitiva e non cooperativa, da esempi di connessioni, come quelle degli organismi di una foresta, che introducono pratiche collettive virtuose. Consapevoli della fatica di doversi esporre, lo spettacolo stimola a domandarsi quali siano i gesti concreti che allora possono costruire dal basso la narrazione collettiva di un desiderio di futuro. La cerimonia finale mette in scena il conforto ed il piacere dell'appartenenza, lasciando aperta la domanda finale: vuoi essere parte del problema o della soluzione?

L'idea che coinvolgere il corpo e l'azione fisica con altre persone sia uno dei canali con cui il teatro può generare una riflessione sull'azione politica è uno dei punti forti di contatto

tra il *SilentPlay* e i percorsi di teatro partecipativo di Bernat e dei Rimini Protokoll. Una idea di “attivismo tecnologico” che si riaggancia alla visione di Giacomo Verde (Verde, 2007), partendo dalla dimensione ludica per prendere distanza da una realtà, commentarla, esplorarla per via rappresentativa. I cittadini non possono relazionarsi bene alla complessità del mondo che li circonda soltanto con la logica ed il sapere fattuale. La terza competenza del cittadino, strettamente correlata alle prime due, è ciò che chiamiamo immaginazione narrativa (Nussbaum, 2011): la capacità di pensarsi nei panni di un'altra persona, di essere un lettore intelligente della sua storia, di comprenderne le emozioni, le aspettative, i desideri.

5. Conclusioni: cantieri aperti e futuri sviluppi oltre il teatro

L'esplorazione della struttura performativa del *SilentPlay* presenta una forma di teatro partecipativo in cui gli spettatori possono sperimentare possibilità espressive e punti di vista inediti sulla realtà grazie ad un uso particolare dello strumento tecnologico delle radio cuffie immersive.

Le due direzioni di ricerca esplorate da Presotto e dal suo gruppo di lavoro – la messa in scena del racconto latente dei luoghi e lo sviluppo di dispositivi di etero-direzione del pubblico – suggeriscono l'opportunità di applicare la struttura performativa del *SilentPlay* non solo al teatro, ma anche ad altri contesti culturali, educativi e creativi.

In questo ambito si collocano tre principali aree di sviluppo che la Piccionaia ha iniziato ad esplorare negli ultimi anni in collaborazione con istituzioni universitarie e di ricerca.

La prima, con l'Istituto di Cultura Digitale dell'Università di Leicester (UK), ha l'obiettivo di esplorare il ruolo del *SilentPlay* nello stimolare la nascita di nuove pratiche sonore nei musei e nella fruizione di luoghi culturali. Questo percorso si inserisce nello sviluppo di un progetto di ricerca finalizzato a ristabilire il ruolo sensoriale, culturale, e sociale del suono, stimolando l'uso creativo delle tecnologie in stretta collaborazione con designer del suono, performer, curatori, ricercatori e la rete di ricerca sulla diversità sonora (Drever e Huggill, 2023). In questo ambito di lavoro si inserisce anche la collaborazione della Piccionaia con il Conservatorio di Vicenza per il sostegno dal 2024 di una borsa di un dottorato di ricerca sul tema del rapporto tra suono e tecnologie.

La seconda prevede il rafforzamento del *SilentPlay* come strumento pedagogico e formativo. In questo contesto si colloca il coinvolgimento degli studenti del corso di pedagogia

dello IUSVE di Mestre (a.a.2023/24) nella creazione di una fiaba interattiva per famiglie presentata al festival di Pergine (TN); e la partecipazione di Presotto alla realizzazione di un progetto per il contrasto alle povertà educative e di un Erasmus+ sulla diversità di genere.

La terza si propone di consolidare l'utilizzo del *SilentPlay* nella creazione di mappe di comunità, proseguendo la direzione avviata con i progetti in Valresia, sulle Dolomiti e sul Monte Grappa. In questo ambito si collocano le residenze per lo sviluppo di *SilentPlay* con diversi comuni italiani (Colceresa, Gazzo Padovano, Potenza, Monteriggioni) e il percorso *Looking for the Dark/Alla ricerca del buio* sul rapporto con il cielo stellato, realizzato in italiano ed inglese per il workshop internazionale *Going Dark* nel settembre 2024.

Negli anni il progetto *SilentPlay*, oltre al gruppo di lavoro di Presotto e Rossi, si è arricchito di drammaturghi come Matteo Balbo e Valentina Dal Mas, dello sguardo critico di Sergio Meggiolan, e della collaborazione di diversi musicisti e sound designer.

Il percorso di sviluppo del *SilentPlay* dimostra la crescente consapevolezza dell'importanza del suono come strumento di immedesimazione, contatto profondo ed empatia, suggerendo la possibilità di essere non solo veicolo complementare ma elemento primario della produzione creativa.

In un'epoca di pervasività dei media connettivi, assumono sempre più rilevanza le tecnologie di intimità, che permettono di raggiungere una nuova, e più profonda, connessione, tra le persone. Di questa trasformazione il teatro ha dimostrato di poter essere pioniere, ripartendo dal suono per sviluppare strumenti e approcci che possono essere impiegati da molti altri settori che mettono la narrazione, lo scambio di esperienze e la nascita di consapevolezza al centro della loro missione.

Riferimenti Bibliografici

AA. VV., *Freinet: dialoghi a distanza*, Nuova Italia, Firenze, 1997.

AA. VV., *Testi e storie per il Napoli: Teatro festival Italia 2008*, Guida, Napoli, 2008.

AA. VV., *Device in Action – Tra interazione, etero-direzione e spazi diffusi*, «Stratagemmi», n. 34, 2016

Balzola A., Rosa P., *L'arte fuori di sé: un manifesto per l'età post-tecnologica*, Feltrinelli, Milano, 2011.

Bevione L., Ariotti S., *Interior sites project: il teatro di Cuocolo/Bosetti*, Titivillus, Corazzano, 2017.

- Bianchi M., *Atlante del teatro ragazzi in Italia*, Titivillus, Corazzano, 2009.
- Bianchi M., *Il teatro ragazzi in Italia: un percorso possibile dal 2008 ad oggi*, FrancoAngeli, Milano, 2022.
- Bishop C., *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*, Verso Books, London New York, 2012.
- Birdsall C., 8. *(In)audible Frequencies: Sounding out the Contemporary Branded City*, in Lindner C., Hussey A., *Paris-Amsterdam Underground*, University Press, Amsterdam 2013.
- Biserna E. (a cura di), *Going Out: Walking, Listening, Soundmaking*, Umland, Brussels, 2022.
- Bourriaud N., *Estetica relazionale*, Postmedia, Milano, 2020.
- Crisafulli F., Summo G., Guarino R., *Il teatro dei luoghi: lo spettacolo generato dalla realtà*, Artdigiland, Dublin, 2015.
- Drever J. L., Hugill A. (a cura di), *Aural Diversity*, Routledge, London, 2023.
- Fiaschini F., *Performance, processo e partecipazione. Dall'animazione teatrale al teatro sociale*, in Guccini G., Petrini A. (a cura di), *Thinking the Theatre. New Theatrology and Performance Studies*, AlmaDL, Bologna, 2018.
- Frieze J., *Reframing immersive theatre: the politics and pragmatics of participatory performance*, Palgrave Macmillan, London, 2016.
- Gemini L., Brilli S., *Gradienti di liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, FrancoAngeli, Milano, 2023.
- Giacchè P., *Antropologia culturale e cultura teatrale. Note per un aggiornamento*, in «Teatro e Storia», n. 4, 1988.
- Giacchè P., *Lo spettatore partecipante: contributi per un'antropologia del teatro*, Guerini studio, Milano, 1998.
- Guarino R. (a cura di), *Teatri luoghi città*, Officina, Roma, 2008.
- Harvie J., *Fair play: art, performance and neoliberalism*, Palgrave Macmillan, London, 2013.
- Huizinga J., *Homo ludens*, Il Saggiatore, Milano, 1967.
- Infante C., *L'eccentrico nell'eccentrico: Performing Media a Tor Bella Monaca e il Forum conclusivo alla Scuola Aerospaziale de La Sapienza*, 2023, in <https://www.urbanexperience.it/forum-conclusivo-alla-scuola-aerospaziale-de-la-sapienza/> (Consultato: 13 giugno 2024).
- Infante C., *Performing media: la nuova spettacolarità della comunicazione interattiva e mobile* Novecento, Roma, 2004.

Kapelusz A., *Dispositifs sonores et écoute performative: le cas de l'Autoteatro par la compagnie Rotozaza*, in «L'Annuaire théâtral», n. 56–57, agosto 2016.

La Cecla F., *Mente locale*, Milano, Elèuthera, Milano, 2021.

Liberovici S., Rostagno R., *Un Paese: esperienze di drammaturgia infantile*, La Nuova Italia, Firenze, 1972.

Lietti C., *Tecno-classici a confronto: dalle figure di immersione alla scomparsa del 'qui e ora'*, in «Stratagemmi. Prospettive Teatrali», n. 34, 2016.

Manfio C., *Il teatro veneto 1970-2000*, a cura di R. Cuppone, Accademia Olimpica, Vicenza, 2022.

McCartney A., *Soundwalking: creating moving environmental sound narratives*. In Gopinath S., Stanyek J. (a cura di) *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Oxford University Press, Oxford, 2014.

Monteverdi A. M., *Nuovi media, nuovo teatro: teorie e pratiche tra teatro e digitalità ; digital performance, virtual (reality) theatre, digital puppet theatre*, F. Angeli, Milano, 2011.

Monteverdi A. M., *Dossier Teleracconto. Scritti di Verde, Attisani, Infante, Evola, Raccanelli, Rostagno, Marabello, Caronia, Zamboni, Giallo Mare Minimal teatro*, in «Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», n. 1, giugno 2020.

Monteverdi A. M., *Giacomo Verde installazioni, tv interattive, net art, tecnoteatro (1992-2002)*, Milano University Press, Milano, 2023

Nussbaum M. C., *Non per profitto: perchè le democrazie hanno bisogno della cultura umanistica*, Il mulino, Bologna, 2014.

Oliveros P., *Deep listening: a composers's sound practice*, iUniverse, New York Shanghai, 2005.

Pagliaro M., *Le coincidenze sospese: Enrique Vargas e il teatro dei sensi*, Navarra, Palermo, 2018.

Pedullà C., *Il teatro partecipativo: paradigmi ed esperienze. Focus su Roger Bernat_FFF e Rimini Protokoll*, Titivillus, Corazzano, 2021.

Pizzo A., *Neodrammatico digitale: scena multimediale e racconto interattivo*, Accademia University Press, Torino, 2013.

Presotto C., *Laboratorio teatrale in assenza di teatro*, in «Narrare i gruppi», n. 43–48, (maggio 2023).

Schafer R. M., *Il paesaggio sonoro: il nostro ambiente acustico e l'accordatura del mondo*, Ricordi, Milano, 2022.

Schafer R. M. (Ed.) *European Sound Diary*. ARC Publications, Vancouver, 1977.

Schechner R., *Magnitudini della performance*, Bulzoni, Roma, 1999.

Turner V. W., *Dal rito al teatro*, il Mulino, Bologna, 2013.

Verde G., *Attivismo tecnologico: scritti e interviste su arte, politica, teatro e tecnologie*, BFS Ed, Pisa, 2007.

Westerkamp, H.. *Soundwalking*. «Sound Heritage», n. 4, 1974

Zardini Lacedelli S., Fazzi F., Tamma M., *Digital education as a catalyst for museum transformation: the case of the Museums and New Digital Cultures course*. «European Journal of Cultural Management and Policy», n. 2/9, dicembre 2019.

Sitografia

Giovannelli M., *Remote Milano*, in <https://www.stratagemmi.it/remote-milano/> (Consultato: 1 settembre 2024).

Infante C., *Un teatro d'ascolto che si fa palestra di cittadinanza: il SilentPlay di Presotto-Rossi*, 25 settembre 2018. In <https://www.urbanexperience.it/teatro-dascolto/> (Consultato 1 settembre 2024)

<https://www.piccionaia.org/silentplay/> (consultato il 20/09/2024)

<https://izi.travel/it/c2e9-silent-play-c-la-piccionaia-scs/it> (consultato il 20/09/2024)

<https://museodolom.it/scopri-i-percorsi-sul-territorio/> (consultato il 20/09/2024)

Biografia degli autori / Authors' biographies

Carlo Presotto. Attore, regista, drammaturgo, dal 1982 fa parte de La Piccionaia. La sua cifra artistica si colloca nell'incrocio tra sapienza artigianale del teatro della maschera tradizionale, narrazione e nuove tecnologie. Sviluppa la relazione della Piccionaia con diversi artisti della scena contemporanea, collaborando a progetti di ricerca e messa in scena tra gli altri con Giacomo Verde, Marco Baliani, Babilonia Teatri, Fratelli Dalla Via, Agrupación Señor Serrano, Massimiliano Civica, Collettivo Anagor, Teatro Sotterraneo. Esperto di mappe performative di comunità, sviluppa diversi progetti generando output sia di tipo tradizionale che in realtà audio aumentata. Docente e ricercatore, collabora dal 1999 con le Università Ca Foscari di Venezia (School of management), Padova (progetto interateneo Teaching4 learning), e con Istituto Universitario Salesiano di Venezia (area di pedagogia). Nel 2020 Riceve il premio Crédit Agricole Friuladria “per il lavoro di ricerca sul tema della sostenibilità ambientale con i suoi spettacoli esplorando luoghi di confine tra teatro e video, tra performance e rappresentazione, tra infanzia ed età adulta, tra educazione e teatro.” Tra le pubblicazioni recenti “Stelle. Mappe dei desideri dei ragazzi dopo il Covid-19” (Pensa, 2023) “Laboratorio teatrale in assenza di teatro” (in *Narrare i gruppi*, 2023).

Stefania Zardini Lacedelli è una ricercatrice interdisciplinare che opera all'intersezione tra la museologia, gli studi sonori e il patrimonio digitale. La sua ricerca esplora il ruolo crescente del suono nel dare forma a nuove pratiche culturali, forme di patrimonio e modi di coinvolgimento del pubblico. Nel corso della sua carriera, ha coinvolto curatori museali, educatori, studenti, artisti, comunità locali e organizzazioni culturali nella creazione di narrazioni sonore, collezioni

digitali e progetti partecipativi online. Nel 2016, ha co-fondato DOLOM.IT, un museo partecipativo digitale che co-crea le sue collezioni in collaborazione con le comunità delle Dolomiti. È Honorary Research Fellow dell'Institute for Digital Culture presso l'Università di Leicester e Research Fellow presso il Science Museum Group del Regno Unito, attualmente impegnata a esplorare il ruolo della tecnologia digitale e dell'intelligenza artificiale nel supportare la svolta sonora nella museologia e nelle discipline umanistiche digitali.

Carlo Presotto. Actor, director, playwright, and a member of *La Piccionaia* since 1982, his artistic approach lies at the intersection of traditional mask theater craftsmanship, storytelling, and new technologies. He fosters *La Piccionaia's* collaboration with various contemporary artists, contributing to research and productions alongside Giacomo Verde, Marco Baliani, Babilonia Teatri, Fratelli Dalla Via, Agrupación Señor Serrano, Massimiliano Civica, Collettivo Anagor, and Teatro Sotterraneo, among others. An expert in community performance mapping, he develops numerous projects that yield both traditional outputs and those in augmented audio reality. As a professor and researcher, he has been collaborating since 1999 with Ca' Foscari University of Venice (School of Management), the University of Padua (inter-university project *Teaching4Learning*), and the Salesian University Institute of Venice (pedagogy area). In 2020, he received the Crédit Agricole Friuladria Award "for his research on environmental sustainability through his performances, exploring the boundaries between theater and video, between performance and representation, between childhood and adulthood, and between education and theater." Recent publications include *Stelle. Mappe dei desideri dei ragazzi dopo il Covid-19* (Pensa, 2023) and *Laboratorio teatrale in assenza di teatro* (in *Narrare i gruppi*, 2023).

Stefania Zardini Lacedelli is an interdisciplinary researcher working at the intersection of museum studies, sound studies and digital heritage. Her research explores the emerging role of sound in shaping new cultural practices, forms of heritage and ways of engaging audiences. Throughout her career, she involved museum curators, educators, students, artists, local communities and cultural organizations in the design of sonic narratives, digital-born collections and online participatory projects. In 2016, she co-founded DOLOM.IT, a digital participatory museum which co-creates its collection in collaboration with the Dolomites communities. She is Honorary Research Fellow of the Institute for Digital Culture at the University of Leicester and Post-Doctoral Research Fellow at the Science Museum Group (UK), currently exploring the role of digital and AI technology in supporting the sonic turn in museology and digital humanities.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

PIANETA PAGLIARINI: per una dimensione corale

#restainAscolto

Giorgio Cipolletta

Università degli Studi di Macerata, ABAMC, ISIA di Pescara

Fabio Perletta

ISIA di Pescara

Abstract

Il suono nasce come segnale, una chiave d'accesso che ci permette di esplorare la struttura interna della realtà senza distruggerla. Ogni suono racconta, trasmettendo storie e significati. Le "cose sonore" attraversano la nostra esperienza, trasformandosi in testo-mondo e in un vettore di immaginazione dinamica, diventando così il punto di partenza per ogni forma di composizione. Con il progetto *#resta Corale*, ideato dall'artista e psicologo Luigi Pagliarini durante l'emergenza Covid-19, il suono assume un ruolo centrale nell'espressione artistica, inscritto nell'immenso concerto delle vite. Il *Manifesto per un'arte corale*, nato in questo contesto, rappresenta una rinascita concreta, superando l'individualismo e aspirando a oltrepassare la dimensione antropocentrica. Pagliarini si impegna nella creazione di una comunità artistica composta da 130 studenti dell'ABAMC (Accademia delle Belle Arti di Macerata), i quali realizzano sei opere ciascuno ispirate alle azioni *#restatrascendente*, *#restaUmano*, *#restaaCasa*, *#restaSicuro*, *#restaCreativo* e *#restaTeStesso*, rappresentative dei momenti significativi della quarantena. Questa pratica di "ri-umanizzazione della creatività corale" si amplifica con il progetto *#restainAscolto*, una raccolta di registrazioni ambientali, dai 10 ai 60 secondi, che catturano suoni domestici, gesti preparatori e l'eco del gesto artistico. Quest'opera multiforme e monumentale, dopo la prematura scomparsa di Pagliarini, ci lascia la responsabilità di continuare il suo lavoro. La sfida che ci viene affidata è ripartire dal suono, concepito come composizione corale già esistente, archiviata, ma pronta a essere riattivata per costruire un nuovo "mosaico sonoro". Il cammino si intreccia con *Pianeta-Mente*, l'ultima opera di Pagliarini: una favola che esplora il significato profondo della corallità e della necessità di recuperare il suono e le sue potenzialità relazionali, come gesto urgente prima della fine del mondo.

Sound serves as both a signal and a key, enabling the exploration of reality's inner structures without altering or destroying them. Every sound conveys a narrative, embodying meanings and stories. "Sonic things" traverse our experiences, transforming into world-texts and vehicles of dynamic imagination, becoming foundational elements for all forms of composition. The *#restaCorale* project, conceived by artist and psychologist Luigi Pagliarini during the Covid-19 pandemic, places sound at the heart of artistic expression, interwoven within the vast symphony of human lives. The *Manifesto for a Choral Art*, born in this context, symbolizes a profound rebirth – a movement beyond individualism and an aspiration to transcend anthropocentric paradigms. Pagliarini cultivated a vibrant artistic community involving 130 students from ABAMC (Academy of Fine Arts in Macerata). Each participant produced six works inspired by the thematic actions of *#restatrascendente*, *#restaUmano*, *#restaaCasa*, *#restaSicuro*, *#restaCreativo*, and *#restaTeStesso*, encapsulating pivotal experiences during quarantine. This practice of rehumanizing creativity extended further with the *#restainAscolto* project, a curated collection of ambient recordings (10–60 seconds) capturing domestic sounds, preparatory gestures, and the echoes of the creative process. This multifaceted, monumental project carries forward Pagliarini's artistic vision following his untimely passing. It challenges us to preserve and activate his legacy, beginning with sound as a pre-existing, archived choral composition, ready to be reimagined into a new "sonic mosaic." This endeavor aligns with *Pianeta-Mente*, Pagliarini's final work: a profound exploration of the essence of choral art and the imperative to reclaim sound as a relational and transformative force. Here, sound emerges as an act of resilience, hope, and connection amidst existential uncertainties.

Prole chiave/Key Words

Luigi Pagliarini; arte corale; intelligenza polimorfica; pensiero sensoriale; modularità, suono corale.

Luigi Pagliarini; choral art; polymorphic intelligence; sensory thinking; modularity, choral sound.

DOI: 10.54103/connessioni/26588

1. Piccola introduzione: LP (Luigi Pagliarini)

Questo piccolo contributo è dedicato a Luigi Pagliarini (1963-2023), uomo, fratello di verbo, di pensiero, padre putativo di immaginazione, personaggio, visionario che ha anticipato i tempi, la contemporaneità guardandola dallo specchietto retrovisore, dandoci un modo diverso di pensare, vedere e sentire le cose (tutte).

Luigi Pagliarini è stato uno psicologo, un artista, uno scienziato. Tra Italia (Roma e Pescara), Danimarca e Giappone ha saputo coniugare Software Art (Pagliarini, 2002) e Robotic Art (Pagliarini, 2009), Net Art (Quaranta, 2023) e Performance Art (Mu, 2018; Macrì, 2020, 2022), fino all'AI Art (D'Isa, 2023), passando per i primi esperimenti sugli algoritmi genetici¹ (Pagliarini, 1994) presso il CNR (Consiglio Nazionale delle Ricerche) di Roma.

Professore in diverse accademie nazionali e internazionali, nonché studioso ineccepibile con uno sguardo critico sul mondo, Pagliarini collabora con grandi aziende come Lego (Lund, Pagliarini, 1999) Sony (Pagliarini, 2001) e Real World Records² (Pagliarini, 2014) promuovendo quello che oggi chiameremo approccio STEAM (Science, Technology, Engineering, Art, Maths³), tradotto nel concetto di robotica educativa (e non solo), che abbraccia una didattica trasversale.

Nai suoi scritti (*Intelligenza Collaborativa*⁴, Pagliarini, 2005) e nelle sue opere passate (*Universo Relazionale Parallelo*, 2007), così come in quelle più recenti (*Fatherboard*, 2014; *Reperto Transtecnologico*, 2014; *Codice Pagliarini*, 2013-2018; *PixelBeing*, 2016-2019) nonché la stessa favola *Il pianeta Mente* (2023), già esprime chiaramente in termini linguistici la necessità di creare una nuova visione del mondo e dell'arte (Catricalà, Selvaggi, 2020). Pagliarini è stato fondatore e direttore del *Pescara Electronic Artists Meeting*⁵ (PEAM, 2004-2006) e direttore artistico di Ecoteca, lo spazio dedicato ad ospitare le varie installazioni e *performance* artistiche nazionali e internazionali. Nella sua personale visione, Pagliarini decide di spezzare il tempo, di farlo a pezzi, con l'urgenza interiore di cambiare la sua utile non-esistenza al di là del riconoscimento.

2. Per un suono sensoriale

In principio gli unici suoni terrestri erano quelli prodotti da rocce, acqua, fulmini e vento. Vi invito a prestare orecchio e ad ascoltare oggi questa Terra primordiale. Ovunque le voci della vita siano silenziate o assenti, percepiamo suoni rimasti per lo più immutati per oltre 4 miliardi di anni, dall'epoca in cui il pianeta si raffreddò dopo la sua nascita incandescente. Urtando le vette il vento produce un boato pressante e sommerso, e di tanto in tanto mulinando si torce su sé stesso con lo schiocco di una frusta (Haskell, 2023, p. 8).

Il suono è una delle forze più pervasive e potenti del nostro mondo, eppure spesso viene trascurato, ritenuto un fenomeno effimero e di sfondo rispetto agli altri sensi. Tuttavia, l'importanza del suono non è limitata alla sfera sensoriale o estetica, essendo un aspetto fondamentale dell'esperienza umana e della vita sulla Terra, con radici che risalgono alle prime fasi dello sviluppo dell'universo e delle forme di vita: il suono è una delle forze più antiche del cosmo (Ivi, p. 10). Partendo dalle onde acustiche primordiali che si sono propagate nell'universo appena nato, molto prima che si formassero gli atomi e viaggiando attraverso il plasma incandescente, le onde sono diventate parte del tessuto stesso del cosmo. Questo processo ha posto le basi per la generazione del suono sulla Terra, che ha trovato nuova vita con l'emergere degli esseri viventi (*Ibidem*). Il suono qui viene inteso non solo come fenomeno fisico, ma anche un mezzo di comunicazione imprescindibile. Gli animali sulla Terra hanno prodotto una grande quantità di suoni per comunicare, dagli ultrasuoni dei pipistrelli ai richiami complessi degli uccelli, fino alla musica umana.

Questa varietà acustica ha giocato un ruolo cruciale nella creazione di legami sociali e nella trasmissione di informazioni vitali per la sopravvivenza. La relazione tra suono e cultura umana si esprime in modo particolarmente evidente nella musica. La fusione tra suono naturale e artificiale solleva sicuramente interrogativi sul futuro della musica e del suono. Se da un lato la tecnologia offre possibilità straordinarie per espandere l'esperienza sonora, allo stesso tempo essa può alterare l'essenza del suono naturale, sollevando dubbi sulla fruizione dell'esperienza sonora. Il suono, così come lo conosciamo, viene minacciato continuamente dall'inquinamento acustico e dalla distruzione degli habitat naturali (Toop, 2023), rischiando di celebrare frammenti di estinzione sulle impronte di paesaggi sonori (Shaffer, 1985).

L'utilizzo delle registrazioni sonore di ecosistemi primari, come le foreste equatoriali, nel progetto *Fragments of Extinction*⁶ di David Monacchi (Monacchi, 2019; 2017; 2016; 2015; 2014; 2013) documenta e riproduce l'equilibrio acustico delle biocenosi minacciate dall'estinzione a causa delle attività umane. Questo approccio evidenzia come il suono mostri una duplice natura, sia artistica che scientifica, offrendo così la possibilità di analizzare la complessità eco-acustica di habitat incontaminati e di studiare il declino della biodiversità nel contesto dell'Antropocene (Crutzen, 2000, pp. 17-18; Maslin, 2015, pp. 171-180).

L'antropocene, inteso come epoca geologica in cui l'attività umana ha cominciato a influenzare pesantemente i sistemi naturali del pianeta, vede nella musica e nell'arte sonora

un modo per esplorare la relazione tra l'uomo e la natura. In particolare, l'integrazione tra suoni naturali e composizioni musicali ha l'obiettivo di rendere il pubblico più consapevole della crisi ecologica globale, con l'accento sulle problematiche legate alle estinzioni di massa⁷. Questa estinzione, la sesta (Kolbert, 2014), si distingue dalle precedenti per essere la prima causata, più o meno consapevolmente, da una singola specie abitante del pianeta: l'uomo. Il nostro impatto sulla Terra sta riducendo la diversità sonora della stessa, mettendo in pericolo specie animali e ambienti sonori unici. Allo stesso tempo però, l'umanità si è distinta come una delle principali fonti di innovazione sonora intenzionale, creando nuovi paesaggi acustici attraverso la musica e la tecnologia. Questo paradosso tra creazione e distruzione riflette la complessa relazione tra umanità e natura, e pone domande cruciali sul futuro del suono sulla Terra (Cox, 2006). Che si tratti delle onde primordiali che hanno formato le stelle, dei canti degli uccelli nelle foreste o delle composizioni elettroniche che riempiono le sale da concerto moderne, il suono continua a essere una delle manifestazioni più potenti e dinamiche dell'esperienza umana. Ma con questa creatività viene anche una responsabilità: preservare la diversità sonora del pianeta affinché continui a ispirare le generazioni future. Il suono, con la sua forza creativa, modella l'evoluzione della vita e della cultura umana. Pensare il suono significa trascendere la mera percezione acustica e riflettere su di esso come esperienza totale che coinvolge il corpo e l'ambiente. In questa prospettiva, il suono non è solo un oggetto sensoriale, ma un campo d'indagine che abbraccia la filosofia, la scienza e l'arte, ponendosi come crocevia di diverse discipline.

Nel pensare il suono, ci si confronta immediatamente con la sua natura sfuggente e temporale. Il suono esiste solo nel momento in cui si propaga. Esso non ha una forma tangibile che possiamo afferrare, non occupa lo spazio come un oggetto fisico, eppure ha un impatto concreto sul nostro corpo e sulla nostra mente (Kim-Cohen, 2009). L'idea che sta alla base di questo saggio è quella di esplorare un'arte sonora e corale che vada oltre l'esperienza meramente uditiva. In altre parole, il suono non è solo ciò che colpisce il timpano, ma qualcosa che si intreccia con il pensiero, la cultura, la società e le sue evoluzioni, rivoluzioni e involuzioni. Questo approccio richiede quindi di pensare il suono non solo come vibrazione acustica, ma come entità che vive nelle relazioni che instaura: tra gli esseri viventi, tra l'ambiente e la cultura, tra la percezione e il significato. Un'arte sonora non-cocleare implica che il suono possa essere concepito anche in assenza di un uditore fisico e che possa

operare in un contesto che trascende la sensorialità diretta (Ivi, p. 20). Pensare il suono in termini di ecologia ci porta a riconoscerlo come una forma di connessione tra le specie, tra gli ecosistemi e tra passato e presente.

Avere a che fare con il suono, oggi, richiede una nuova consapevolezza del suo potenziale tecnologico, ma anche una riflessione etica sul rapporto tra natura e macchina, suono naturale e suono artificiale. Pensarlo, significa riconoscerne la capacità di essere un mediatore di conoscenza. Il suono trasmette non solo informazioni sensoriali, ma anche significati culturali, storici e simbolici. In molte culture indigene, ad esempio, il suono ha un significato rituale e spirituale: è un mezzo per connettersi con gli antenati, gli spiriti e il mondo naturale. Il suono, dunque, diventa una forma di sapere incarnato, che si manifesta attraverso il corpo e le emozioni, ma che veicola anche significati profondi e collettivi (Ivi, p. 494). Pensare e abitare il suono significa quindi aprirsi alla sua dimensione cognitiva e culturale, indagando il modo in cui veicola idee, emozioni e credenze, e riconoscendo il suo ruolo come mezzo per comprendere il mondo che ci circonda. Un “suono sensoriale” può essere un esercizio (e un pensiero) filosofico, nonché artistico, che ci porta a riconsiderare la nostra relazione con il mondo naturale e culturale. Attraverso il suono, possiamo esplorare non solo il nostro ambiente sensoriale, ma anche il nostro posto nell’universo, le nostre connessioni con gli altri esseri viventi, e le potenzialità ancora inesprese del pensiero umano e restare in ascolto, soprattutto quando l’umanità (tutta) si ferma, o quasi, e il mondo è dominato dal resto dei viventi.

Le riflessioni sul suono, inteso qui come forza pervasiva, fenomeno ecologico e veicolo di comunicazione culturale, trovano nel lavoro di Luigi Pagliarini una dimensione concreta e partecipativa. Il suono, da elemento sensoriale e simbolico, si trasforma in un linguaggio collettivo che unisce tecnologia, biologia e creatività. Questa visione culmina nel progetto #restaCorale, dove il suono diventa non solo un mezzo espressivo, ma anche un fondamento per costruire relazioni interpersonali e corali. Pagliarini concretizza un’arte del suono che supera l’individualismo, proponendo un modello collaborativo ed ecosistemico che si allinea perfettamente con le istanze di un’arte sonora non-cocleare e con i principi di una coralità tecnologica e umana. Questa transizione, dall’analisi teorica alla pratica artistica, rende evidente come le traiettorie di ricerca sul suono abbiano ispirato e plasmato il suo *Manifesto per un’arte corale*.

3. Manifesto per un'arte corale

Luigi Pagliarini, nel contesto di un suono abitato e pensato, trova l'esigenza interiore di disegnare una traiettoria corale, raccogliendo le testimonianze, i volti, i segni e i sentimenti di centocinquanta giovani artisti durante il periodo del Covid-19. L'intero corpus progettuale viene chiamato *#restaCorale – Saluti dal mondo in cattività* e l'esecuzione suddivisa in sette atti: *#restaTrascendente*, *#restaUmano*, *#restaaCasa*, *#restaSicuro*, *#restaCreativo*, *#restaTeStesso*, *#restalnAscolto*, *#restaCorale* rappresenta un manifesto trascendente, che ascolta i dettagli per tracciare una linea retta che contiene un passato-presente diretto verso un futuro eterno (Pagliarini, 2022).

Nel contesto della didattica a distanza resa necessaria dalla pandemia del 2020, Pagliarini struttura un lavoro in sei progetti richiedendo alle sue classi dell'Accademia delle Belle Arti di Macerata (ABAMC) materiale specifico relativo all'azione. A ogni studente è stato chiesto di presentare una o più proposte per ogni specifico progetto. Agli studenti del corso di laurea triennale sono stati consegnati cinque progetti composti da sei azioni semplici, mentre agli studenti del corso biennale un unico progetto suddiviso in due azioni complesse.

Il primo lavoro della serie, già online⁸, si intitola *#restaTrascendente* e si compone di un'animazione in dodici tavole disegnate a mano, realizzata con la classe di Semiologia del corpo. Il singolo progetto si è svolto in tre momenti specifici, progettati su un'unica tavola – un foglio bianco A4 – in cui è stato chiesto agli studenti di rappresentare il proprio volto, il proprio corpo e un singolo gesto/significato. Gli studenti sono stati invitati a includere caratteristiche rivelatrici che indicassero ciò che stavano vivendo in quel preciso momento di isolamento e segregazione sociale. Ad oggi è l'unico progetto completamente finito. Gli altri progetti con le classi di Teoria della Percezione e Psicologia della Forma del triennio sono andati a comporre le altre azioni previste, raccolte, ma ancora non montate: *#restaUmano*, *#restaaCasa*, *#restaSicuro*, *#restaCreativo*, *#restaTeStesso* e *#restalnAscolto*. Per le classi del corso di laurea triennale, con circa 130 studenti, Luigi Pagliarini ha organizzato cinque azioni (disegni, animazioni, fotografie, video, soundscape).

Per ogni classe l'azione/documentazione aggiuntiva consisteva in uno dei seguenti elementi: una o più registrazioni audio delle loro azioni o del loro ambiente domestico, i gesti preparatori che le azioni richiedevano oppure il suono del gesto artistico stesso come, ad esempio, il disegno. Queste registrazioni vengono pensate per caratterizzare acusticamente

la presenza del singolo artista/designer nel momento esatto in cui, durante la fase di editing, sarebbero apparse le sue creazioni.

Per ora intravedo la potenza dei singoli gesti e delle molteplici creatività attivarsi sotto i miei occhi. I miei allievi, 150 all'incirca, hanno colto fino in fondo il senso della cosa e mi hanno inviato per ogni singolo progetto più di una potenziale soluzione. Li ho visti, com'è che fanno i passeggeri che entrano in una vettura pubblica, cercare di disporsi in maniera ordinata, in un ordine che lasci respiro alla propria identità e rispetti, al contempo, il sociale in cui si trovavano a muoversi. E, sì, forse tutto ciò è esattamente una performance, che performance esattamente non è, ma che conserva le caratteristiche tipiche dell'orchestra, della danza, del teatro in uno spazio che però è un non spazio, se non quello della creatività della forma e del gesto (Pagliarini, 2020).

La scelta è nuova, perché nuovo è il momento, come nuovi sono i bisogni e gli obiettivi, che nell'era Covid-19 si muovono necessariamente verso modi di pensare connettivi che vedono gli esseri umani uniti da un unico scopo: una nuova umanità rigorosamente ecosistemica, colta e soprattutto riumanizzata.

Tutto ciò ha spinto la ricerca estetica di Luigi Pagliarini a prendere una direzione che fosse collettiva, ma che allo stesso tempo potesse anche andare oltre il concetto stesso di "collettività". Luigi Pagliarini chiama l'"oper-Azione", Arte Corale. Questa forma d'arte in cui gruppi di artisti convergono verso un unico segno, un'unica definizione, un unico scopo, supera lo stesso concetto wagneriano del *Weltanschauung* (Stein, 1960). Qui il personalismo scompare e l'insieme emerge come un valore più alto e importante. Così, all'interno di un'opera d'Arte Corale, ciò che viene esaltata è la forza dell'effetto di un lavoro multi-artigianale realizzato con estrema coerenza e disciplina nei margini di un'unica commissione tematica, tecnica e metodologica.

L'opera di Pagliarini si configura come *Opera Aperta* (Eco, 1962):

Piombiamo qui in un abisso esistenziale dove emergono poche ma ineluttabili verità. La prima di queste è terribilmente spiazzante. Ovvero, non esiste un corpo quale espressione singola e circoscritta. I nostri corpi sono "universi" colmi di dinamiche e, ancora più importante, di altri infiniti corpi. Virus, funghi e batteri ci popolano e ci pervadono, costituendo gran parte di tutto ciò che siamo, dal carnale, allo psicologico fino allo spirituale. Essi determinano buona parte delle nostre azioni e delle nostre reazioni. Sono responsabili del nostro peso, del nostro umore, delle nostre prospettive e di mille altri significati. In buona sostanza, gli organismi che abitano dentro noi ci guidano, ci orientano, ci seguono e sono co-artefici della nostra esistenza. Il nostro corpo è quindi, di per sé, un universo o com'è che amo pensarlo: un *terrarium* semovente. Questa metafora che mi piace utilizzare racchiude un'idea di condominio dove il "possibile" non viene determinato unicamente da una coscienza neurale o da un

impianto scheletrico-muscolare o gastro-enterico, ma dall'insieme di tutto ciò, dalla sinergia, dalla lotta, dalle intenzioni di milioni di esseri, di genetiche, di corpi, di spostamenti, di necessità, di obiettivi, di volontà, alcune delle quali trasparenti e altre ben più misteriose (Pagliarini, 2020).

La metafora utilizzata dall'artista e psicologo italiano ci permette di indagare l'infinitamente piccolo, il microscopico, che a sua volta si relaziona con il macroscopico, in un rapporto profondo e connesso. Un corpo tentacolare (Haraway, 2019, pp. 51-87), rizomatico (Deleuze, Guattari, 1980), espanso (Mancuso, 2023), saturnino (Braidotti, 2013; Sloterdijk, 2004), stellare (Nancy, 1995; Coccia, 2022) che attraversa tutti gli altri corpi, ibridandosi, mutando, cambiando forma-forme, specie, odore, sapore. Se Umberto Eco descrive la sua *Opera Aperta* come un processo aperto e dinamico, lo stesso vale per Luigi Pagliarini con le sue "operazioni sensoriali". Per Eco il pubblico interpreta, affinché l'opera sia un'esperienza collaborativa tra artista e fruitore. Luigi Pagliarini, invece, fa un salto avanti. Con il suo *Manifesto per l'Arte Corale* (2020), l'artista e scienziato espande questo concetto, sostenendo che la creazione artistica stessa deve essere collettiva, superando l'individualismo per enfatizzare una sinergia corale, promuovendo la partecipazione attiva di più artisti, soprattutto in risposta alle sfide sociali, come nel caso della pandemia.

Il lavoro corale di Luigi Pagliarini "accade" nel nostro incontro inter-specie (Marchesini, 2002) e nella cura (Iaconesi, Persico, 2016) intesa come generatore di parentele [*kin*] attraverso pratiche attente [*kind*, agg.] e non speciste [*kind*, sost.]. Cura è rispetto e responsabilità (Haraway, 2019: 133). Le atmosfere di Pagliarini aprono un "Pianeta-Mente" generativo, un'esplosione dove tutto nasce, cresce e muore, un Bing-Bang che riecheggia dentro e fuori. La fragilità dei sistemi viventi – dai batteri ai funghi, dalle piante ai fiori, dagli animali all'uomo – appartiene al *Pianeta Mente* (2022).

Le atmosfere si mescolano, si connettono, si abitano e si contaminano a vicenda: un'attrazione gravitazionale trascendente. Pagliarini promuove un'intelligenza collettiva (Levy, 1994) e connettiva (De Kerckhove, 2005), collaborativa e soprattutto corale. Nei suoi lavori, universi di relazioni parallele generano codici compositivi che ci permettono di apprezzare i sentimenti del mondo. La grande sfida di Pagliarini è questo sogno che si realizza, ossia, dare a chi sa ascoltare (i bambini) un modo diverso di guardare e vivere l'odore della terra, le sensazioni del mondo, il territorio delle atmosfere, le costellazioni della mente. Paglia-

rini riesce con sentimento corale a ricamare e tessere una trama visuale cosmologica dell'universo, con una voce gravida di vita nella sua fragilità pre-potente.

Pagliarini stesso diventa una composizione sonoro-magica che prosegue nel ritmo danzante delle atmosfere planetarie, dando inizio a un progetto più ampio e ambizioso che segna l'anima e il coraggio insostituibili dell'artista. Pagliarini ci dona una nuova metodologia visuale e visionaria. L'espressione artistica partecipativa che amplifica l'interazione e la collaborazione tra più individui o entità (non solo umane ma anche artificiali e naturali) in un contesto performativo, non si limita all'interazione tra gli artisti, ma invita il pubblico a partecipare attivamente alla creazione dell'opera. Luigi Pagliarini spalanca le porte a un Nuovo Abitare⁹ (Iaconesi, Persico, 2022) e un "nuovo ascoltare".

In una performance corale, il suono trascende la dimensione estetica per diventare un mezzo di comunicazione capace di connettere i partecipanti, trasformando l'esperienza artistica in un processo di co-creazione collettiva (Bishop, 2012, p. 3). L'elemento performativo corale sottolinea la dimensione etica della collaborazione artistica, in cui ogni partecipante ha la possibilità di contribuire in modo paritario alla creazione collettiva, ridefinendo l'autorialità e promuovendo un senso di comunità e interdipendenza. Questo tipo di coralità supera la produzione individuale di opere d'arte e si concentra su pratiche artistiche che mirano alla partecipazione collettiva, creando un'esperienza sociale e politica oltre che estetica (Ivi, p. 19). Una performance corale ispirata al *Manifesto per un'arte Corale* e sostenuta dagli studi di arte partecipativa, si configura come un processo inclusivo che valorizza l'interazione e l'ascolto reciproco, ponendo il suono e l'azione collettiva al centro dell'esperienza artistica. Approdati al *Pianeta Mente*, siamo pronti a immaginare, a fare e soprattutto a vedere in maniera diversa il mondo e la sua voce che si fa coro.

3.1. #restrainAscolto

#restrainAscolto, una delle sette azioni del *Manifesto per un'Arte Corale*, vuol essere un esempio di ascolto attivo e consapevole, parte integrante di una visione più ampia e collettiva dell'arte e della società. Pagliarini genera un processo dinamico che coinvolge la riflessione, l'interazione e la co-creazione. Nel *Manifesto*, Pagliarini presenta l'Arte Corale come un approccio estetico che si fonda sulla sinergia di voci, segni e azioni, tutte tese verso un unico scopo. L'ascolto, in questo contesto, diventa fondamentale per permettere ai singoli parte-

cipanti di dialogare con gli altri, armonizzando le proprie idee ed espressioni in un'opera più grande, che supera i limiti dell'individualismo. L'ascolto, quindi, non riguarda solo i suoni fisici, ma si estende alla comprensione e all'accoglienza di azioni e contributi altrui, creando uno spazio comune di espressione.

Il concetto di *#restrainAscolto* trova una risonanza diretta nel progetto di Pagliarini, sviluppato durante il lockdown del 2020, dove l'isolamento fisico ha intensificato il bisogno di connessioni emotive e creative. L'ascolto, in questa fase, non è solo un atto di percezione, ma un modo di costruire legami e partecipare a una nuova forma di umanità ecosistemica. In un'epoca dominata da un incessante sovraccarico di informazioni, *#restrainAscolto* diventa un invito dal senso critico, rivolto a ripensare il nostro rapporto con il consumo e l'interpretazione dei dati. Spesso, nella frenesia della vita moderna, l'ascolto viene relegato in secondo piano, soffocato dal rumore e dalle distrazioni digitali. Pagliarini propone l'ascolto come una pratica attiva di selezione e riflessione, che richiede di essere pienamente presenti nel momento, di discernere e di rispondere in modo consapevole. In questo senso, l'ascolto diventa un mezzo per recuperare una dimensione più autentica e profonda della nostra esperienza, sia artistica che quotidiana.

In una circostanza completamente virtuale ho affrontato tra marzo e maggio 2020, il lavoro di mediazione su motivazionale, la regolamentazione adattiva, i metodi esecutivi alla portata di tutti, la serietà e la resilienza su tempi di consegna e, soprattutto, il punto di vista energetico, che non è né semplice, né tantomeno scontato. [...] Viceversa, mi sembra sia fondamentale accennare all'uso intelligente di feedback operativi durante le sessioni on-line che forse, più di ogni altra cosa, trasformano un'opera collettiva in un'opera corale. Metodologicamente, durante le molteplici sessioni d'incontro con i ragazzi, dopo avere spiegato loro che fare, ho iniziato ad esporre pubblicamente, all'interno della classe stessa, i lavori che mi arrivavano man mano che li ricevevo. Credo che quest'aspetto, per quanto banale possa apparire, è di fondamentale importanza per via del fatto che, se da una parte crea stimoli ed energie positive, dall'altra ridefinisce costantemente il perimetro di espressione possibile e potenziale, spazio creativo e di personalità o, se vogliamo, di personalizzazione del proprio intervento. Insomma, il confronto immediato e diretto con gli altri fa di un'opera grafica collettiva una vera e propria Opera Corale (Pagliarini, 2020).

4. Per una performance corale e modulare

Un esempio dei progetti di Luigi Pagliarini, che anticipa il *Manifesto per un'arte corale*, è quello dell'ascolto attivo e co-creativo esplorato nei dispositivi elettronici e nelle tecnologie interattive della *Musical Glove* (Lund, Pagliarini, 2002), dove un guanto sensoristico con-

sente agli utenti di generare suoni basati sui movimenti delle loro mani, facilitando la collaborazione tra musicisti attraverso un protocollo di comunicazione artificiale. In questo contesto, l'ascolto non è più solo un'azione passiva, ma un processo di interazione e reazione. Inoltre, nella ricerca di Luigi Pagliarini, si sottolinea con forza il concetto di modularità, ossia quella capacità di costruire sistemi sonori basati su elementi indipendenti e intercambiabili che possono essere combinati e riorganizzati per creare nuove configurazioni sonore.

Con l'opera *Interactive Plant Growing*¹⁰ (1993), gli artisti Christa Sommerer e Laurent Mignonneau utilizzano il tocco umano su piante per generare paesaggi digitali. Pagliarini, superando questa dinamica individuale del tocco, favorisce una composizione sonora collettiva che si lega a *Pulse Room*¹¹ (2006) di Rafael Lozano-Hemmer, dove in questo caso, i battiti cardiaci dei partecipanti creano un'esperienza visiva "corale", anche se momentanea, rispetto a Luigi Pagliarini che registra, monta e realizza un'opera compiuta, evidenziando il potenziale narrativo delle registrazioni ambientali.

Il concetto di modularità che ha contraddistinto la ricerca di Luigi Pagliarini offre la possibilità di modificare non solo i suoni prodotti, ma anche l'interazione stessa tra i partecipanti, portando a esperienze sonore uniche e sempre diverse. La modularità nel suono permette di creare configurazioni flessibili che possono essere adattate in base alle esigenze estetiche o funzionali della performance.

Questo approccio è ben illustrato nel progetto di *PixelBeing* (Pagliarini, Lund, 2020) che si basa sulla possibilità di creare moduli autonomi liberamente connessi per produrre una varietà di risultati sonori e performativi. Nel contesto della performance corale e artistica, il concetto di modularità rappresenta sicuramente un'altra chiave di flessibilità e creatività. Ogni modulo sonoro o di input/output, sia nel caso di *Musical Glove* o dei sistemi utilizzati in *PixelBeing*, può essere spostato e riposizionato per creare sempre nuove interazioni tra i partecipanti, siano essi umani o macchine.

La modularità permette quindi di esplorare le potenzialità del suono in un contesto di coralità. Con *Creative Multisensory Environments* (Ambienti Multisensoriali Creativi) il lavoro di Pagliarini si focalizza sullo sviluppo di spazi che combinano diverse modalità sensoriali (suono, luce, tatto, immagini) per creare esperienze interattive, giocose e stimolanti. Questi ambienti permettono agli utenti di manipolare e interagire con gli oggetti presenti, trasformando il loro contesto in modo creativo.

Nel frattempo, entusiasta da quest'idea di realizzare opere modulari – sia completamente automatiche che mediate dall'essere umano – nel 2013 iniziai a lavorare a quello che considero il mio progetto finale, in tal senso, il *Pagliarini Code* (2013-2014). Il *Codice Pagliarini* si basa su un semplice pattern di regole compositive, non più limitate alla scala bidimensionale come nella tradizione Eventualista, ma estese a una struttura cubica, e dunque bi o tridimensionale (a scelta). Partendo da queste regole, si sviluppa un codice ternario, che rappresenta una modifica di quella che oggi è meglio conosciuta come Algebra di Boole, alla base dell'intero mondo informatico. Questo codice consente di realizzare opere artistiche di natura pittorica, grafica o scultorea. Inoltre, ogni opera è concepita per essere portatrice sia di un'estetica che di una funzionalità intrinsecamente codificabile (Pagliarini, 2019, pp. 178-189).

Questo approccio promuove la costruzione e l'interazione con ambienti sensoriali che possano essere utilizzati da chiunque, in qualunque luogo e momento. La tecnologia *playware*, costituita da hardware e software modulari, permette agli utenti di combinare, costruire e creare nuovi schemi sensoriali, migliorando il coinvolgimento e l'esplorazione sensoriale. Questi ambienti possono essere utilizzati in vari contesti, dalla riabilitazione terapeutica all'intrattenimento creativo, sempre con l'obiettivo di creare un'interazione immersiva attraverso la manipolazione multisensoriale (Pagliarini, Lund, 2022).

Nel progetto *PixelBeing*, la modularità consente non solo di ottimizzare le risorse energetiche e materiali, ma anche di creare una “pelle sonora” per il corpo umano, in cui i moduli di input e output sono distribuiti sul corpo per generare interazioni sonore basate sui movimenti fisici (Pagliarini, Lund, 2020). Questo approccio trasforma il corpo in uno strumento sonoro modulare, capace di generare suoni diversi a seconda della disposizione dei moduli e dei movimenti del performer. La modularità, applicata al suono e alla performance corale, offre nuove opportunità per la creazione artistica e l'interazione tecnologica. Attraverso l'uso di moduli intercambiabili e autonomi, è possibile creare esperienze sonore flessibili e dinamiche, che si adattano alle esigenze estetiche e funzionali del contesto performativo. Questo approccio consente di esplorare nuove modalità di interazione tra esseri umani, macchine e ambiente, creando un ecosistema sonoro in continua evoluzione.

La modularità rappresenta sicuramente un concetto chiave per comprendere come il suono possa essere utilizzato in modo creativo e sostenibile nelle performance corali e tecnologiche, aprendo la strada a nuove forme di espressione artistica e interazione sociale. Un altro progetto che si lega al concetto di modularità proposto sempre da Pagliarini e Lund (2014) è quello del *MusicTiles Interface*, rappresentando un altro sistema tecnologico che consente agli utenti, anche senza esperienza musicale, di creare musica in tempo reale at-

traverso un'interfaccia digitale. In questo caso, l'applicazione funziona come una piattaforma dove diversi blocchi musicali possono essere assemblati, creando nuove combinazioni sonore e rendendo l'utente un co-creatore attivo dell'opera musicale. La *MusicTiles App* consente l'integrazione con il software MAG (*Musical Genetic Algorithms*, Peter Gabriel, 2013; Mitchell, 1997; Lund, Ottesen, 2008), che aggiunge una dimensione visiva alla musica, traducendo i suoni in espressioni grafiche.

Difatti all'epoca mi ero immerso in maniera professionalmente attiva nel lavoro con la seconda produzione di *Tangible Tiles*, che nel frattempo erano state denominate *Modular Interactive Tiles*, e ne ero diventato esperto collaborando con Lund alla creazione di artefatti che sì, miravano a risultati psicofisici in ambito clinico scientifico attraverso l'interazione con pazienti affetti da patologie che andavano dall'organico allo psicologico, ma che a volte cercavano di farlo anche attraverso metodi di stampo estetico, o arteterapeutico (Pagliarini, 2019).

Il software MAG (acronimo italiano per Algoritmi Genetici Musicali) è un'opera d'arte elettronica in cui un software multiforme cerca di “tradurre” un'espressione musicale in una corrispondente espressione grafica statica o animata. Il meccanismo alla base di tale “traduzione” consiste in un algoritmo piuttosto complesso e articolato che, in sintesi, si basa sull'apprendimento artificiale. MAG, infatti, implementa diverse tecniche di apprendimento per consentire agli agenti artificiali di imparare a conoscere il flusso musicale, sviluppando un comportamento adattivo. Tale tecnica consiste in una popolazione di reti neurali – agenti artificiali monodimensionali che popolano il loro mondo artificiale bidimensionale e che sono serviti da un semplice sistema di controllo degli input e degli output – che possono utilizzare algoritmi di apprendimento genetico e di rinforzo per evolvere risposte comportamentali appropriate a una serie impressionante di input, sia attraverso una pressione genetica basata su formule di fitness, sia, eventualmente, attraverso un feedback basato sull'utente-macchina. Nella prima versione dell'algoritmo MAG, il sistema di controllo degli agenti è un *perceptron*; il mondo degli agenti è una griglia bidimensionale che cambia le sue dimensioni in base allo schermo dell'host; l'input più importante che gli agenti artificiali ricevono (cioè non necessariamente l'unico) è l'onda musicale che ogni dato file musicale produce, a tempo di esecuzione, mentre l'output è la risposta comportamentale che gli agenti producono, muovendosi e disegnando su uno schermo di computer una rappresentazione grafica sempre differente (Pagliarini, 2014). Una delle prime opere realizzate con MAG è *Artificial Pain-*

ter (1993), un'opera di software art che utilizza un algoritmo genetico tramite il quale l'utente può costruire delle immagini, materializzate da una sorta di TAC di Cervelli (Reti Neurali) di Agenti Artificiali. Il concetto dell'algoritmo è il primo nel suo genere¹².

Un ulteriore concetto che emerge dal lavoro di Luigi Pagliarini è quello di *polymorphic intelligence* (Pagliarini, 2008) che si lega profondamente all'idea che l'ascolto e l'interazione tra esseri umani e macchine non siano limitati da paradigmi fissi. Al contrario, le macchine e le intelligenze artificiali sono co-interpreti della realtà, capaci di atti creativi e decisionali. Il concetto di *polymorphic intelligence* si manifesta quando le macchine non si limitano a rispondere in modo passivo agli input umani, ma diventano co-creatori attivi della realtà in cui viviamo. In questo modello, le macchine non solo assistono gli esseri umani nelle loro attività, ma possono anche partecipare alla creazione di idee e decisioni in modi che erano inimmaginabili con le tecnologie del passato. Nella dimensione dell'intelligenza polimorfica che amplifica il suo valore mescolandosi con la coralità, il lavoro di Pagliarini si apre alle direzioni di collaborazione e competizione, interazione uomo-macchina, arte e creatività (Pagliarini, 2014; 2020). La coralità è particolarmente evidente nel modo in cui i suoni vengono generati e distribuiti tra i partecipanti. Questo cambio di ruolo dinamico rappresenta quindi un ulteriore livello di coralità, dove i suoni non solo si mescolano, ma anche le funzioni e i compiti dei partecipanti si modificano in risposta alle interazioni in tempo reale, come nel caso del *Musical Glove*, *Creative Multisensory Environments* e *MusicTiles Interface*, oppure registrato nell'operazione #restainascolto. Quando un gruppo di persone o dispositivi tecnologici produce suoni insieme, si sviluppa una dinamica di ascolto reciproco e di co-creazione.

In una prima fase prototipale di quest'idea, i *Magic Tiles* (2011) – una mia opera concettuale concretizzata grazie al management di Henrik H. Lund e la realizzazione pratica di Massimiliano Leggieri – realizzammo un software che permetteva agli utenti di manipolare il suono di una band azionando, grazie ad una tecnica basata sul *tiling* su di un pavimento virtuale, l'intero arrangiamento dei brani e l'intervento delle diverse componenti strumentali che lo componevano. In seguito, la stessa app, *Magic Tiles*, fu notata da Peter Gabriel – un'icona pop del XX secolo, *leading voice* dei Genesis, nonché direttore della prestigiosa etichetta musicale *Real World Records* – che entrò a far parte al progetto e con cui, grazie al finanziamento della *Entertainment Robotics*, realizzammo l'app per iPhone e iPad, denominata *Music Tiles* (2013). Progetto entusiasmante che ebbe modo di penetrare l'intero mercato mondiale (Pagliarini, 2019, pp. 178-189).

Il suono gioca un ruolo chiave anche nell'arte robotica (Pagliarini, Lund, 2009; 2016) come dimostrato dai lavori descritti da Pagliarini nel campo della *Robotic Art* (*Fatherboard*,

2007). In queste opere, i robot diventano partecipanti attivi alla creazione di un'opera sonora e visiva. Il concetto di coralità emerge ancora una volta come un processo di ascolto e risposta. I robot, dotati di sensori e capacità di interazione, ascoltano l'ambiente e rispondono generando suoni o movimenti che arricchiscono l'esperienza artistica. Luigi Pagliarini, con il progetto *Fatherboard*, esplora l'interazione tra tecnologia, coralità e modularità, configurandosi come piattaforma tecnologica in cui i partecipanti collaborano con intelligenze artificiali e sistemi robotici per creare una narrazione collettiva. La ricerca artistica di Pagliarini integra tecnologia e interazione umana, sviluppando un approccio peculiare che può essere messo in relazione con il lavoro di figure centrali come Marcel-lí Antúnez Roca, Brian Eno e David Rokeby. La sua ricerca sulla modularità tecnologica, sulla coralità e sull'interazione sensoriale si intreccia con le esplorazioni di questi artisti, pur mantenendo una prospettiva unica che privilegia la dimensione collettiva e corale. Marcel-lí Antúnez Roca, con opere come *Epizoo*¹³ (1994) e *Afasia*¹⁴ (1998), utilizza dispositivi meccatronici e interfacce digitali per investigare la relazione tra corpo e tecnologia, ponendo il performer al centro di un sistema controllato dal pubblico. Analogamente, Pagliarini esplora il potenziale delle tecnologie modulari per creare esperienze interattive, ma sposta l'attenzione dalla centralità del corpo individuale a una coralità che coinvolge molteplici soggetti e agenti, umani e non umani, in un dialogo creativo collettivo. Brian Eno, noto per i suoi paesaggi sonori collaborativi, come *Music for Airports*¹⁵ (1978) e *The Ship*¹⁶ (2016), concepisce il suono come uno spazio relazionale e condiviso, capace di stimolare riflessioni estetiche e partecipative. Pagliarini condivide con Brian Eno il concetto di suono inteso come forma di interazione collettiva tra i partecipanti, dove la costruzione di coralità e narrazioni modulari assumono un ruolo centrale (Sean, David, 2016).

David Rokeby, con il suo *Very Nervous System*¹⁷ (1986-1990), esplora l'interazione sensoriale attraverso tecnologie che trasformano i movimenti umani in suoni e immagini. Pagliarini riprende questa logica, ma la inserisce in un contesto più ampio, in cui le interazioni non solo modulano l'esperienza artistica, ma costruiscono un ecosistema creativo corale, superando la semplice reattività macchina-uomo per arrivare a una vera integrazione collettiva. Il lavoro di Pagliarini si configura così come un punto di convergenza tra le innovazioni artistiche di questi autori, ampliandone la portata verso un modello che supera l'individualismo e abbraccia una visione sistemica e relazionale dell'arte. La sua capacità di unire modularità, interazione e coralità rende la sua opera un contributo originale e fonda-

mentale nel panorama dell'arte contemporanea tecnologica. Questo tipo di coralità coinvolge sia gli artisti che i robot in una danza creativa, in cui il suono diventa il linguaggio attraverso cui si comunica e si costruisce attivamente l'opera.

Nei sistemi biologici complessi come nelle barriere coralline, ogni organismo contribuisce alla salute e al funzionamento dell'intero ecosistema. Analogamente, nel suono corale, ogni contributo acustico – sia esso umano o artificiale – arricchisce il paesaggio sonoro collettivo. Le analogie con la vita vegetale e i suoi sistemi complessi possono essere ulteriormente sviluppate guardando al concetto di intelligenza distribuita che emerge in contesti naturali, come le reti micorriziche (Sheldrake, 2023). Qui, i funghi e le piante comunicano e scambiano risorse attraverso reti sotterranee, dimostrando come la vita stessa sia corale e interconnessa. Allo stesso modo, il suono può essere visto come un mezzo attraverso cui queste reti di vita – sia biologiche che tecnologiche – comunicano e si adattano l'una all'altra, formando un ecosistema sonoro evolutivo. Il concetto di coralità nel suono, se visto attraverso la lente di un sistema complesso (Kauffman, 1993; Mitchell, 2009; Morin, 1977) include dinamiche di adattamento e di risposta continua agli stimoli esterni.

Come accade in sistemi biologici complessi, dove le piante e gli organismi si adattano all'ambiente, i partecipanti a un sistema sonoro corale, – musicisti, artisti, macchine o dispositivi – si adattano e modificano il suono in base a ciò che percepiscono dagli altri. Questo tipo di linguaggio vibratorio può essere visto come un riflesso della coralità sonora, dove ogni parte del sistema partecipa a un dialogo continuo, utilizzando il suono non solo come forma di espressione artistica, ma come mezzo di adattamento e sopravvivenza (Gagliano, 2023). Così come l'intelligenza polimorfica si riferisce alla capacità di intelligenze diverse – umane e artificiali – di interagire e co-evolvere in contesti dinamici e complessi, allora, nell'arte corale promossa da Pagliarini, le intelligenze multiple (Gardner, 2022) collaborano per creare un'opera comune. L'intelligenza polimorfica non è rigida o predefinita, ma si adatta e si trasforma in base alle interazioni tra le varie entità coinvolte (Pagliarini, 2007).

[...] esattamente come un corpo necessita di una popolazione di microorganismi necessari a tenerlo in vita. Intelligenza è tutto ciò. È la convergenza di molteplici forze, di molteplici necessità alla ricerca di molteplici egoismi, proiettati verso molteplici possibilità e molteplici soluzioni proprie, appunto, di un universo di organismi, ivi incluso l'organismo principale, il loro locomotore, il *terrarium* che lo compone (Pagliarini, 2020).

All'inizio del 2001, partendo dal concetto di intelligenza polimorfica, Luigi Pagliarini approfondisce il concetto di *Alive Art* (Pagliarini, 2000) promuovendo un software di Artificial Life che simulava l'andamento di intere popolazioni in diverse condizioni di permeabilità dei confini dei loro mercati commerciali. Con l'opera *Globalization* (2001), Pagliarini propone un simulatore di comportamenti socio-economici che utilizzerà per studiare tali dinamiche attraverso componenti visivi-sonori e manipolabili in tempo reale. La dimensione estetica "eventualista" si raccorda con la poetica di Sergio Lombardo, con la quale, attraverso i metodi di pittura elaborata, mossa da semplici algoritmi (calcolati manualmente) e fondati sulla sua Teoria Eventualista¹⁸, restituisce a Pagliarini un altro tassello della sua ricerca. Affascinato dalla somiglianza che il processo possedeva con i principi estetico-matematici che aveva autonomamente percorso fin ad allora e dall'ottimo risultato estetico che Lombardo era in grado di raggiungere, Pagliarini abbraccia in profondità la dimensione eventualista promossa dall'artista romano, fondatore della pittura stocastica (Lombardo, 1987).

Oggi quel concetto che Lombardo aveva tentato di applicare al mondo dell'arte, quel senso di opera aperta a quante più "proiezioni" psichiche possibili, sembra che si sia impadronito, attraverso i Social Media, dell'intera società! In fondo i vari Twitter, Facebook, Instagram, Tinder, Tik Tok che cosa sono se non una tela su cui dire e soprattutto vedere ciò che è dentro proiettato all'esterno? Oggi, quindi, credo che il formulario Eventualista abbia permeato talmente tanto inconsapevolmente la società che non sento più la necessità di spiegare, parlare ed agire in tal senso. Tutto ciò è talmente vero che sto già voltando lo sguardo altrove, alla ricerca di nuovi orizzonti che dilatino i miei spazi mentali. Recentemente, cerco nella biologia quello che prima, come studioso e artista di Artificial Life, Connessionismo ed Eventualismo, inserivo artificialmente negli studi, come ad esempio i fattori stocastici o i principi del caos e che oggi ho capito essere ereditabili dalle manifestazioni tipiche della natura. Mi sono, di conseguenza, immerso in studi sui fenomeni propri del microbiota e le sue influenze dirette sulla mente, ho scritto una nuova ipotesi teorico-speculativa che ho chiamato "pensiero sensoriale". Sto progressivamente spostando il focus del mio sguardo sul mondo e sull'arte da una prospettiva antropocentrica ad una zoocentrica e per astrazione universo-centrica, con una visione che abbracci l'intero corpus di studi fin qui narrati, come recentemente ho tentato di chiarire in una intervista resa pubblica. Cerco di far mie e successivamente integrare le apparentemente distanti posizioni del mondo della Fisica Quantistica, con la Batteriologia, la Botanica, la Eco-Etologia, la Psicologia, l'AI, eccetera. Progetto e produco bozze di opere utilizzando il comportamento di insetti, di piante e di altri agenti naturali, biologici e non. In sostanza, avendo interiorizzato i concetti dell'underground Eventualista esploro strategie e metodi per un suo arricchimento e, se necessario, un suo superamento. Tutto ciò si riflette nella mia recente produzione in opere come *PixelBeing* (2016-2018) o *Ant* (2019) nelle quali l'intervento della naturalità biologica è pressante se non addirittura centrale (Pagliarini, 2019, pp. 178-189).

5. Per una non-conclusione: verso un'intelligenza corale

Ascoltare attivamente significa essere consapevoli delle esigenze degli altri e dell'ambiente circostante, contribuendo a una forma di coesistenza pacifica e sostenibile. Questo tipo di coralità si basa su un'etica della responsabilità collettiva, in cui ogni individuo ha un ruolo da svolgere nel mantenere l'equilibrio del sistema (Pagliarini, 2020, p. 57). L'ascolto corale, quindi, non è solo un atto artistico ma un modo di vivere e di interagire con il mondo, basato sulla consapevolezza e sulla partecipazione attiva. Questo approccio può essere applicato non solo all'arte, ma anche alle dinamiche sociali, economiche e ambientali, contribuendo a costruire una nuova umanità ecosistemica (Pagliarini, 2020, p. 60). Il suono inteso come fenomeno intrinsecamente complesso emerge dalle interazioni tra vibrazioni fisiche e la percezione sensoriale umana. Luigi Pagliarini propone un nuovo modo di vivere e percepire il suono e l'interazione, dove l'ascolto diventa un atto di presenza e partecipazione al sistema più ampio della coralità umana, tecnologica e naturale. Attraverso l'ascolto, possiamo riscoprire il nostro ruolo in un mondo complesso e interconnesso, contribuendo attivamente a creare un'armonia condivisa. Praticare la coralità potrebbe essere un elogio al presente, aprendo nuove strade per l'arte, la creatività e la coesistenza tra i viventi, e generando capacità straordinarie di immaginazione, di rivoluzione e cambiamento di paradigma nel guardare e vivere il mondo.

Si parla tanto di intelligenza artificiale e invece questa volta parliamo di "intelligenza corale" (Pagliarini, 2020), ossia quella capacità di mettere insieme le cose, di mescolarle, componendo un mosaico plurale.

L'intelligenza è qualcosa di talmente semplice da sfiorare il banale. Tuttavia, la sua semplicità è così sofisticata da renderla infinitesimale e di conseguenza inevitabilmente inarrivabile. Il mistero dell'intelligenza risiede proprio nella convivenza tra semplicità e sofisticazione, fatto che i grandi filosofi di tutte le epoche e di tutte le latitudini avevano ben intuito e provato ad esprimere in molteplici modalità. Malgrado i mille tentativi abbozzati non risulta mai semplice comunicare o far propria tale espressione della natura. In più, è importante chiarirlo, un tal assunto risulta sempre indigesto, un po' perché ci allontana da qualsiasi forma di antropocentrismo e un po' perché ci costringe a una dissacrazione di una certa idea di ingegno, ormai secolare. Continuiamo a pensare l'intelligenza come una scala monodirezionale di valori, che ha un suo minimo ed un suo massimo. Non è così! L'intelligenza è un pluralismo plurale. È una forza che si trova costretta a mediare le migliaia fonti di energia che spingono dall'interno di un organismo fuori dal suo nucleo, tenendo presente il relativismo del suo essere rispetto all'infinito delle forze e degli esseri esistenti e influenti sulla sua esistenza stessa. Tutto ciò è talmente vero che molto spesso coloro che definiamo, o avremmo sommariamente

definito “stupidi” son quelli che all’interno dello spazio multidimensionale, iperbolico, dei possibili comportamenti e delle possibili soluzioni, finiscono per collocarsi nelle coordinate più adattive e vincenti. Smettiamola di pensare all’intelligenza come se fosse un gradiente di misura o, esclusivamente, il risultato di una operazione, una computazione del sistema nervoso. Intelligenza è una misteriosa molteplicità di fattori/eventi che hanno luogo parallelamente (Pagliarini, 2020).

Così, all’interno di un’opera d’Arte Corale, ciò che viene esaltato è la forza dell’effetto derivato da un lavoro transdisciplinare, corale, collaborativo, sinergico e connettivo. L’Arte Corale è il luogo del pensiero artistico in cui i creatori convergono volontariamente verso una prospettiva corale, quella classica della musicalità, della composizione, dell’orchestra, della consonanza e dell’armonia sonora che partendo dal suono diventa poi segno. Un universo di segni che, pur lasciando timbri, suoni e voci differenziati tra loro, procede coeso verso un’unica direzione estetica. In definitiva, il confronto immediato e diretto con gli altri trasforma un’opera collettiva in una vera e propria Opera Corale. Il “pensiero sensoriale” promosso da Luigi Pagliarini sposta il punto di vista da una dimensione antropocentrica a una allocentrica: un’attrazione molto particolare per le creature viventi.

E se allora, le foreste possono pensare (Kohn 2020), gli animali conversare segretamente attraverso i loro linguaggi (i segni del lupo, la pazienza della pantera, la cosmologia del lombri-co, Meijer, 2021) al di là delle parole (Safina, 2018), si sviluppano altre menti (Godfrey-Smith, 2018). Così come la pianta ci parla, il fungo ci fa esplorare il suo ordine nascosto, ecco qui il nostro elogio al “Pianeta Pagliarini” e al diritto di “inforestarci” (vado a inforestarmi; Kohn, 2020). Tradotto: non si esige per forza una foresta, ma l’esigenza di un altro rapporto con i territori viventi. Questo doppio movimento nell’attraversare tutti i viventi in modo diverso e complesso ci permette di collegarci in maniera profonda con essi. Abbiamo bisogno di sviluppare altre forme di attenzione e altre pratiche, per poi lasciarsi colonizzare e investire da esse, affinché possano trasferirsi con noi, dentro di noi (Kohn, 2020, p. 180). In questa esplorazione del terrestre e dell’ultraterreno (quasi-alieno) prende forma una transizione transpecifica che oltrepassa il concetto di umano, spostandolo dal centro della Terra verso una condizione di coabitazione con altri esseri viventi e agenti non viventi, inclusi quelli computazionali: un invito a diventare concittadini di una repubblica dei viventi (Coccia, 2024).

Luigi Pagliarini si fa Opera Aperta spalancando le possibilità di pensiero, di ri-esistenza plurale, dove lo sguardo dei tempi e dei controtempi, riemerge dall’abisso profondo nello sfasamento privato dell’inattuale, dell’imprevisto, dell’accadere e dell’accadimento. È pro-

prio in questa orchestrazione sinergica, collettiva e unanime – dove l'insieme dei segni si raccordano nella ricerca di un atto corale – che troviamo la manifestazione intangibile del concetto di umanità in cui l'individualità ha senso solo all'interno di un ordine collettivo, anzi, di un "ordine corale" nel disordine del mondo: un'entropia che si fa coro nel gesto stesso di accordare le voci. Questo mosaico corale appartiene all'eccezionalità del tempo e dell'oltre, perché come ci dice lo stesso Pagliarini «è il tempo stesso, un tempo che si avvolge su se stesso e poi si espande, per rimescolare tutti i tempi possibili in un solo impercettibile istante» (Pagliarini, 2022).

Con il concetto di "sentimento corale" Luigi Pagliarini ci invita ad accettare la morte e vivere la vita, una trasformazione circolare e perenne. Non c'era una volta, ma c'è e ci sarà sempre. La responsabilità del mestiere di vivere è un'abilità responsabile dotata di una nuova narrazione che richiede una trasformazione, ma senza averne paura. A noi allora, la "responsabilità abilitante" per costruire e proseguire il progetto "sfinito" di Luigi Pagliarini. Abbiamo ancora molto da fare. Prendersi cura non solo dell'altro che è l'ultimo atto prima del coro, un coro polifonico, ma anche del tempo stesso e delle sue infinite melodie.



Fig. 01. Luigi Pagliarini, *#restaUmano-restaCorale*. train, 2020. Archivio Luigi Pagliarini.



Fig. 02. Luigi Pagliarini, #restatrascendente, 2020. Archivio Luigi Pagliarini.



Fig. 03. Luigi Pagliarini, #restaSicuro, prove preliminari di video composizione, 2020. Archivio Luigi Pagliarini.



Fig. 04. Luigi Pagliarini, *Pixel Being*, 2016-2019. Archivio Luigi Pagliarini.



Fig. 05. Luigi Pagliarini, *Codice Pagliarini*, Tecnica Mista, 2013. Archivio Luigi Pagliarini.



Fig. 06. Luigi Pagliarini, *Making of #restacorale*, 2020. Archivio Luigi Pagliarini.

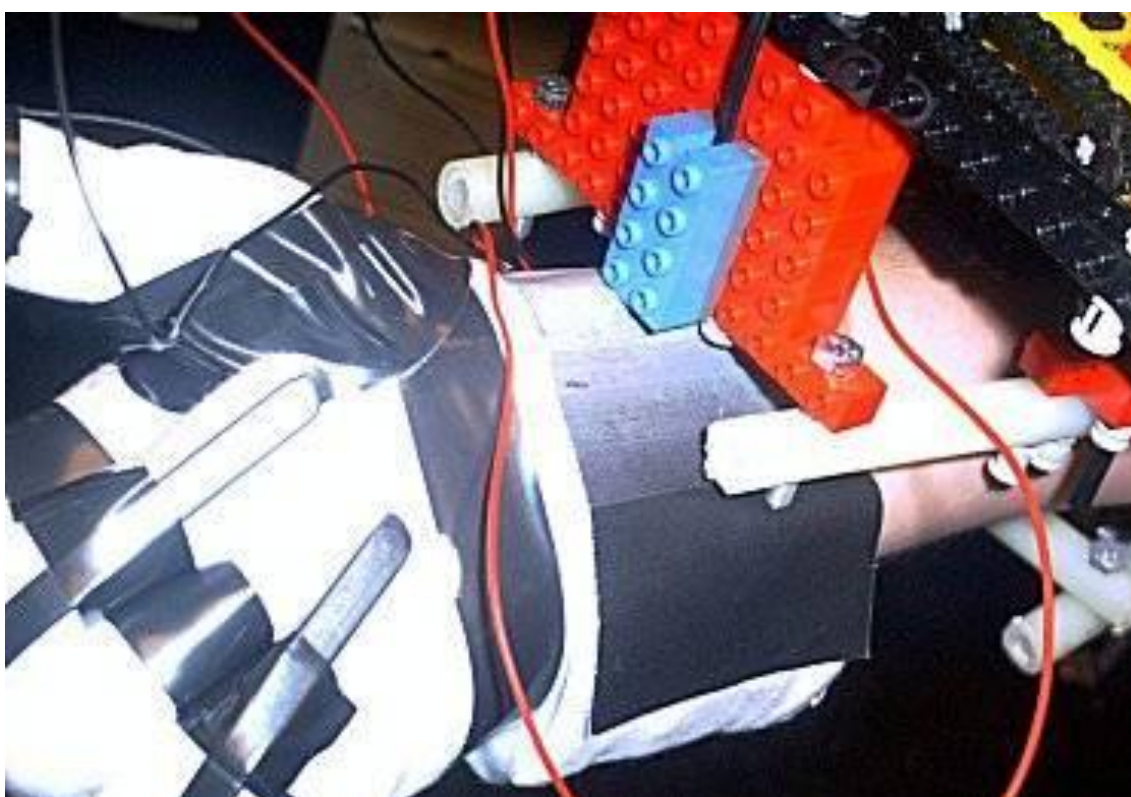


Fig. 07. Luigi Pagliarini, *Gradiente da nero a bianco sul polso e posizione del sensore di luce (es. mattone blu)*, 2020. Archivio Luigi Pagliarini.

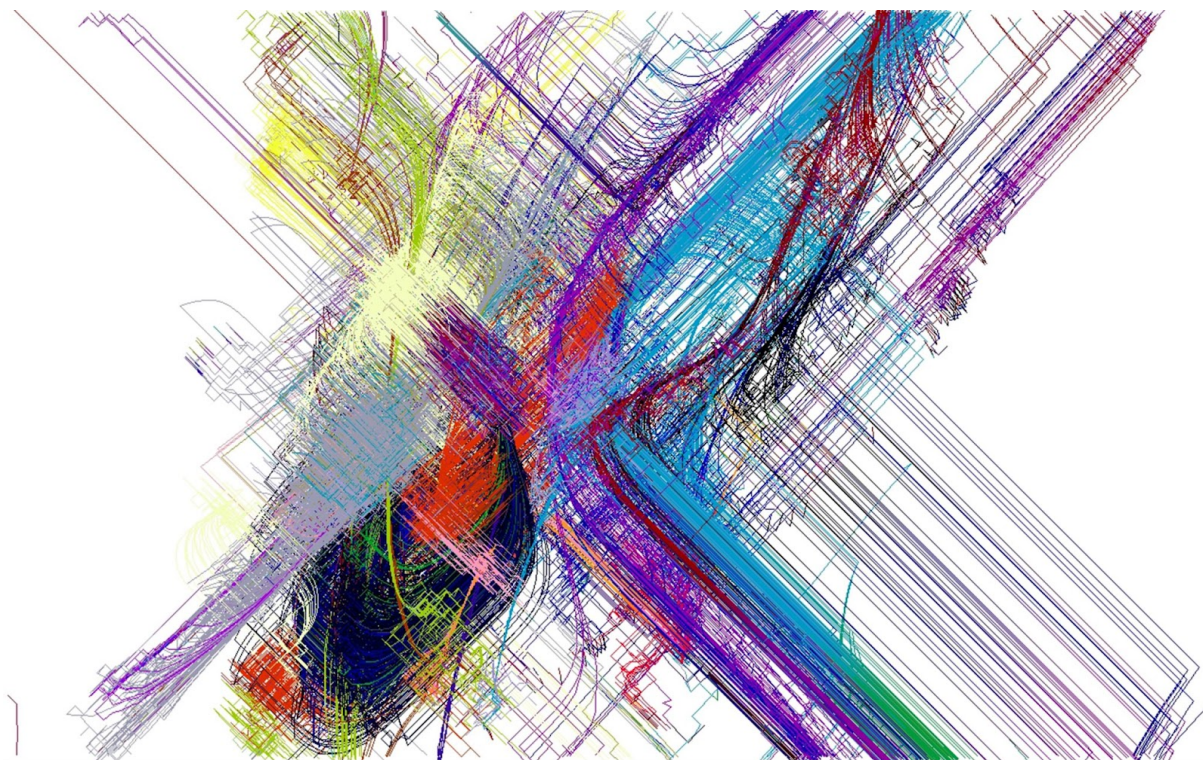


Fig. 08. Luigi Pagliarini, Immagini generate dal software MAG per le *Linee Simiane* in *Biografia di Te* di Andrea Gabriele, 2012. Archivio Luigi Pagliarini.

¹ Il software usa Algoritmi Genetici su Reti Neurali per produrre immagini artistiche. L'evoluzione delle immagini è basata sulla valutazione estetica dell'utente di un numero di immagini che appaiono sullo schermo. Il modello sottostante di *Artificial Painter* trae le sue origini e si ispira alle tecniche di bio-immagine come la Tomografia Computerizzata (CT), Tomografia a Emissione di Elettroni (PET) e la Registrazione dell'Attività di Singoli Neuroni. Tutte queste tecniche servono a visualizzare l'attività fisiologica del sistema nervoso (ed altro) attraverso immagini colorate che, successivamente, vengono usate a scopi diagnostici e di ricerca. In modo simile, nel software AP le tecniche di registrazione dell'attività di un singolo neurone vengono applicate su di Rete Neurale Artificiale (Artificial Neural Network: ANN) per produrre immagini. Lund, Pagliarini, Miglino, (1995).

² <https://realworldrecords.com/> (consultato il 24/09/2024).

³ <https://education.lego.com/en-us/>; <https://scholarship.claremont.edu/steam/> (consultati il 24/09/2024).

⁴ <https://digicult.it/it/digimag/issue-003/italiano-intelligenza-collaborativa-beta-version-1-0/> (consultato il 24/09/2024).

⁵ <https://tv.exibart.com/peam-2006-pescara-ecoteca/> (consultato il 24/09/2024).

⁶ <https://www.fragmentsofextinction.org/> (consultato il 24/09/2024).

⁷ https://wwflpr.awsassets.panda.org/downloads/lpr_2022_full_report.pdf (consultato il 24/09/2024).

⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=wuBvK8DphbU> (consultato il 24/09/2024).

⁹ <https://xdxd-vs-xdxd.medium.com/i-principi-del-nuovo-abitare-39aa6ba9c74b> (consultato il 24/09/2024).

¹⁰ <https://zkm.de/en/artwork/interactive-plant-growing> (consultato il 24/11/2024).

¹¹ https://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php (consultato il 24/11/2024).

¹² https://www.youtube.com/watch?v=D_0ZO-ctCTQ (consultato il 24/11/2024).

¹³ <https://www.marceliantunez.com/work/epizoo/> (consultato il 24/11/2024).

¹⁴ <https://www.marceliantunez.com/work/afasia/> (consultato il 24/11/2024).

¹⁵ http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/MFA-txt.html (consultato il 24/11/2024).

¹⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=pn1riJSHhky> (consultato il 24/11/2024).

¹⁷ <http://www.davidrokeby.com/vns.html> (consultato il 24/11/2024).

¹⁸ La teoria eventualista di Sergio Lombardo propone un modello estetico incentrato sull'imprevedibilità e l'irripetibilità degli eventi, intesi come esperienze psicologiche intense, originali e spontanee. Questi eventi sono provocati da stimoli progettati per generare reazioni non uniformi all'interno di un campione sperimentale, rompendo così la continuità del pensiero abituale. L'approccio si contrappone all'estetica tradizionale basata sul concetto di gusto, ritenuto subordinato all'autorità culturale e non fondato su basi sperimentali. Lombardo distingue tra il cosiddetto sfondo coinemico, ovvero l'insieme di credenze condivise e radicate in una cultura, e le credenze individuali o di gruppo, che sono invece soggette a rapide trasformazioni. L'opera d'arte, nell'eventualismo, non è definita dai suoi tratti stilistici, ma dalla capacità di provocare l'evento, ovvero una reazione eterogenea e significativa nel presente. L'arte diventa quindi un'esperienza diretta, che coinvolge gli individui senza mediazioni metaforiche e si configura come un processo scientifico, dove gli stimoli vengono progettati e testati, sfidando i paradigmi culturali consolidati. <https://sergiolombardo.it/wp-content/uploads/2020/06/la-teoria-eventualista-1987.pdf> (consultato il 24/11/2024).

Riferimenti Bibliografici

Albert M., *Per un concetto allargato di musica*, Auditorium Edizioni, Milano 2023.

Albiez, David, *Brian Eno: Oblique Music*, Bloomsbury Academic, London 2016.

Bergamo F., *Il disegno del paesaggio sonoro*, Mimesis, Milano 2018.

Braidotti R., *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*, DeriveApprodi, Roma 2013.

Selvaggi Biasini C., Catricalà V., *Arte e tecnologia del terzo millennio Scenari e protagonisti*, Electa, Milano 2020.

Bishop C., *Inferni artificiali. La politica della spettatorialità nell'arte partecipativa*, Sossella Editore, Roma 2015.

Biserna E., *Going Out – Walking, Listening, Soundmaking*, Les Presses Du Réel, Paris 2022.

Byung-Chul H., *Elogio della terra. Un viaggio in giardino*, Nottetempo, Milano 2022.

Cox C., *Audio Culture: Readings in Modern Music*, Bloomsbury USA Academic, London 2006.

Coccia E., *Metamorfosi*, Einaudi, Torino 2022.

Coccia E., Michele A., *La vita delle forme*, New York 2024.

Crutzen P.J., Stoermer E.F., The "Anthropocene". *Global Change Newsletter*, 41, 17-18, 2000.

D'Isa F., *La rivoluzione algoritmica. Arte e intelligenza artificiale*, Luca Sossella, Roma 2024.

De Kerckhove D., *L'intelligenza connettiva*, Aurelio De Laurentiis Multimedia, Roma 2015.

Deleuze G., Guattari F., *Mille piani*, Castelveccchi, Roma 1980.

Eco U., *Opera Aperta*, Bompiani, Milano 1976.

- Gagliano M., *Così parlò la pianta. Un viaggio straordinario tra scoperte scientifiche e incontri personali con le piante*, Nottetempo, Milano 2022.
- Gardner H., *Formae mentis. Saggio sulla pluralità dell'intelligenza*, Feltrinelli, Milano 2012.
- Godfrey-Smith P., *Altre menti*, Adelphi, Milano 2018.
- Haskell David G., *Suoni fragili e selvaggi. Meraviglie acustiche, evoluzione creativa e crisi sensoriale*, Einaudi, Torino 2023.
- Haraway D., *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero Edizioni, Roma 2019.
- Kauffman S.A., *The Origins of Order: Self-Organization and Selection in Evolution*, Oxford University Press, Oxford 1993.
- Kim-Cohen S., *In the Blink of an Ear: Toward a Non-Cochlear Sonic Art*, Continuum, London 2009.
- Kohn E., *Come pensano le foreste Per un'antropologia oltre l'umano*, Marsilio, Venezia 2020.
- Iaconesi S., Persico O., *La cura*, Codice Edizioni, Torino, 2016.
- Iaconesi S., *L'incuria*, Sossella Editore, Roma, 2022.
- LaBelle B., *Giustizia acustica. Ascoltare ed essere ascoltati*, Produzioni Nero, Roma, 2017.
- LaBelle B., *Background Noise: Perspectives on Sound Art*, Bloomsbury USA Academic, London, 2006.
- Levy P., *L'intelligenza collettiva. Per Un'Antropologia Del Cyberspazio*, Feltrinelli, Milano 2002.
- Lewis, S.L., Maslin, M.A., *Defining the Anthropocene*, in *Nature*, 519, 171-180, 2015.
- Lund H.H, Ottesen M., *RoboMusic – A BehaviorBased Approach*, in *Artificial Life and Robotics Journal*, 12: 1-2, 2008, 18-23.
- Macrì T., *Slittamenti della performance. Volume 1, anni, 1960-2000*, Postmedia Books, Milano 2020.
- Macrì T., *Slittamenti della performance. Volume 2, anni, 2000-2022*, Postmedia Books, Milano 2022.
- Mancuso M., *Chimera. Il Corpo Espanso per una nuova ecosofia dell'arte*, Mimesis, Milano 2023.
- Marchesini R., *Post-Human. Verso nuovi modelli di esistenza*, Bollati Boringhieri, Milano 2002.
- Meijer E., *Linguaggi animali. Le conversazioni segrete del mondo vivente*, Nottetempo, Milano 2021.
- Monacchi D., *L'Arca dei Suoni Originari. Salvare il canto delle foreste dall'estinzione*, Mondadori, Milano 2019.

- Monacchi D., Krause B., *Ecoacoustics and its Expression through the Voice of the Arts: An Essay*, in A. Farina, S. Gage ed., *Eco Acoustics: The Ecological Role of Sounds*, Wiley, 2017, 297-311.
- Monacchi D., *A Philosophy of Eco-acoustics in the Interdisciplinary Project Fragments of Extinction*, in F. Bianchi, V.J. Manzo, ed., *Environmental Sound Artists*, Oxford University Press, 2016, 158–167.
- Monacchi D., *Fragments of Extinction – An Eco-acoustic Music Project on Primary Rainforest Biodiversity*, ME edizioni, Napoli, 2015.
- Monacchi D., *Fragments of Extinction: Acoustic Biodiversity of Primary Rainforest Ecosystems*, in Leonardo Music Journal, 23, The MIT Press, 2013.
- Morin E., *La méthode: La nature de la nature*, Seuil, Paris 1977.
- Mu C., Martore P. (a cura di), *Performance art. Traiettorie ed esperienze internazionali*, Castelvecchi, Roma, 2018.
- Nancy J.-L., *Corpus*, Cronopio, Napoli, 2000.
- Pauline O., *Deep listening. La pratica sonora di una compositrice*, Timeo, Palermo 2023.
- Quaranta D., *Net Art. Scritti sull'arte nell'era dell'informazione*, Postmedia Books, Milano 2023.
- Safina C., *Al di là delle parole*, Adelphi, Milano 2018.
- Sheldrake M., *L'ordine nascosto. La vita segreta dei funghi*, Marsilio, Venezia 2020.
- Stein J.M, *Richard Wagner and the Synthesis of the Arts*, Wayne State University Press, Detroit, 1960.
- Sloterdijk P., *Sfere III. Schiume*, 2004, Raffaello Cortina, Milano, 2015.
- Toop D., *Oceano di Suono*, ADD Editore, 2023.

Bibliografia ragionata di Luigi Pagliarini

- Pagliarini L., Applicazioni eventualiste in informatica e robotica, Mirolla M., Aloia L., *La ricerca estetica in Italia 1979-2019*, LAP, Roma 2019.
- Pagliarini L., Energies Visualiser. In «Rivista di Psicologia dell'Arte», Nuova Serie, Anno XXV, n. 15, 2004.
- Pagliarini L., LifeGrabber. In «Rivista di Psicologia dell'Arte», Nuova Serie, Anno XXIII, n.13, pp. 61-67, 2003.
- Miglino O., Lund H.H., Pagliarini L., Toybots. Allevare robot per apprendere a governare un processo evolutivo. In *Tecnologie Didattiche ITD*, CNR 2002.

- Pagliarini L., Una Tela Viva. In «Rivista di Psicologia dell'Arte». Nuova Serie, Anno XXIII, n. 13, pp. 61-67, 2002.
- Rubinacci F., Paparone C., Pagliarini L., Matarazzo O., Face-It: Uno strumento di Vita Artificiale per lo studio della genesi delle espressioni facciali dell'emozioni. In Atti del Congresso Nazionale dell'AIP. Sessione di Intelligenza Artificiale e Modelli Connessionisti, Bellaria-Rimini, 2002.
- Pagliarini, L., Rubinacci, F., Lund, H., Sementina C., I modelli simulati aiutano ad apprendere le tradizionali discipline scolastiche? In Atti del Congresso della Sezione di Psicologia Sperimentale, pp. 76-78, Editrice Democratica Sarda, Sassari, 2001.
- Miglino, O., Cardaci, M., Pagliarini L., Capire la realtà simulandola. In Sistemi Intelligenti, Il Mulino, Bologna 2000.
- Cardaci M., Miglino O., Pagliarini L., Il gruppo come sistema dinamico complesso. Un modello simulativi "Agent Based", Congresso Nazionale della Ricerca di Base in Psicologia (A.I.P.), Alghero, 2000.
- Pagliarini, L., Bartolomeo, P., Parisi, D., Evoluzione di una "fovea" in un organismo artificiale. In Rivista di Neurobiologia, 1996.
- Andreani D.O., Pagliarini L. Caruso, M.P., L'effetto dell'ordine di presentazione degli stimoli nell'acquisizione e nel recupero di facce e di nomi. In XV Congresso Nazionale della Ricerca di Base in Psicologia (A.I.P.), Capri, 1996.
- Pagliarini L., Parisi D., Il Progetto Face-It. In XV Congresso Nazionale della Ricerca di Base in Psicologia (A.I.P.), Capri, 1996.
- Lund H.H, Pagliarini L., Miglino O., The Artificial Painter. In Proceedings of ICANN International Conference on Artificial Neural Network, Granada, Spain, 1995.
- Pagliarini L., Bartolomeo P., e Parisi D., Fenomeni di Attenzione Spaziale Emergenti in Reti Neurali. In XIV Congresso Nazionale della Ricerca di Base in Psicologia (A.I.P.), Cesena, 1995.
- Miglino O., Calabretta R., Pagliarini L., Nolfi S., La vita artificiale come strumento per la didattica delle scienze. In Technical Report, Reparto Sistemi Neurali e Vita Artificiale, Istituto di Psicologia, Roma, 1994.
- Pagliarini L., Insegnare Biologia attraverso l'uso di software di Vita Artificiale. In ECOSOFT International Conference, Perugia, 1994.
- Parisi D. Pagliarini L., Floreano D., Un modello neurale dell'apprendimento del linguaggio: imitazione, coordinamento arbitrario di schemi, rappresentazione mentale. In Il Lessico: processi e rappresentazioni. A. Laudanna, C. Burani (eds.) Firenze, La Nuova Italia Scientifica, 1993.

Pagliarini L., Nolfi S., Parisi D., Reti Neurali con Architettura Evoluta. In Congresso Nazionale della Ricerca di Base in Psicologia (A.I.P.), Cagliari, pp. 23-25, 1993.

Sitografia

Real World Records: <https://realworldrecords.com/> (consultato il 24/09/2024).

Education Lego: <https://education.lego.com/en-us/> (consultato il 24/09/2024).

STEAM: <https://scholarship.claremont.edu/steam/> (consultati il 24/09/2024).

Digicult, Intelligenza collaborativa: <https://digicult.it/it/digimag/issue-003/italiano-intelligenza-collaborativa-beta-version-1-0/> (consultato il 24/09/2024).

Exibart, Ecoteca: <https://tv.exibart.com/peam-2006-pescara-ecoteca/> (consultato il 24/09/2024).

David Monacchi, *Fragments of extinction* (2017): <https://www.fragmentsofextinction.org/> (consultato il 24/09/2024).

Living Planet Report 2022: https://wwflpr.awsassets.panda.org/downloads/lpr_2022_full_report.pdf (consultato il 24/09/2024).

Luigi Pagliarini, #restatrascendente (2020): <https://www.youtube.com/watch?v=wuBvK8DphbU> (consultato il 24/09/2024).

Medium, Salvatore Iaconesi, *I principi del nuovo abitare* (2021): <https://xdxd-vs-xdxd.medium.com/i-principi-del-nuovo-abitare-39aa6ba9c74b> (consultato il 24/09/2024).

MusicTiles (Peter Gabriel): <http://www.fastcompany.com/3004537/peter-gabrielslatest-app-musictiles-so-20> consultato il 24/09/2024).

Arshake Intervista a Luigi Pagliarini. Manifesto per un'arte Corale (parte prima): <https://www.arshake.com/intervista-luigi-pagliarini-arte-corale-pt-1/> (consultato il 24/09/2024).

Arshake Intervista a Luigi Pagliarini. Manifesto per un'arte Corale (parte seconda): <https://www.arshake.com/intervista-luigi-pagliarini-arte-corale-pt-2/> (consultato il 24/09/2024).

Arshake Intervista a Luigi Pagliarini. Manifesto per un'arte Corale (parte terza): <https://www.arshake.com/luigi-pagliarini-manifesto-per-un-arte-corale/> (consultato il 24/09/2024).

Arshake Intervista a Luigi Pagliarini (parte prima): <https://www.arshake.com/intervista-luigi-pagliarini-pt1/> (consultato il 24/09/2024).

Arshake Intervista a Luigi Pagliarini (parte seconda): <https://www.arshake.com/intervista-luigi-pagliarini-pt2/> (consultato il 24/09/2024).

Arshake Intervista a Luigi Pagliarini (parte terza): <https://www.arshake.com/intervista-luigi-pagliarini-pt3/> (consultato il 24/09/2024).

Marcel·lí Antúnez Roca, *Epizoo* (1994): <https://www.marceliantunez.com/work/epizoo/> (consultato il 24/11/2024).

Marcel·lí Antúnez Roca, *Afasia* (1998): <https://www.marceliantunez.com/work/afasia/> (consultato il 24/11/2024).

Brian Eno, *Music for Airports liner notes* (1978): http://music.hyperreal.org/artists/brian_eno/MFA-txt.html (consultato il 24/11/2024).

Brian Eno, *The Ship*, (2016): <https://www.youtube.com/watch?v=pn1riJSHhkY> (consultato il 24/11/2024).

Opere in ordine cronologico di Luigi Pagliarini

1993 *Digital Fader*

1994 *Shape Your Brain* (Mondo-Agente-Cervello)

1994 *Artificial Painter* (Tomografia Assiale Computerizzata Rappresentata in 16 Colori VGA)

1995 *Face-IT*

1997 *Web Interactive Cellular Automata* (WICA)

1998-2000 *Robotica LegoLab*

1999 *Video Oriented Art*

2000 *Globalization*

2002 *Life Grabber*

2002 *Alive or Dead*

2003 *Cyberinfinity*

2005 *Playground Tiles*

2005 *PercAction*

2007 *Energies Visualizer*

2007 *Communication Graveyard*

2007 *Fatherboard Superavatar*

2009 *Legami*

2010 *Intelligenza*

2012 *MusicTiles*

2013 *AG* (Andrea Gabriele or Algoritmi Genetici)

2013 *Music Cubes*

2014 *Tiling* - Universi Relazionali Paralleli

2014 *Reperto Transtecnologico*

2013-2018 *Codice Pagliarini* (struttura pittorica)

2016-2019 *PixelBeing*

2020 *Manifesto per un'arte corale*

2020 *#restatrascedente*

2022 *#restasicuro* (work in progress)

2022 *Il Pianeta Mente*

Biografie degli autori/Authors' biographies

Giorgio Cipolletta è artista transdisciplinare e studioso di cultura digitale, estetica dei nuovi media e semiologia del corpo. Nel 2012 ha conseguito il dottorato in Teoria dell'Informazione e della Comunicazione. Professore a contratto per i rispettivi corsi, Semiotica all'Università degli Studi di Macerata, Storia della televisione e dello spettacolo televisivo All'Accademia delle Belle Arti di Macerata e Sociologia della comunicazione all'ISIA di Design di Pescara. Nel 2011 è stato visiting student presso lo ZKM, Centro per l'arte e le tecnologie dei media di Karlsruhe. È membro della redazione di Noema-Lab / Mediaversi/ Riviste di Scienze sociali/ Arshake. Ha pubblicato su diverse riviste accademiche (Flusser Studies, Heteroglossia, Futuri). Il suo primo libro è Passages metrocorporei. Per un'estetica della transizione, eum, Macerata 2014. Inoltre è membro del comitato scientifico di Art*Science e Poesia e Narrativa per eum (Edizioni Università di Macerata). Ha vinto molti premi internazionali di poesia. Ha partecipato anche a numerose mostre nazionali con installazioni multimediali e performance (Pasionaria, 2024; Corpus 2012; Rendere a vuoto, 2019; Suoni dal sisma. Paesaggisonori/ Ibri-dismi/ ClimaX, 2018; Bookquake 2017; Chaos 2013).

Fabio Perletta è un artista sonoro, compositore e docente. Nel suo lavoro esplora le tensioni e gli equilibri che coesistono tra tempo e spazio, presenza e luogo, silenzio e rumore, parola e significato. Utilizza forme di partecipazione non convenzionali, con l'intento di creare esperienze espanse in cui svela la complessità, la molteplicità e la natura transitoria del sonoro. Il suo lavoro comprende partiture testuali, performance, interventi site-specific, installazioni e azioni partecipative, ed è stato presentato in festival, gallerie d'arte, luoghi per la musica e residenze artistiche tra cui 60a Biennale Arte (Venezia), Teatrino di Palazzo Grassi (Venezia), A×S Festival (Pasadena), Human Resources (Los Angeles), BlueProject Foundation (Barcellona), Arts Santa Mònica (Barcellona), Pollinaria (Civitella Casanova), Museo de Arte Moderno (Medellín), Cafe OTO (Londra), Musée Guimet (Parigi), Ultima Festival (Oslo), Screen City Biennial (Stavanger), Ryosokuin Temple (Kyoto), Bonjour! (Kyoto), Ftarrri (Tokyo), MoMA (Wakayama), Mattatoio (Roma), Auditorium Parco della Musica (Roma), Standards (Milano), roBOt Festival (Bologna) e TOdays Festival (Torino). Le sue composizioni sono state pubblicate

dalle etichette discografiche Room40 (AU), LINE (US), Dragon's Eye Recordings (US), Dinzu Artefacts (US), aufabwegen (DE), Superpang (IT), Granny Records (GR) e dalla sua 901 Editions. È professore di sound design e linguaggi multimediali presso l'ISIA di Pescara.

Giorgio Cipolletta is a transdisciplinary artist and scholar of digital culture, new media aesthetics and semiology of the body. He received his doctorate in Information and Communication Theory in 2012. Adjunct professor for the respective courses, Semiotics at the University of Macerata, History of Television and Television Entertainment at the Academy of Fine Arts in Macerata and Sociology of Communication at ISIA of Design in Pescara. In 2011, he was a visiting student at ZKM, Center for Art and Media Technology in Karlsruhe. He is a member of the editorial board of NoemaLab/ Mediaversi/ Social Science Journals/ Arshake. He has published in several academic journals (Flusser Studies, Heteroglossia, Futuri). His first book is *Metrobody Passages. For an Aesthetics of Transition*, eum, Macerata 2014. He is also a member of the scientific committee of *Art*Science and Poetry and Narrative for eum* (University of Macerata Editions). He has won many international poetry prizes. He has also participated in numerous national exhibitions with multimedia installations and performances (*Pasionaria*, 2024; *Corpus* 2012; *Rendere a vuoto*, 2019; *Suoni dal sisma. Landscapes/ Hybridisms/ ClimaX*, 2018; *Bookquake* 2017; *Chaos* 2013).

Fabio Perletta is a sound artist, composer and professor. In his work, he explores the tensions and equilibriums that coexist between time and space, presence and place, silence and noise, word and meaning. He seeks to create expanded experiences in which he unveils the complexity, multiplicity, and transient nature of the sonic employing unconventional forms of participation. His work encompasses recorded compositions, performances, site-specific installations, text scores, online projects and participative actions, appearing worldwide at festivals and art spaces like 60th Venice Art Biennale, Teatrino at Palazzo Grassi (Venice), A×S Festival (Pasadena), Human Resources (Los Angeles), BlueProject Foundation (Barcelona), Arts Santa Mònica (Barcelona), Pollinaria (Civitella Casanova), Museo de Arte Moderno (Medellín), Cafe OTO (London), Musée Guimet (Paris), Ultima Festival (Oslo), Screen City Biennial (Stavanger), Ryosokuin Temple (Kyoto), Bonjour! (Kyoto), Ftarri (Tokyo), MoMA (Wakayama), Mattatoio (Rome), Auditorium Parco della Musica (Rome), Standards (Milan), roBOt Festival (Bologna) e TOdays Festival (Turin). Perletta's solo and collaborative recordings are documented on Room40 (AU), LINE (US), Dragon's Eye Recordings (US), Dinzu Artefacts (US), aufabwegen (DE), Superpang (IT), Granny Records (GR) and his own imprint 901 Editions. He holds a full professor position in sound design and multimedia languages at ISIA in Pescara, Italy.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Auralità postumana. Corpi estesi e tecnofisiologia nelle pratiche immersive di ascolto

Massimo Roberto Beato
Università degli studi Torino

Abstract

Negli ultimi decenni la dimensione aurale è stata al centro di numerose sperimentazioni teatrali contemporanee. In questo contributo intendiamo focalizzare la nostra attenzione sull'esperienza auditiva dei partecipanti coinvolti nelle pratiche teatrali che impiegano dispositivi per l'ascolto, generalmente definite col termine di *headphone theatre*. Questo genere di pratiche è spesso legato a registrazioni binaurali che puntano a un processo di *auralizzazione* (*auralisation*) degli spazi e degli eventi che circondano il soggetto partecipante al fine di generare un effetto di immersività. Dopo aver introdotto prima alcuni concetti chiave operativi come, ad esempio, immersione, interattività, presenza, auralità, si analizzeranno gli spettacoli *The Encounter* (2018) di Simon McBurney/Complicite e *Viola's Room* (2024) di Punchdrunk. Si illustrerà, soprattutto, come la dimensione aurale sia in grado di ridisegnare lo spazio performativo facendo sì che la percezione estetica si attualizzi attraverso un *emplacement*. Infine, esamineremo come i dispositivi tecnologici utilizzati in queste esperienze performative possano essere considerati delle vere e proprie protesi che giocano un ruolo fondamentale nella appercezione multimodale della performance. Il dispositivo tecnologico delle cuffie diventa un vero e proprio agente somatico capace di modificare la percezione dello spettatore, aumentando l'esperienza dello spazio secondo un approccio *eco-ontologico*.

Over the past decades, the aural dimension has been the focus of a large number of contemporary theatrical experiments. In this essay we aim to highlight the aural experience of partaking audience involved in theatrical practices employing listening devices, generally referred to as *headphone theatre*. This kind of practices is often tied to binaural recordings that address an *auralisation* process of the spaces and events surrounding the participating subject in order to generate an immersive effect. After first introducing some key operational concepts such as, for example, immersion, interactivity, presence, aurality, the performances *The Encounter* (2018) by Simon McBurney/Complicite and *Viola's Room* (2024) by Punchdrunk will be investigated. Above all, we will outline how the aural dimension is capable of redesigning the performative space by actualising aesthetic perception through emplacement. Finally, we will examine how the technological devices adopted in these performative experiences can be considered as effective prostheses that play a fundamental role in the multimodal apperception of performance. Headphones as a technological device become a somatic agent which modifies the spectator's perception, enhancing the experience of space according to an *eco-ontological* approach.

Parole chiave/Key Words

Dispositivi per l'ascolto; spazializzazione sonora; soundwalk; immersività; tecnologia enattiva.

Listening devices; sound spatialisation; soundwalk; immersivity; enactive technology.

DOI: 10.54103/conessioni/26642

1. Introduzione

Negli ultimi decenni la dimensione aurale¹ è stata al centro di numerose sperimentazioni teatrali contemporanee (Petersen 2022; Beato 2021; Roginska, Geluso 2018). In questo contributo intendiamo focalizzare la nostra attenzione sull'esperienza auditiva dei partecipanti coinvolti nelle pratiche teatrali che impiegano dispositivi per l'ascolto, generalmente definite col termine di *headphone theatre*. Questo genere di pratiche è spesso legato a registrazioni binaurali che puntano a un processo di *auralizzazione* (*auralisation*) degli spazi e degli eventi che circondano il soggetto partecipante al fine di generare un effetto di immersione. L'auralizzazione crea infatti una sorta di "mimesi sonora" in cui l'ascolto può essere sia onnipresente che direzionale e ciò si manifesta anche nei modi in cui gli spazi acustici performativi vengono ridisegnati attraverso il suono e generati nella prestazione auditiva dell'ascolto dei soggetti coinvolti.

Dopo aver introdotto prima alcuni concetti chiave operativi come, ad esempio, immersione, interattività, presenza, auralità, si analizzeranno alcuni spettacoli teatrali articolati secondo pratiche immersive di ascolto – *The Encounter* (2018) di Simon McBurney/Complicite e *Viola's Room* (2024) di Punchdrunk – nelle quali la fusione di suoni che suggeriscono paesaggi acustici, voci, musiche, o l'esplorazione attiva degli spazi, consente un coinvolgimento aumentato con l'ambiente (*environmental engagement*) in cui ognuno può trovare la propria dimensione (intima) di ascolto. Si illustrerà, soprattutto, come la dimensione aurale sia in grado di ridisegnare lo spazio performativo facendo sì che la percezione estetica si attualizzi attraverso un *emplacement* (Pink, 2011). Infatti, mentre il paradigma dell'*embodiment* implica un'integrazione tra mente e corpo, il paradigma emergente dell'*emplacement* suggerisce, piuttosto, l'interrelazione sensoriale tra corpo-mente-ambiente.

Infine, esamineremo come i dispositivi tecnologici utilizzati in questo genere di esperienze performative possano essere considerati delle vere e proprie protesi che giocano un ruolo fondamentale nella appercezione multimodale della performance. In altre parole, le cuffie indossate dai soggetti partecipanti funzionano come tecnologie enattive, cioè estensioni costitutive dell'esperienza estetica umana, capaci di modificarne l'interpretazione nel corso della performance e di influenzarne retroattivamente le capacità semiocognitive. Dal punto di vista metodologico, il tentativo sarà quello di iscrivere questa indagine all'interno di una cornice sociosemiotica cognitiva, proponendo un dialogo con le *Cognitive Ecologies*.

Questo approccio, fondamentalmente etnosemiotico, presenta diverse analogie con quello della tradizione SPAR – Spectator-Participation-as-Research – «a methodology in which writers draw on first-person accounts of their own experience as an audience alongside more theoretical writings» (Biggin, 2017, p. 3).

1.1. *Immersione, material engagement sonoro ed effetti di presenza*

Il teatro concepito per un'esperienza aurale (che si tratti di una forma di teatro vocale, auditivo o sonoro) viene spesso definito “immersivo” e tra le sue manifestazioni possibili si annoverano, ad esempio, il teatro al buio (*theatre in the dark*) e il teatro in cuffia (*headphone theatre*). In queste pratiche, l'immersione si caratterizza per l'esperienza sensoriale che crea nel pubblico e per la sua capacità *affettiva*² spesso generata attraverso un design complesso ed esteso, che comprende scenografie, installazioni e paesaggi tecnologici che coinvolgono spazi sia vasti che minuscoli. In questo quadro, il suono ha un ruolo determinante in quanto viene riconosciuto come mezzo fondamentale per generare un effetto di immersività (Kendrick, 2017). Esso, infatti, è impiegato come strumento efficace per creare spazi e ambienti attraverso gli stimoli sensoriali, e il senso uditivo costituisce un elemento cruciale del coinvolgimento multisensoriale che queste pratiche immersive sollecitano (Machon 2009, 2013). L'immersività è spesso identificata dalla sua associazione con l'interiorità, intesa non solo come l'essere all'interno di certi spazi (come nel caso, ad esempio, delle installazioni di Punchdrunk), ma soprattutto come l'esperienza stessa dell'essere *dentro*, di un'interiorità, in altri termini, che non è solitamente “evidente”³ e che può essere esperita solo nella partecipazione alla performance. Per questo, come sottolinea Rose Biggin, le esperienze immersive sono in correlazione con l'ambiente e lo spazio, in cui «environment and narrative are connected» tanto che la studiosa si riferisce a queste performance «as the product of site [...] where narrative events are enacted and where interactivity takes place» (Biggin, 2017, p. 178).

La combinazione di suoni e visioni genera inoltre una esperienza percettiva e multisensoriale capace di coinvolgere in maniera attiva i soggetti partecipanti, soprattutto quando la drammaturgia sonora è appositamente concepita per l'ascolto in cuffia. In questo scenario, si genera un coinvolgimento materiale sonoro (*sound material engagement*) tra il soggetto percipiente e il suono, che diventa una vera e propria estensione della mente, condizionando anche l'interazione con l'ambiente performativo. Ogni partecipante, infatti, non può che

agire lo spazio e pensare *con* e *attraverso* il suono che, avendo la capacità di presentificare ciò che – in quanto assente – non può essere catturato dagli occhi, permette il superamento dei confini entro i quali il mondo (possibile) visibile è tracciato. Il suono manifesta, così, la proprietà di ridisegnare l’ambiente intorno a noi e di risemantizzarne anche gli spazi. «Il suono è in grado [...] di allestire un mondo significante parallelo a quello dell’immagine, e il suo tratto di “invisibilità” ne definisce la dimensione percettiva in modo pregnante in particolare in relazione al riconoscimento» (Spaziente, 2019, p. 3). Il suono presentifica l’assenza dell’oggetto o del soggetto associato a quella sonorità. Come afferma Martin Heidegger, infatti, ascoltiamo «the door shut in the house and never hear acoustical sensations or even mere sounds» (Heidegger, 1977, p. 95). Ascoltiamo (pensiamo, ricaviamo, comprendiamo) il suono della cosa che suona, non il suono del suono stesso.

La teoria del *material engagement* avanzata da Lambros Malafouris (2019) indaga sui diversi modi in cui gli oggetti sono diventati estensioni cognitive del corpo umano. Il suono è materia viva, solida, da modellare come la cera o il marmo. È proprio questa qualità materialmente generativa del suono che suscita interesse in esso come forza creativa (*sound as performance*). Il suono immersivo prodotto attraverso le cuffie – per mezzo di un “effetto bolla” generato dal dispositivo⁴ stesso – ha inoltre la capacità di produrre un’illusione di realtà alternativa senza soluzione di continuità e di cambiare il modo in cui ci relazioniamo e ci comportiamo rispetto al suono (Roginska, Geluso, 2018). Le tecniche di riproduzione binaurale⁵ generalmente impiegate per ottenere un effetto di immersione nell’ambiente performativo hanno l’obiettivo di offrire una percezione in prima persona capace di realizzare nel soggetto percipiente l’effetto di senso “tu-sei-lì” (*you-are-there*). Al livello acustico, infatti, i suoni provengono da tutte le direzioni intorno all’ascoltatore, riproducendo un effetto analogo a quello dell’ascolto naturale in cui le sorgenti dei suoni sono ovunque. Le storie, intrecciate a una serie di suoni d’ambiente e di effetti sonori preregistrati, vengono percepite dallo spettatore nella loro tridimensionalità – proprio grazie all’impiego di tecniche di registrazione binaurale – segnando così la presenza di qualcuno o qualcosa che, pur appartenendo alla dimensione dell’altrove fittizio, viene comunque percepito dal soggetto coinvolto nel *qui-e-ora* dell’esperienza performativa.

Il concetto di presenza di qualcuno o qualcosa evoca, innanzitutto, un ambito di natura esistenziale che rinvia all’essere-là di un ente. Nell’uso corrente, la nozione di effetto di pre-

senza si applica anche ai media tecnologici che ricreano figure, azioni, situazioni per mezzo di strumenti digitali (Del Gaudio 2021). È il caso, ad esempio, dei videogiochi o di alcuni allestimenti che fanno ricorso alla realtà virtuale, in cui l'effetto di presenza proviene dall'imitazione, dalla simulazione dell'ente convocato sonoramente. Tuttavia, la presenza implica sempre il riconoscimento di una possibile assenza. È proprio questa alternanza continua tra momenti di presenza e assenza a creare e istituire ciò che possiamo definire nei termini di effetto di presenza. È possibile, a questo punto, porre ulteriore attenzione su un particolare: nelle esperienze teatrali immersive binaurali che esamineremo nei paragrafi successivi (§§ 3 e 4), spesso tale effetto si realizza soprattutto nell'*interattività* tra il soggetto partecipante e l'ambiente in cui agisce. È attraverso l'azione reale, in altre parole, che si crea un'illusione ed è il gioco dell'illusione – il *come se*, il far-sembrare – a generare tale effetto di presenza.

2. Auralità e regimi di partecipazione spettatoriale

L'oralità, generalmente, evoca un immaginario lontano dalla nostra epoca ipertecnologica suggerendoci figure per noi quasi mitiche come aedi, cantastorie, giullari, che improvvisano racconti attraverso la sensualità della parola poetica spesso accompagnata dalla musica. Eppure, già negli anni Sessanta Marshall McLuhan (1962; 1964) prospettava il ritorno a un'oralità⁶ (secondaria) nei nuovi media di allora, radio e televisione. Anche Derrick de Kerckhove (1991; 1997) – allievo e interprete del lavoro di McLuhan – ha approfondito il tema dell'oralità alla luce, soprattutto, delle tecnologie digitali che concepisce come una estensione della mente e come un'ulteriore evoluzione dell'oralità. Questi strumenti, infatti, creerebbero una "oralità connessa" in cui la comunicazione è simultanea, istantanea, globale, ma anche frammentata e personalizzata. Secondo de Kerckhove, inoltre, il cyberspazio avrebbe generato una nuova oralità "digitale"⁷ in cui l'interazione umana è mediata da tecnologie che espandono e trasformano la memoria, l'immaginazione e il linguaggio avendo, di conseguenza, un impatto neurocognitivo determinante e modellando nuove forme di pensiero e interazione.

L'oralità presuppone l'auralità, ossia la predisposizione all'ascolto. Negli ultimi decenni la dimensione aurale ha acquisito una notevole importanza anche nelle sperimentazioni teatrali contemporanee, basti pensare, ad esempio, ai lavori pionieristici di Janet Cardiff e George Bures Miller e alle loro *audio walks* (Beato, 2021). Parlare di "auralità" nelle pratiche teatrali significa esplorare non soltanto il suono di per sé ma anche la sua percezione, tenendo

conto, dunque, sia dei regimi di produzione che di ricezione. Impieghiamo questo termine ritenendolo particolarmente efficace nell'analisi dell'esperienza dei soggetti partecipanti e dell'ambiente acustico nel quale l'esperienza è vissuta. L'auralità, come spiega Frances Dyson, si riferisce a «the phenomenal and discursive field of sound» (Dyson, 2009, p. 6), vale a dire non solo ai fenomeni del suono e della percezione, ma anche alle strutture in cui questi si verificano, a cui sono legati o che in qualche modo superano. L'auralità non è una dimensione alternativa, ad esempio, a quella visiva (Kendrick, 2017). Né è necessariamente anti-visiva, così come la visione raramente è solo una questione di occhi. L'auralità fa riferimento, piuttosto, a molti stati dell'udito e dell'ascolto, del risuonare e del vocalizzare, della sonorità e della risonanza, del muoversi e del sentire, ma questi non precludono necessariamente gli altri sensi. Dopotutto, le teorie olistiche e gestaltiche novecentesche della percezione e della fenomenologia ci hanno illustrato molteplici modalità in cui i nostri sensi si fondono, si mescolano e si confondono nel nostro incontro e nel nostro essere nel mondo (Schimdt, 2023).

Tuttavia, non possiamo ignorare il fatto che ambienti, spazi e opere d'arte siamo organizzati per favorire specifici incontri sensoriali, in particolare nelle pratiche teatrali contemporanee. Spesso, la maggior parte di queste performance implica un'esplorazione sensoriale mirata, che ci invita a (ri)pensare a come siamo coinvolti in esse – e non è privo di significato il fatto che molte di queste esaltano proprio la dimensione dell'auralità. Il suono, infatti, consente di creare esperienze che non possono essere fatte visivamente, o se lo fossero sarebbero qualcosa di diverso. Inoltre, molti artisti contemporanei – non solo teatrali – si concentrano sul suono proprio perché vogliono raccontare qualcosa riguardo alle condizioni che regolano il visivo, come questo è organizzato e prodotto e cosa l'occhio è chiamato a rappresentare (Tomeo, 2017). Il visivo rimane problematico e i suoi limiti possono diventare evidenti nel dominio dell'auralità, proprio in quanto esposti e disponibili al confronto critico.

Diverse sono le ragioni per cui, culturalmente, siamo influenzati da un (presunto) dominio della vista sugli altri sensi. Da una parte, il primato della componente visiva è, a nostro avviso, principalmente legato ai modelli di partecipazione sui quali si articolano le forme teatrali tradizionali concepite sull'opposizione palcoscenico/platea (*proscenium theatre*). Infatti, questi modelli sono profondamente vincolati a una concezione specifica e formalizzata di spazio teatrale, cioè a una specifica relazione attore-spettatore figurativizzata proprio nello spazio. O meglio, la struttura dello spazio non è altro che la stabilizzazione formale di questo

rapporto. Non è un caso, dopotutto, che le performance che coinvolgono maggiormente la dimensione auditiva siano anche performance in cui i tradizionali confini tra attore e spettatore vengono solitamente frantumati – e in cui lo spettatore stesso è spesso invitato a una “partecipazione produttiva” (Alston, 2016). Jonathan Crary, ad esempio, distingue tra l’emergere dello spettatore e dell’osservatore, preferendo quest’ultimo come indicativo di un soggetto che vede ma il cui sguardo è «within a prescribed set of possibilities, one who is embedded in a system of conventions and limitations» (Crary, 1992, p. 6). Secondo Crary, appunto, lo sguardo agisce all’interno di una struttura di visione, che ne regola (e limita) le possibilità, e di spazi di spettatorialità gestiti che rivelano profonde differenze e gerarchie tra speculazione e osservazione (chi vede cosa, cosa viene visto, come e dove avviene la vista) che non solo favoriscono la visione come senso primario, ma producono anche i dispositivi del coinvolgimento visivo. Tali regimi scopici, inoltre, sarebbero responsabili anche della passivizzazione del ruolo dello spettatore (Pais, 2015).

Dall’altra parte, invece, c’è un pregiudizio epistemico nei confronti dell’udito legato più a ragioni filosofiche. La nozione di vista come senso dominante è infatti fondamentale per l’idea che il sé sia separato dal mondo. Questa autonomia ha prodotto un soggetto che può avere un impatto imparziale sul mondo perché non è in esso. In altre parole, l’occhio istituirebbe un regime di distanza partecipativa. L’auralità, al contrario, porta tutte le qualità del coinvolgimento – sensazione, movimento, immersione e molteplicità – in primo piano nella nostra relazione con il mondo. Rispetto alla vista, queste qualità dell’auralità sono dunque in sintonia con un’idea di “essere-nel-mondo” (*being-in-the-world*) e non solo perché l’orecchio è sempre rivolto ad esso. In filosofia, il primato della vista è stato sempre legato alla nozione di “verità”. Si presuppone, cioè, che il significato richieda l’evidente, non il sentito tantomeno l’esperito. Secondo Jean-Luc Nancy (2002), ad esempio, è per questo che visivo e uditivo sono sempre stati contrapposti in base alla convinzione che il visivo dia senso al mondo, mentre l’uditivo possa soltanto percepirlo in modo ridotto. L’udito, però, non è solo una modalità interna di percezione e l’ascolto non è un’attività individuale di contemplazione isolata.

La percezione, come ha sottolineato Tim Ingold (2000), ritorna sempre al problema dell’esterno e dell’interno. Ciò che si considera “fuori” e “dentro” di noi e le modalità di percezione sono i modi in cui vengono delimitati i domini del sé e del mondo. Anche per questo, il nostro rapporto con il suono è scivoloso; sebbene non sappiamo con chiarezza dove avvenga

l'incontro percettivo (dentro, fuori o attraverso di noi), siamo più propensi a credere a ciò che sentiamo. L'idea comune che sentiamo il suono (ma non vediamo la luce) rafforzerebbe la nozione che il suono, in sostanza, sia qualcos'altro, da qualche altra parte, sia "naturale" e la sua autenticità sia facilmente disponibile per l'ascoltatore. Si è convinti che, poiché il suono ci parla direttamente, l'udito non mente: non soffriamo di illusioni uditive come di illusioni ottiche. In breve, quando si tratta di questioni di emozioni e affetti, o dell'interiorità, l'udito supera la vista come la comprensione supera la conoscenza e come la fede supera la ragione (Ingold, 2000, p. 246). Ingold descrive così il paradosso del nostro inquietante rapporto con il suono:

Sound, it is said, reaches directly into the soul, whereas in vision all one can do is reconstruct a picture of what the outside world might be like, on the basis of light-induced sensations. But by the same token, we are more readily convinced that we hear sound than that we see light. The objects of vision, we suppose, are not sources or manifestations of light but the *things* that light illuminates for us. The objects of hearing, on the other hand, are not things but sounds or sources of sound (Ingold, 2000, p. 244, corsivo nel testo).

2.1. Forme dell'auralità

Attraverso la rimediazione⁸ delle pratiche teatrali con le nuove tecnologie, il coinvolgimento degli utenti-spettatori richiede spesso l'attivazione di nuove modalità di percezione e di incorporamento (*embodiment*) che convergono nella figura del postumano⁹, in cui si realizza un assorbimento totale tra essere umano e dispositivo tecnologico (Dyson, 2009). Impieghiamo il termine *utenti*, accanto a quello più tradizionale di spettatori, per sottolineare come quelle pratiche teatrali che creano nuove relazioni tra voce, suono, corpo e spazio creano anche nuove storie e nuove esperienze che mettono in gioco modalità inedite di coinvolgimento e partecipazione, ossia altre forme di spettatorialità. Per "uso", infatti, si intende più specificamente una forma di ricezione che procede attraverso una performance incarnata e cognitiva: gli utenti non percepiscono solo la forma significativa del testo spettacolare, né lo costruiscono solo mentalmente; piuttosto, lo riconfigurano anche attraverso l'azione fisica. La rete dei media computerizzati ha infatti cambiato radicalmente le abitudini sia di lettura che di partecipazione, al punto che la capacità del pubblico di impegnarsi profondamente in una storia deve essere rivalutata anche a seguito dell'*ipercomplessificazione* dell'ambiente (*hypercomplexification of the environment*) nel quale la storia stessa si svolge (Hansen, 2019).

Come evidenzia Christine Ross (2013), dalla fine degli anni Novanta, con la crescita delle nuove tecnologie mediatiche, dell'estetica relazionale e il rinnovato interesse per la storia

dei luoghi, le pratiche artistiche spaziali si sono ampliate fino a includere l'arte installativa *in situ*, gli interventi relazionali, gli ambienti immersivi, l'architettura intelligente, la realtà aumentata e le localizzazioni su Internet (Monteverdi 2011). Questa espansione ha dato vita a una significativa riarticolazione dell'estetica dello spazio, secondo cui le pratiche artistiche si sono impegnate nell'attivazione dei luoghi (*activation of sites*) che richiede la mobilitazione dello spettatore e la sua partecipazione alla realizzazione dell'opera d'arte.

In the last two decades or so, this impulse [...] has been rearticulated, with varied success, in media practices that explore mobility, movement, communality, corporeality, and affectivity as modalities by which space can be mapped, known, or simply felt through the actual experience of that space. In most cases, the activation of space requires the mobilization of the spectator inside or outside the gallery space and often relies on new media technology to do so (Ross, 2013, p. 213).

Dopotutto, il Novecento teatrale è stato il secolo della rottura delle convenzioni che ha comportato, soprattutto, una rivoluzione dello spazio (Cruciani, 1992; De Marinis, 2000). Questo rinnovamento nei confronti della dimensione spaziale ha riguardato principalmente tre aspetti legati alla pratica teatrale: (i) il rifiuto delle tradizionali divisioni tra scena e sala; (ii) la valorizzazione dello spazio come relazione ed esperienza dello spettatore oltre che dell'attore; (iii) l'attivazione drammaturgica della dimensione spaziale (De Marinis, 2000, p. 31). Tutto ciò è legato a una ragione in particolare, ossia quella di considerare lo spazio come un elemento della drammaturgia rifiutando, in altre parole, l'idea di spazio come contenitore imm modificabile ed estraneo al processo di messa in scena. Al contrario, lo spazio entra di diritto a far parte del processo creativo dello spettacolo in quanto elemento costitutivo.

Nel caso delle pratiche teatrali, infatti, si può affermare che (da sempre) la mediazione dell'esperienza avvenga proprio attraverso lo spazio che si comporta come un macro-dispositivo di erogazione di materiali sensoriali con cui l'esperienza è precostituita dall'esterno. In altri termini, è lo spazio, concepito come un "ambiente mediale", che attiva e regola l'esperienza teatrale istituendo, per giunta, regimi di spettatorialità che predeterminano, in qualche forma, il ruolo – o meglio la posizione – del soggetto partecipante all'interno della stessa pratica. Lo spazio, infatti, coinvolge e orienta (proprio in quanto medium) i processi interpretativi dello spettatore, istituendo una serie di operazioni e indirizzando sensibilmente l'andamento dell'esperienza. È nella relazione con lo spazio che lo spettatore è messo nelle condizioni di poter costruire configurazioni sensate¹⁰ in grado di guidar-

lo nel processo di interpretazione, soprattutto nella ri-costruzione della cornice performativa che marca il confine tra realtà fattuale e realtà controfattuale dell'evento. I «materiali sensoriali introdotti dai dispositivi non solo rappresentano le risorse percettive adoperate dall'interpretazione, ma richiamano altresì le risorse memoriali e culturali opportune affinché le configurazioni prodotte appaiano sensate» (Eugeni, 2010, p. 42).

In questo senso, le esperienze di teatro in cuffia sono particolarmente significative proprio in virtù della profonda relazione che la dimensione aurale condivide con quella spaziale. Le proprietà del suono attraverso l'ascolto in cuffia sono profondamente diverse da quelle dell'orecchio non guidato, perché non sono mediate dall'ambiente o dalle caratteristiche del corpo umano. L'ascolto in cuffia implica uno spazio singolare e individuale, isolato dall'esperienza degli altri.

Headphones are often intentionally designed to underline this sense of being enclosed in an interior world of sound by reducing or cancelling exterior ambient sounds from the listening environment (Schmidt, 2023, p. 240).

Tuttavia, le cuffie non isolano soltanto l'ascoltatore in un mondo sonoro distaccato. Esse mettono contemporaneamente in scena questo spazio di ascolto interiore in contrasto e in connessione con l'ambiente sociomateriale, ora silenziato, in cui l'ascoltatore incarnato si trova e da cui viene isolato ed escluso. L'effetto bolla diventa tale proprio perché evidenzia e rende sensibile la distinzione tra uno spazio personale interno e uno spazio esterno silenziato, che tuttavia rimane affettivo e presente. L'effetto bolla dell'ascolto in cuffia – così come, ad esempio, l'ascolto mobile mentre si cammina, si corre, si svolgono attività didattiche o lavorative indossando cuffie – produce, in altre parole, un effetto analogo a un effetto cinematografico. Il contesto specifico dello spazio fisico, da parte dell'utente che indossa le cuffie, si trasforma in uno sfondo visivo astratto per l'estetizzazione audiovisiva sintetica dell'ambiente circostante che si trasforma in un ambiente quasi privato. Nei paragrafi che seguono, si analizzeranno proprio due casi studio che, in forma differente, esplorano queste proprietà aurali.

3. The Encounter

Lo spettacolo *The Encounter*, un *one-man show* andato in scena nel 2018¹¹ al Barbican Theatre di Londra con protagonista Simon McBurney, offre allo spettatore l'occasione per vivere una esperienza percettiva inedita in cui la dimensione aurale è portata in primo piano. La storia è spirata ad *Amazon Beaming*, un romanzo di Petru Popescu del 1991 basato sui re-

soconti del fotoreporter americano Loren McIntyre sul periodo trascorso, nel 1969, con la misteriosa tribù dei Mayoruna in Amazzonia. Tuttavia, la trama, è solo il punto di partenza di un viaggio dalla portata ben più ampia, quello in cui McBurney compirà quella che descrive come una “*walk across your brain*”, una passeggiata nel cervello degli spettatori. Per ricreare questa avventura, l'attore diventa di volta in volta McIntyre, un narratore in terza persona, diversi uomini della tribù, occasionalmente anche un animale della giungla o un insetto e per giunta l'addetto al funzionamento del sipario. In poche parole, tutta la narrazione è in mano sua. Allo spettatore non resta che prestargli letteralmente le orecchie seguendo il suo viaggio attraverso un “semplice” paio di cuffie per l'ascolto situate accanto alla propria poltrona, nella cornice di un classico *proscenium theatre*. Tuttavia, dopo aver indossato il dispositivo, il senso del tempo e dello spazio si modifica immediatamente: McBurney sembra improvvisamente essere in piedi accanto a noi, sussurrando e soffiando nel nostro orecchio. Poi è lì, dietro di noi, e dopo davanti a noi. Si avrà spesso anche l'illusione che sia seduto sulle nostre ginocchia, mentre i nostri occhi di spettatori continuano ad affermare che non ha mai lasciato il palco. Ma è proprio questo il monito più grande che il pubblico riceve sin da subito: forse, non dovremmo fidarci dei nostri occhi.

Lo spettacolo utilizza microfoni binaurali, creando effetti sonori tridimensionali che offrono l'impressione di essere immersi nell'ambiente sonoro e di essere avvolti dalle sonorità che lo animano e che si muovono ovunque, in ogni direzione. È il suono a costituire *The Encounter*: lo spazio dell'azione drammatica, infatti, è un palcoscenico sonoro sostenuto da un grande ciclorama di pannelli acustici, come quelli che si trovano negli studi di registrazione, che qui fa da sfondo alla scena, non solo per il suono, ma anche per le proiezioni video dell'Amazzonia e le visioni allucinogene di McIntyre. Lo spazio è attrezzato con il classico kit del sound designer, che comprende microfoni di vario tipo, pedali per effetti sonori, un tavolo, snack, numerose bottiglie d'acqua, un telefono cellulare, pile di nastri VHS (usati per produrre suoni, non per il loro contenuto visivo!). Ma la vera protagonista è una testa¹² binaurale al centro del palco, che trasmette un segnale in diretta e in loop per tutto il tempo, attorno alla quale McBurney crea l'esperienza tridimensionale di *The Encounter*. La testa binaurale, inoltre, non solo sostituisce in alcuni momenti fugaci altri personaggi, ma attraverso la sua presenza in quanto dispositivo mediatico non visivo rappresenta metaforicamente anche la presenza inquietante dei Mayoruna. *The Encounter* è dunque consapevolmente un teatro

fatto attraverso il suono che include anche una serie di riferimenti abbastanza espliciti ad altre forme di performance sonora e di teatro al buio.

McBurney è sempre in bella vista, in piedi tra le pareti di gommapiuma di uno studio sonoro simulato. Lo si vede passare da un microfono all'altro, accartocciare un sacchetto di plastica o agitare una bottiglia d'acqua per simulare i rumori della boscaglia o del fiume. Di conseguenza, sembrerebbe sempre possibile rintracciare con precisione la causa e l'effetto diretto delle illusioni generate dallo spettacolo. Eppure, non si può. Infatti, lo spettatore si rende conto quasi subito di essere immerso in un labirinto aurale a più livelli in cui nella convinzione di osservare, ad esempio, le labbra di McBurney muoversi in sincronia con ciò che sente, scopre invece di avere a che fare con una voce registrata. È impossibile, infatti, stabilire con esattezza se un suono sia prodotto in flagranza o sia un simulacro della realtà, dissolvendosi così il confine tra illusione e realtà (*enmeshment*). Di conseguenza, si verifica uno stato di tensione continua tra la vista, l'udito e, più in generale, la propriocezione del pubblico. Questo perché le cuffie creano un effetto bolla impedendo la distinzione tra evocato e attuale, registrato e dal vivo, generando una *confusione* di livelli sonori che consente a McBurney anche di condurre, ad esempio, suggestive conversazioni dirette con i suoi sé del passato o con sua figlia di cinque anni, la cui voce continua a interromperlo in quello che sembra un tempo reale.

4. Viola's Room

Viola's Room, spettacolo del 2024, si presenta sin da subito come una produzione anomala, se paragonata al repertorio tradizionale che caratterizza l'*immersive theatre* di Punchdrunk. Rispetto, ad esempio, alla loro ultima produzione del 2022, *The Burnt City* – capace di attirare ogni sera più di seicento spettatori mascherati che si avventurano per tre ore in una saga tentacolare basata sui miti greci – questa esperienza immersiva, invece, invita i partecipanti a togliersi più “semplicemente” scarpe e calzini per quello che sembra annunciarsi come un pigiama party. Inoltre, anziché la classica Bauta veneziana, detta Larva, che identifica da sempre l'estetica partecipativa di Punchdrunk, questa volta al pubblico è chiesto di indossare delle cuffie per l'ascolto. Questa nuova modalità di partecipazione prevede anche un ritorno a una strategia discorsiva più lineare, in merito al racconto della storia, se paragonata alla frammentazione narrativa che contraddistingue solitamente le performance della compagnia inglese. Infatti – anziché esplorare le installazioni e le ambientazioni estese

che consentono agli spettatori di girare liberamente per lo spazio dando vita ai mondi possibili immersivi tipici di Punchdrunk – in *Viola's Room* il pubblico è rigorosamente guidato nell'esplorazione degli ambienti dall'audio erogato nelle cuffie (*audio-driven journey*). I partecipanti, infatti, “feel their way through a maze-like installation as an unseen narrator guides them on a sensory journey”¹³.

Lo spettacolo, della durata di un'ora, è soprattutto un'esperienza intima, che attraverso l'ascolto in cuffia può essere vissuta da ognuno in prima persona. Concepito per un massimo di sei persone alla volta, *Viola's Room* nasce dall'adattamento di un racconto giallo gotico di Barry Pain intitolato *The Moon-Slave*. Viola è una futura principessa i cui genitori sono morti misteriosamente in gioventù. In occasione del suo fidanzamento con un simpatico ma noioso re, si rifugia in un antico labirinto del palazzo, dove promette la sua anima alla luna, con il risultato di distaccarsi sempre più dal mondo reale, vivendo solo attraverso frenetiche danze notturne. La ragazza appare anche come un'adolescente millennial: lo spettacolo, infatti, si apre nella sua camera da letto dall'aspetto tipicamente anni Novanta, dove i classici alt-rock degli Smashing Pumpkins e di Tori Amos fanno da colonna sonora.

L'avventura immersiva dello spettatore inizia con un *sonno*. Si è invitati, appunto, a sdraiarsi mentre le luci si affievoliscono e inizia la storia, narrata dall'attrice Helena Bonham Carter, la cui voce conduce lo spettatore in uno spazio buio, in cui il passaggio da una stanza all'altra è consentito, oltre che dalla sua stessa voce, da luci che illuminano il tragitto rivelando di volta in volta i percorsi che conducono alle singole stanze-installazioni. Per l'intera durata dello spettacolo, si cammina a piedi nudi e le superfici cambiano di continuo: si passa da un pavimento morbido e soffice a uno sabbioso, per poi procedere su una leggera grangia che suscita la vulnerabile sensazione di aver imboccato un sentiero in un bosco sperduto e ricoperto di foglie. Appare immediatamente evidente il tentativo di creare (l'effetto di senso di) un'esperienza onirica nello spettatore, impegnato in un “ascolto globale” che attraverso continui stimoli sensoriali non coinvolge soltanto l'ascolto (e la vista), bensì tutto il corpo.

Non si tratta di uno spettacolo con attori in carne ed ossa. Situazioni, pensieri, storie, sono presentificati dalla narrazione in cuffia che attraverso la voce-guida dell'attrice evoca letteralmente le atmosfere delle singole situazioni. Le sonorità binaurali, così, semantizzano gli spazi, e ne sono a loro volta ri-semantizzate, secondo un principio analogo a quello che Ulrick Schmidt (2023) identifica col termine di mediatizzazione sonora (*sonic mediatization*),

impiegato per esplorare le condizioni materiali ed estetiche del suono. In altre parole, questo processo ha a che fare con l'adattamento materiale del suono allo spazio inteso come medium attraverso il quale viene vissuta l'esperienza. «Through material adaption, mediatization makes the medium perform as the 'origin' of the event; as when, for example, a sound is made to sound as (if it was) *produced* in and by the medium» (Schmidt, 2023, p. 113). Tra sonorità e spazialità si crea, così, una (cor)relazione estetica per cui il suono sembra attivare lo spazio ma allo stesso tempo sembra prodotto dallo spazio stesso. Di conseguenza, e in qualche modo in contraddizione con il suo nome, la mediatizzazione implica di fatto un effetto di immediatezza come forma di presenza del medium. La mediatizzazione sonora, cioè, non è altro che la trasformazione *onto-estetica*¹⁴ di un suono in modo che emerga e si dispieghi, "naturalmente" e immediatamente, come parte immanente di una materia-medium coerente e avvolgente. Gli effetti di mediatizzazione, dunque, producono effetti di immediatezza come presenza artificiale di un'assenza.

In questo scenario, la percezione non può essere altro che un "atto costruttivo" in cui il soggetto partecipante produce le proprie percezioni e non si limita a rilevarle. Il suo corpo si connette con il mondo possibile drammatico, lo abita. Per i partecipanti coinvolti nell'esperienza immersiva di *Viola's Room*, infatti, essere spettatori non è soltanto una questione "ottica", tantomeno soltanto sonora, bensì una vera e propria *collusione sinestetica*, uno "stare-con" innescato proprio dalla dimensione aurale. Citando, ad esempio, le parole di Giovanni Matteucci, potremmo dire che in questa performance è in gioco proprio una modalità di "esperienza-con":

nell'esperienza-di, il "di" segna una distanza che può generare distinzione e astrazione, mentre nell'esperienza-con il "con" segna una relazione che è sempre solidale e materiale. La prima è incline alla generalizzazione e perciò rischia di essere inefficace nella pratica, laddove la seconda risulta vincolata topologicamente e pertanto possiede tutta e solo l'efficacia del momento (Matteucci, 2019: 50).

5. Sonic environmentality e Surroundability

Se il suono ambientale è la proprietà di un suono di essere nell'ambiente e dell'ambiente, un ambiente sonoro (*sonic environment*) è la raccolta e la combinazione di suoni ambientali in un insieme eterogeneo e pervasivo, che offre un mezzo potenzialmente significativo, affettivo e ambientale per un potenziale ascoltatore.

Consider the environmental sounds of, for instance, an air conditioning unit; a big plane flying over the house; the wind in the trees; the voice of a news reporter on television; the sound of your own feet walking on the pavement; a dog barking somewhere in the distance; music playing or neighbors quarreling next door; or the sudden vibrant sound of an incoming phone call. These different forms of environmental sound point to different environmental processes, functions and activities with different signifying and affective potentials (Schmidt, 2023, pp. 8-9).

Come sottolinea Schmidt, alcuni suoni ambientali sono indicatori di un evento specifico che si verifica in un momento specifico e in un luogo specifico, mentre altri riempiono lo spazio come costanti che si diffondono nell'intero ambiente. Molti suoni, inoltre, sono profondamente legati ad altri per forma, prossimità, significato contestuale, ecc., e altri no. Alcuni sono mediati tecnologicamente, altri esprimono relazioni, stati ed emozioni soggettive e sociali. In questo modo, come emerge anche negli spettacoli esaminati, ogni ambiente sonoro è definito dai modi specifici in cui combina diverse forme di suono ambientale con diversi potenziali significanti e affettivi. Per quanto ovvia possa essere questa osservazione, essa mette in luce alcune delle difficoltà più intricate nel concettualizzare le funzioni, i significati e le potenzialità estetiche dell'ambiente sonoro e quindi, più specificamente, del suono ambientale.

Per insistere sulle qualità ambientali e sui potenziali affettivi dell'ambiente, in linea con l'ecologia generale di Enrich Hörl (2017), Schmidt introduce il concetto di *sonic environmentality* allo scopo di descrivere le capacità materiali, performative e affettive dell'ambiente sonoro in quanto ambiente. Questo, a nostro avviso, è un concetto operativo estremamente utile, nell'analisi delle pratiche immersive di ascolto, in quanto pone l'enfasi sulla necessità di interrogarsi in generale sulla relazione stessa tra suono, ascoltatore e ambiente. Si tratta, infatti, di evidenziare quali possono essere le condizioni materiali e le implicazioni onto-estetiche dell'ascolto e della "messa in scena" del suono come ambiente. Nel momento in cui un soggetto vive una esperienza ambientale occupa una posizione nell'ambiente dalla quale ne percepisce le proprietà. In questa condizione, il suono non solo manifesta le proprietà dell'ambiente, ma implica anche un certo modo in cui questa "ambientalità" (*environmentality*, secondo Schmidt) viene sperimentata, potenzialmente o materialmente, come una forma di avvolgimento (*surround*). Così, è stimolata nel soggetto la sensazione di essere "circondato" nell'ambiente e dall'ambiente stesso. Questo effetto è definito, sempre da Schmidt, nei termini di *surroundability*.

They are both key components in a general aesthetics of ambient sound and thus intimately related. Yet, they must be clearly distinguished since they each express a different level of requirement for the production of ambient sound. Environmentalism entails that ambient sound *must be environmental*, that it must sound as being of and coming from the surrounding environment. Surroundability, in contrast, entails that ambient sound *must be surrounding*, that it must render audible the environment as an encompassing, enveloping whole (Schmidt, 2023, p. 51).

L'ambientalità sonora è particolarmente enfatizzata in *The Encounter* poiché il suono è (almeno da un punto di vista visivo) connesso all'ambiente performativo *nel* quale e *dal* quale è prodotto. Le azioni compiute da McBurney, paragonabile a un rumorista cinematografico, generano sonorità provocate dalla sua interazione con gli oggetti e gli altri elementi dello spazio scenico. Tuttavia, la materia sonora prodotta ha la capacità di trascendere la contingenza materiale del suono e di proiettare lo spettatore in un'altra dimensione che è proprio quella del racconto. Non si tratta più solo del suono prodotto da una bottiglia d'acqua agitata, ad esempio, ma del suono di un torrente, o di un piede che affonda in una pozzanghera. I suoni, dunque, per quanto concreti e reali possano essere – perché al livello visivo lo spettatore ne vede la fonte – stimolano l'immaginazione dei singoli partecipanti ognuno dei quali ricostruirà *visivamente* la storia nel palcoscenico della sua mente, sulla base dei propri condizionamenti mnestici e affettivi. E ciò è reso possibile proprio dal dispositivo delle cuffie che consente una delocalizzazione spaziale che abilita lo spettatore a esperire la sensazione di essere-nella-storia (*emplotment*¹⁵), di essere nell'ambiente sonoro evocato, pur rimanendo fisicamente seduto sulla propria poltrona. Abbiamo a che fare, cioè, con forme di narrazione ambientale, poiché sono sempre intrecciate con l'ambiente in cui si svolgono, sia esso fisico o virtuale.

Le cuffie, inoltre, consentono una estensione del corpo non soltanto sul palcoscenico accanto a McBurney ma anche nel mondo possibile drammatico dell'Amazzonia di McIntyre richiamato dalle sonorità percepite. Per questa ragione in *The Encounter*, lo spettatore – contrariamente alla credenza comune, illustrata da Ingold, sulla supposta fedeltà dell'orecchio¹⁶ – è soggetto a forme di allucinazione sonora. I soggetti partecipanti, infatti, hanno un'*impressione di presenza* come in un sogno a occhi aperti. L'ambiente sonoro riprodotto dalle cuffie li sottopone a continue illusioni uditive in quanto l'immaginazione viene percepita come realtà. Ed è proprio il suono a produrre questo inganno. Lo spettatore, infatti, oscilla continuamente tra due regimi di credenza che articolano la sua esperienza immersiva secondo una opposizione /modo referenziale/ vs /modo finzionale/. Lo stesso tipo di ef-

fetto si ritrova anche in *Viola's Room*, dove l'esplorazione fisica dello spazio guidata dalla voce e dagli effetti sonori in cuffia contribuisce a ricreare questa sovrapposizione continua (*enmeshment*) tra l'interno e l'esterno così come tra il fittizio e il reale.

Mentre nella nostra vita quotidiana siamo portati a compiere una selezione degli stimoli sonori che riceviamo dal mondo esterno, contraendo o espandendo la nostra sfera sonora a secondo di cosa includiamo o meno nel nostro ascolto, nel caso delle pratiche immersive in cuffia esaminate l'atto d'ascolto non può operare tale distinzione in quanto tutti gli stimoli ricevuti fanno parte del processo di interpretazione (e appercezione) della performance. Ciò rende, dunque, il nostro ascolto intimo in cuffia allo stesso tempo intersoggettivamente condiviso col resto del pubblico, per quanto i dispositivi indossati suggeriscano un accesso personale allo spettacolo. Le cuffie racchiudono l'ascoltatore in uno spazio acustico proprio, ideale, che non ha nulla a che vedere con i fenomeni reali dell'acustica degli ambienti e dei locali. Il design stesso delle cuffie mira a ridurre, attenuare o cancellare completamente i fenomeni del suono "esterno", creando un'esperienza di ascolto "pura", e per questo individuale ma intersoggettiva allo stesso tempo.

6. Estensione e tecnofisiologia dell'ascolto

È a partire dal proprio corpo, ossia attraverso l'impegno multimodale di tutti i sensi, che gli spettatori si immergono nelle storie esaminate. Ma non è in gioco soltanto un processo di incorporamento (*embodiment*), in quanto il corpo è in relazione con l'ambiente performativo nel quale è collocato. Concepire il corpo come parte di un ambiente significa rendersi conto che il corpo non solo ci fornisce conoscenze e abilità incarnate che usiamo per interagire con o all'interno di quell'ambiente, ma che il corpo stesso viene contemporaneamente trasformato fisicamente come parte di questo processo. Di conseguenza, riteniamo che tale prospettiva, che tiene conto di ciò che Sarah Pink (2011) definisce il paradigma dell'*emplacement*, potrebbe essere euristicamente efficace per prendere in considerazione quei processi cognitivi e percettivi in gioco nel meccanismo di ricezione e interpretazione del pubblico in un ambiente performativo immersivo. Nelle pratiche immersive analizzate, infatti, gli spettatori sono parte di un ben più complesso sistema ecologico di persone e cose.

Nei casi studio osservati, inoltre, gioca un ruolo determinante il dispositivo tecnologico delle cuffie che diventa un vero e proprio agente somatico capace di modificare la percezione

dello spettatore, aumentando l'esperienza dello spazio secondo un approccio *eco-ontologico* (Marchesini, 2023). Le cuffie – in quanto estensioni mediali protesi dell'organismo – retroagiscono cognitivamente sullo spettatore così come accade nella relazione ragnatela/ragno: la ragnatela non è uno strumento con cui il ragno si adatta al mondo, ma la nicchia attraverso cui il mondo viene vissuto e adattato dal ragno. Il ragno agisce sulla tela che agisce su di lui, non solo in termini di possibilità di azione, ma anche in termini di proiezioni su cosa è a lui davvero accessibile. Le cuffie, dunque, sono una «modern technological prosthetic [...] quite literally a bracketing of the world for a precise analysis of sound, allowing for a focused investigation into a “phenomenology of interiority”» (Stankievech, 2007, p. 55).

Come soggetti percipienti, conosciamo solo grazie e attraverso il nostro corpo in movimento, che co-costruisce l'ambiente esterno mappando lo spazio intorno a noi a partire dai sensi. La relazione protesica che un soggetto coinvolto nell'esperienza immersiva di ascolto instaura con l'ambiente può essere ricondotta a ciò che Francesco Parisi definisce come «effetto protesico cognitivo» (Pennisi, Parisi, 2013, p. 249). Questo effetto è dovuto proprio alla rinegoziazione delle funzioni cognitive (e simboliche) messe in atto dai soggetti nell'esperienza estetica. Come sottolinea Marshal McLuhan, infatti, ogni artefatto costituisce una estensione, un prolungamento dell'uomo stesso, in quanto le tecnologie non sono soltanto contenitori passivi di essere umani, bensì sono processi attivi che rimodellano allo stesso modo gli esseri e le tecnologie (McLuhan, 1964).

I più recenti avanzamenti tecnologici richiedono, dunque, una radicale rivalutazione del modo in cui percepiamo la *téche*, invitandoci a superare il modello umanista che vede la tecnologia come uno strumento. I casi studio illustrati offrono così un esempio di quella che possiamo definire una modalità postumana di auralità, in cui il corpo dimostra di essere una entità metamorfica capace di adattarsi e assumere nuove funzioni. Il coinvolgimento con la tecnologia genera cioè una condizione ontologica ibrida che fa emergere una nuova *tecnofisiologia* (*technophysiology*). In altre parole, ciò significa ammettere l'esistenza di un corpo esteso che trascende l'individuo e non è più solamente sotto il controllo di quest'ultimo. Le cuffie indossate nelle esperienze immersive di ascolto che abbiamo affrontato, infatti, permettono l'estensione ma non si limitano alla ricezione, anzi esse retroagiscono sul corpo con cui entrano in contatto modificando la percezione stessa dell'ambiente. Questi dispositivi, perciò, riconfigurano lo spazio peripersonale¹⁷ del soggetto coinvolto nell'esperienza esteti-

ca. In quanto dispositivi enattivi creano, così, condizioni di possibilità percettivo-estetiche che non sarebbero possibili senza. In questo modo, il processo di estensione diventa qualitativamente significante e quindi costitutivo. Dire che un dispositivo tecnologico *costituisce* la nostra esperienza significa che è in grado di attuare processi cognitivi che altrimenti non esisterebbero. Il soggetto accede, cioè, a un universo fenomenico reso disponibile proprio dal processo di mediazione che ne accresce il potenziale percettivo e immaginifico.

¹ “Aurale” è ciò che afferisce all’udito o più precisamente ciò che è relativo all’orecchio o è percepito dall’orecchio (*auris* in latino).

² Secondo la teoria degli affetti, esiste una vasta gamma di definizioni, ognuna di esse in opposizione a concetti quali emozione o sentimento a cui spesso ricorriamo. Anna Pais illustra, ad esempio, come all’interno di un quadro deleuziano/spinozista l’affetto sia considerato un processo di divenire a livello impersonale, ossia, un continuo cambiamento e flusso che il corpo attualizza, differenziandosi dalle emozioni in quanto forme di esperienza non qualificate o non categorizzate (Pais, 2015, p. 125).

³ Ossia, immediatamente e totalmente *visibile*.

⁴ Usiamo il termine “dispositivo” inteso come dispositivo *fisico* (e non simbolico, nel senso foucaultiano) per indicare quel meccanismo, quell’aggeggio, che interagendo col corpo ne modifica aspetti della cognizione. Dunque, è una relazione “naturale” quella che metteremo in evidenza in queste pratiche teatrali immersive.

⁵ La tecnica di produzione sonora binaurale registra il suono dal punto di vista della ricezione auricolare al fine di simulare l’udito dal vivo. Il differenziale auricolare tra le orecchie viene riprodotto catturando la divergenza nella percezione del suono, comprese le gerarchie del segnale, in particolare la precedenza e i paesaggi sonori low-fi di risonanza e rumore. In questo modo, quando viene riprodotto, il suono circonda il pubblico come se fosse presente, come se si manifestasse nel qui e ora.

⁶ McLuhan fa distinzione tra una oralità primaria e una oralità secondaria. La prima, pre-alfabetica, riguarda le culture che non conoscono la scrittura. È una forma di oralità caratterizzata da un senso di comunità, da un apprendimento condiviso e una circolarità della narrazione. Con l’avvento dei media elettronici (il telegrafo, il telefono, la radio e la televisione) si assiste, però, a una nuova forma di oralità definita “secondaria” e intesa come il meccanismo attraverso il quale si ricrea il senso di appartenenza al gruppo.

⁷ Conceputa, in altri termini, come una terza forma di oralità.

⁸ Un medium si appropria di tecniche, forme e significati sociali di altri media e cerca di competere con loro o rimodellarli (Bolter, Grusin, 2003): «i media digitali hanno messo in crisi i vecchi media costringendoli a “reinventare” se stessi, [...] a rimodellarsi» (Monteverdi, 2011, p. 49).

⁹ Il riferimento è alla corrente filosofica del Postumanesimo e al rapporto tra l’uomo e la tecnica nel tentativo di ripensare la natura stessa dell’essere umano in relazione all’ambiente che lo circonda secondo una visione ibridativa. Per un ulteriore approfondimento del rapporto tra Postumanesimo e performance si rimanda a Stalpaert et al. 2021. Per quanto il concetto di postumano presenti numerose articolazioni epistemiche, uno dei temi comune alle differenti correnti di pensiero è l’assenza di demarcazioni nette e di differenze essenziali tra umani e macchine, e, più in generale, tra meccanismo cibernetico e organismo biologico.

¹⁰ Ossia, configurazioni ritenute pertinenti per il soggetto e capaci di orientarne i comportamenti e le scelte (cfr. Eugeni, 2010).

¹¹ La premiere risale, però, al 2016.

¹² Le apparecchiature impiegate per questo tipo di registrazioni utilizzano, generalmente, microfoni installati su una testa artificiale, costruita con dimensioni e materiali atti a simulare il meccanismo di assorbimento sonoro di una testa umana. La loro funzione è, soprattutto, quella di riprodurre la separazione fisiologica tra l’orecchio destro e quello sinistro. Tali dispositivi, infatti, ricreano con particolare precisione la forma dei padiglioni auricolari e i canali uditivi, all’interno dei quali vengono poi alloggiati due microfoni ad alta sensibilità (Beato, 2021).

¹³ <https://southlondon.co.uk/lifestyle/helena-bonham-carter-announced-as-narrator-for-woolwicks-violas-room/>

¹⁴ Ciò significa che le proprietà ontologiche hanno potenzialità estetiche, pur non essendo riducibili ad esse, così come gli effetti estetici sono, in parte e in misura diversa, prodotti da circostanze ontologiche e materiali e quindi devono essere presi in considerazione come tali.

¹⁵ Si potrebbe concepire l'*emplotment* come una strategia narrativa adottata semioticamente dal soggetto partecipante, che tenta di collocare uno o più eventi specifici che si svolgono nell'ambiente immersivo all'interno di un quadro narrativo più ampio, dando così senso, struttura, coerenza e causalità a ciò che altrimenti rimarrebbe una mera enumerazione di azioni.

¹⁶ Supra § 2.

¹⁷ Ossia lo spazio che circonda il corpo e che si trova a una certa distanza da esso.

Riferimenti Bibliografici

Alston A., *Beyond Immersive Theatre. Aesthetics, Politics and Productive Participation*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2016.

Beato M.R., *Presence effects in the immersive binaural audio experiences*, in AA. VV., *Audio-visual e Indùstrias criativas*, McGraw-Hill, Madrid 2021, pp. 715-728.

Biggin R., *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2017.

Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Guerini, Milano 2003.

Crary J., *Techniques of the observer: On vision and modernity in the Nineteenth Century*, MIT Press, Cambridge 1992.

Cruciani F., *Lo spazio del teatro*, Laterza, Roma-Bari 1992.

Del Gaudio V., *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, Milano 2020.

Del Gaudio V., *Archeologie della presenza: Digital liveness, vanish liveness e la mediatizzazione della presenza*, in «Connessioni Remote», n. 3, vol. 12, 2021, pp. 30-56.

De Kerckhove D., *Brainframes: Technology, Mind and Business*, Bosch & Keuning, Baarn 1991.

De Kerckhove D., *Connected Intelligence: The Arrival of the Web Society*, Somerville House Books, Toronto, 1997.

De Marinis M., *In cerca dell'attore. Un bilancio del Novecento teatrale*, Bulzoni, Roma 2000.

Dyson F., *Sounding new media: immersion and embodiment in the arts and Culture*, University of California Press, Berkley 2009.

Ellis J., *Sound, space and selfhood: Stereoscopic apprehension in The Paradise Institute*, in «Canadian journal of film studies», vol. 13, n.1, 2004, pp. 28-41.

Eugeni R., Raciti G., a cura di, *Atmosfere Mediali*, in «Visual Culture Studies», vol. 1, 2020.

- Eugenio R., *Semiotica dei media. Le forme dell'esperienza*, Carocci, Roma 2010.
- Farinati L., Firth C., *The Force of Listening*, Errant Bodies Press, Berlino 2017.
- Feld S., Basso K.H., (curatori libro), *Senses of Place*, School of American Research Press, Santa Fe-New Mexico 1996.
- Hansen M.B.N., *System-Environment Hybrids*, in Clarke B., & Hansen, M.B.N. (curatori libro), *Emergence and Embodiment: New Essays on Second-Order Systems Theory*, Duke University Press, Durham 2009, pp. 113-142.
- Heidegger M., *Basic writings*, Harper & Row, New York 1977.
- Ingold T., *The Perception of the Environment*, Routledge, London-New York 2000.
- Kendrick L., *Theatre aurality*, Palgrave Macmillan, London 2017.
- Klich R., *Amplifying Sensory Spaces: The In- and Out-Puts of Headphone Theatre*, in «Contemporary Review», vol. 27, n. 3, 2017, pp. 366-378.
- Machon J., *(Syn)aesthetics: Redefining Visceral Performance*, Palgrave Macmillan, London 2009.
- Machon J., *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Palgrave Macmillan, London 2013.
- Malafouris L., *Mind and material engagement*, in «Phenomenology and the Cognitive Sciences», vol. 18, 2019, pp. 1-17.
- Mancuso M., *Chimera. Il corpo espanso per una nuova ecosofia dell'arte*, Mimesis, Milano 2023.
- Marchesini R., *Technophysiology, or How Technology Modifies the Self*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle 2023,
- McLuhan M., *The Gutenberg Galaxy*, University of Toronto Press, Toronto 1962.
- McLuhan M., *Understanding Media: The Extension of Man*, McGraw-Hill, New York 1964.
- Montani P., *Tecnologie della sensibilità: Estetica e immaginazione interattiva*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2014.
- Monteverdi A.M., *Nuovi media, nuovo teatro*, FrancoAngeli, Milano 2011.
- Nancy J-L., *À l'écoute*, Éditions Galilée, Paris 2002; trad. ing., *Listening*, Fordham University Press, New York 2007.
- Oomen P., *The Power of Presence: How Spatial Sound Affects Our Health*, in «Spatial Sound Institute», 2022.
- Pais A., *From effect to affect: narratives of passivity and modes of participation of the contemporary spectator*, in «STUDIA UBB DRAMATICA», vol. LX, n. 2, 2015, pp. 123-146.

- Parisi F., *Corpi e dispositivi: Una prospettiva cognitivista*, in «Fata Morgana», vol. 24, 2014, pp. 45-56.
- Parisi F., *Tecnologie enattive: La mediazione da una prospettiva cognitivista*, in «Reti, saperi, linguaggi», vol. 1, 2015, pp. 125-148.
- Parker-Starbuck J., *Cyborg theatre. Corporeal/technological intersections in multimedia performance*, Palgrave Macmillan, London 2011.
- Pennisi A., & Parisi, F., *Corpo, tecnologia, ambiente: Nuove tendenze naturalistiche dell'esperienza estetica*, in «Aisthesis», vol. 2, 2013, pp. 235-256.
- Petersen I., *Towards extended reality soundwalks as community noise communication tool*, in EnviroInfo 2022 (Conference paper).
- Pink S., *From embodiment to emplacement. Re-thinking competing bodies, senses and spatialities*, in «Sport, Education and Society», vol. 16, n.3, 2011, pp. 343-355.
- Roginska A., Geluso P., *Immersive Sound. The art and science of binaural and multi-channel audio*, Routledge, New York e London 2018.
- Ross C., *Movement that matters historically: Janet Cardiff and George Bures Miller's 2012 Alter Bahnhof Video Walk*, in «Discourse», vol. XXXV, n. 2, 2013, pp. 212-227.
- Schmidt U., *A Philosophy of Ambient Sound. Materiality, Technology, Art and the Sonic Environment*, Palgrave Macmillan, London 2023.
- Spaziante L., *Sound box: la scatola nera della percezione sonora e i limiti metodologici della semiotica*, in G. Bassano e P. Polidoro, a cura di, *Il metodo semiotico. Questioni aperte e punti fermi*, «E/C», n. 24, 2019, pp. 98-106.
- Stalpaert C., van Baarle K., Karreman L. (a cura di), *Performance and Posthumanism. Staging Prototypes of Composite Bodies*, Palgrave Macmillan, London 2021.
- Stankieveh C., *From Stethoscopes to Headphones: An Acoustic Spatialization of Subjectivity*, in «Leonardo Music Journal», vol. 17, 2007, pp. 55-59.
- Tomeo C., *Sound art. Ascoltare è come Vedere*, Castelvechi, Roma 2017.
- Wenn C., *Headphone listening in live performance: a phenomenology of sound design*, in «Theatre and Performance Design», vol. 1, n. 3, 2015, pp. 236-255.

Biografia dell'autore / Author's biography

Massimo Roberto Beato, dottore di ricerca in "Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics" presso l'Università di Bologna, è assegnista di ricerca in semiotica all'Università di Torino dove si occupa di corpi estesi, potenziamento tecnologico, esperienza e significazione sotto la supervisione di Simona Stano. I suoi interessi di ricerca sono la sociosemiotica del teatro, la gestualità e la corporeità, la semio-

tica e teoria dell'immagine, la semiotica dello spazio, la semiotica dell'esperienza, i media immersivi e le tecnologie enattive, i post-human studies, le forme e i modelli di scrittura. Ha pubblicato articoli sulle riviste «E|C», «Carte Semiotiche», «Mimesis Journal», «Topoi» e «Annali di studi religiosi». Attualmente, è anche docente a contratto di Storia del Teatro e dello Spettacolo presso l'Università degli Studi della Tuscia a Viterbo e di Analisi del testo presso l'Accademia Nazionale D'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" di Roma, dove nel 2008 ha conseguito il diploma in recitazione e regia.

Massimo Roberto Beato earned a PhD in "Philosophy, Science, Cognition, and Semiotics" at the University of Bologna. He is a research fellow in Semiotics at the University of Turin, focusing on extended bodies, technological enhancement, experience and signification under the supervision of Simona Stano. As a researcher he investigates the sociosemiotics of theatre, gesture and corporeality, semiotics and theory of the image, semiotics of space, semiotics of experience, immersive media and enactive technologies, post-human studies, forms and models of writing. He has published articles in the journals «E|C», «Carte Semiotiche», «Mimesis Journal», «Topoi» e «Annali di studi religiosi». Currently, he is also an adjunct professor of Theatre and Performance History at the University of Tuscia in Viterbo and of Text Analysis at the Accademia Nazionale D'Arte Drammatica "Silvio d'Amico" in Rome, where he earned a master's degree in acting and directing in 2008.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Tre canti.

L'ascolto come pratica drammaturgica nelle performance di Agnese Banti, Diana Lola Posani e Tilia Auser

Riccardo Fazi

Abstract

Agnese Banti, Tilia Auser e Diana Lola Posani: a partire dall'analisi delle performance di queste tre artiste italiane emerse di recente nel panorama nazionale, questo paper si propone innanzitutto di analizzare le modalità attraverso le quali determinate linee di indagine afferenti al campo degli studi sulla voce, dell'ecologia dell'ascolto e della dimensione relazionale e spaziale del suono incontrino la dimensione performativa, così come le conseguenze che questo incontro produce da un punto di vista di creazione di estetiche e di modalità di fruizione e ibridazione di linguaggi. Scopo del paper non è quello di arrivare a tracciare linee di ricerca comuni, ma, nel rispetto delle diversità stilistiche ed estetiche dei singoli percorsi, cercare di comprendere quali forme, modalità narrative, relazionali ed estetiche queste linee di ricerca stiano producendo, in primis attraverso un lavoro di analisi e descrizione delle singole opere ma anche attivando un dialogo con le artiste sulle rispettive metodologie di lavoro, e in particolare sulla questione del ruolo drammaturgico e artistico svolto dalla figura dell'ascolto all'interno delle loro pratiche.

Agnese Banti, Tilia Auser and Diana Lola Posani: starting from an analysis of the performances of these three Italian artists who have recently emerged on the national scene, this paper first of all sets out to analyse the ways in which certain lines of investigation relating to the field of voice studies, ecology of listening and relational and spatial dimension of sound meet the performative dimension, as well as the consequences that this meeting produces from the point of view of the creation of aesthetics and modes of fruition and the hybridisation of languages. The aim of the paper is not to trace common lines of research, but, while respecting the stylistic and aesthetic diversities of the individual paths, to try to understand what figures, narrative, relational and aesthetic modalities these lines of research are producing, first and foremost through an analysis and description of the individual works, but also by activating a dialogue with the artists on their respective working methodologies, and in particular on the question of the dramaturgical and artistic role played by the figure of listening within their practices.

Parole chiave/Key Words

Performance; suono; ascolto; voce; drammaturgia sonora.

Performance; sound; listening; voice; sound dramaturgy.

DOI: 10.54103/connessioni/26510

1. Introduzione

Negli ultimi anni, all'interno delle pratiche di molte/i artiste/i operanti nel settore del teatro e delle arti performative, si è assistito al diffondersi sempre maggiore dell'utilizzo del suono come elemento drammaturgico e come modello interdisciplinare di comprensione, non solo in quanto tema o strumento. In questi percorsi di ricerca la dimensione acustica viene investigata come paradigma e modello al tempo stesso, con l'obiettivo, tra gli altri, di attivare un processo di riposizionamento e reinvenzione dello statuto dell'oggetto performance e del suo rapporto con il soggetto fruitore. Il suono, all'interno di queste pratiche, viene considerato non semplicemente come uno dei mezzi espressivi a disposizione dell'artista, ma come il principale veicolo di trasmissione di informazione, contenuto ed esperienza estetica. Le modalità di relazione con il suono sviluppate da artiste e artisti operanti nel settore delle performing arts a livello europeo stanno disegnando una inedita mappatura di storie, racconti, visioni che vedono nell'elemento sonoro tout court uno dei principali strumenti di creazione e comunicazione.

Questi percorsi artistici vanno disegnando di anno in anno una sorta di archivio effimero di culture e materiali sonori nei confronti del quale risulta oggi necessario attivare un lavoro di individuazione e di analisi; un territorio di spettacoli e performance che si fa sempre più denso e che richiede di sviluppare un approccio critico e teorico che faccia incontrare tradizioni di ricerca specificatamente teatrali con quelle appartenenti al campo dei *Sound Studies*. Una metodologia che in Italia diversi studiosi da alcuni anni hanno iniziato a tracciare (pensiamo agli studi sulla voce che da anni Enrico Pitozzi e Piersandra Di Matteo portano avanti, o a quelli sulle drammaturgie sonore di Valentina Valentini o Caterina Tomeo)¹ e che, soprattutto per ciò che riguarda il rapporto tra suono e drammaturgia, tra dimensione acustica dell'esperienza e fruizione teatrale, richiede sempre più di essere approfondita.

Agnese Banti, Tilia Auser e Diana Lola Posani utilizzano soprattutto la voce come strumento performativo: è la voce che costituisce il luogo di incontro e confronto con gli spettatori e le spettatrici, è attraverso la voce e le sue possibilità espressive, linguistiche ed extralinguistiche, musicali e drammaturgiche, che queste artiste realizzano performance dove lo spazio-tempo condiviso del teatro torna ad essere luogo per rifare il mondo.

Agnese Banti è sound artist e performer vocale. La sua attività artistica gravita intorno alla composizione per lo spazio, la voce corale, gli studi sul paesaggio sonoro, la ricerca attorno al rapporto gesto-suono, i repertori di musica tradizionale e la dimensione collaborati-

va del processo creativo. Tra le sue tecniche vocali c'è il canto armonico, che permette alla voce di far emergere i suoi armonici naturali, dando la possibilità al/alla *practitioner* di scegliere su quali armoniche lavorare, quali emettere e come farle dialogare tra di loro in modo da poter eseguire melodie stratificate.

Diana Lola Posani è sound artist, curatrice indipendente, facilitatrice di Deep Listening ed esperta di tecniche vocali estese²; dopo una formazione nell'alveo delle performing arts (Scuola Conia diretta da Claudia Castellucci) si dedica ad uno studio approfondito della voce e della dimensione sonora che la porta a sviluppare negli ultimi anni diversi soli performativi così come collaborazioni con altre/i artiste/i in quanto drammaturga sonora.

Tilia Auser, ovvero Sara Bertolucci è performer e artista vocale. Dopo la formazione accademica come attrice, si è perfezionata all'Istituto di Ricerca di Arte applicata Societas, sotto la direzione di Chiara Guidi e Claudia Castellucci. Negli ultimi anni si è dedicata ad un accurato percorso di ricerca sulle possibilità espressive della voce in relazione al canto e alla parola drammatica in italiano e in inglese, concentrandosi in particolare sulla relazione tra voce e paesaggio, che l'ha portata a compiere residenze di studio nello Jutland danese e in Svezia.

Ciò che accomuna i percorsi di ricerca di queste artiste, pur all'interno di posture ed estetiche diverse, è il tentativo di rintracciare nell'elemento vocale il campo di azione di forze drammaturgiche, sonore e soggettivanti che invitano all'ascolto e alla visione gli spettatori e le spettatrici. Quello che segue è il racconto del mio incontro con i paesaggi di queste artiste, un incontro che ha prodotto fertili risonanze e generato un confronto con tre figure metodologiche, tre luoghi concettuali di riflessione: quelli di ri-sonanza, di spossessamento e di cura.

2. Ri-sonanza

2.1. *Scream As If Your Organs Were Made of Glass* di Diana Lola Posani

Roma, 14 settembre 2023, cortile interno della Real Academia di Spagna a Roma. Sono le 19, ma fa ancora molto caldo. Assieme al resto del pubblico, un gruppo di circa una cinquantina di persone, entro in silenzio nel chiostro interno, prendiamo posto lungo il perimetro del portico, mentre i suoni della città intorno si fanno sempre più attutiti, fino a scomparire del tutto. Su uno dei lati del chiostro, Diana Lola Posani è seduta a terra, di spalle. Senza che me ne renda conto, nel silenzio attento al quale il luogo stesso predispone, così lontano dalla città rumorosa che lo circonda, così fresco come sanno solo essere certi chiostri, si insi-

nua un suono leggero, un'armonica precisa, particolare, che faccio fatica a riconoscere. Mi chiedo se quel suono esista davvero, se faccia parte della performance o se si tratti di un disturbo esterno; se viene da fuori; se esce da un interno; se è un suono di macchina o naturale. Lentamente il suono si allarga nello spazio, prende corpo riempiendo tutto il cortile con la sua matericità, fino a circondarmi del tutto, a fare del mio stesso corpo cassa di risonanza. Ora, ne faccio parte. Ora, risuono con esso. Faccio fatica a comprendere da dove provenga. Sembra non avere fonte, sembra generarsi direttamente dal movimento delle molecole nello spazio, sembra prodursi nel lobo del mio orecchio. Smetto di chiedermelo, mentre il corpo di fronte a me inizia a muoversi lentamente nello spazio. Il tempo si dilata.

In *Scream As If Your Organs Were Made of Glass*, performance presentata nel 2023 all'interno del Festival Short Theatre a Roma, l'azione scenica è scarna e ruota intorno al semplice gesto del voltarsi, del disvelarsi del corpo, un gesto abitato con cura e delicata lentezza. Nulla sembra accadere, ciò che vede abita una dimensione sospesa e dilatata del tempo, trattenuta e apparentemente immobile. Ciò che potentemente si muove, nello spazio e nel tempo, è invece il suono della voce che con il passare dei minuti acquista sempre più corpo fino a raggiungere quello degli spettatori e delle spettatrici, per arrivare infine a farsi corpo unico risonante. Posani costruisce un'azione performativa interamente a partire dalla produzione di un unico gesto vocalico e dal suo movimento nello spazio in continua espansione, realizzato attraverso l'utilizzo di tecniche vocali derivate dal *Throat Singing* e dal *Growl Metal*⁸. Il graduale incremento dell'intensità del suono, il suo espandersi in maniera centrifuga e omnidirezionale sembra essere costruito apposta per provocare uno stato di trance sia nella performer che in chi ascolta: una trance espansiva, mobile, aperta, in movimento, che ci apre al mondo e ci apre il mondo allo stesso tempo, in fertile dialogo con il non-movimento del corpo, che sembra abitare un'estasi concentrata e immobile. Come afferma l'artista: «Scream è per me un rituale. Il tentativo di accedere ad uno stato energetico che parte dalla paura per accedere ad una dimensione di aggressività rivendicativa e positiva. Da preda della mia stessa voce, ne divento la predatrice» (Posani, 2024, intervista inedita con l'A.).

La voce di Posani è un suono che ci riporta indietro nel tempo, evocando una sorta di età pre-natale e pre-linguistica: un tempo in cui il mondo manifestava la sua presenza attraverso il

suono e la sua vibrazione, riverberata e attutita dal liquido amniotico che ci avvolgeva. Come quelle voci che ci toccavano da lontano, in quel tempo lontano che tutti abbiamo vissuto e che ora possiamo solo immaginare, quando le parole prodotte dagli altri esseri umani al di fuori di noi erano ancora formazioni misteriose, indefinibili sul versante del senso, così la voce di Posani investe tutto il nostro corpo-orecchio come fosse un'apparizione, la fantasmagoria di una presenza che spaventa e conforta allo stesso tempo, esercitando, nel suo dispiegarsi un piacere fatto di pura vibrazione e risonanza. Una vibrazione che, come tutte le vibrazioni vocaliche, parte dallo pneuma, dal soffio vitale che attraversa l'interno del nostro corpo per farlo entrare in risonanza con l'esterno: ma in questo caso, paradossalmente, il gesto produttore di suono non è quello abitualmente associato alla fonazione, ovvero l'espiazione, ma il suo opposto, l'inspirazione. Afferma ancora Posani: «Sono partita da un suono legato al semplice gesto dell'inspirazione. Ascoltandolo, gli ho creato intorno sempre più spazio, fino a renderlo altro, un suono-caverna, profondo e immersivo» (Posani, 2024, intervista inedita con l'A.).

Il suono vocalico parte, dunque, da un gesto in contro-fase, che ha una forma centripeta che trattiene e inghiotte, e che fa risuonare l'aria interna assumendo quella esterna, per poi rimandare l'esito di questo incontro al di fuori, creando una "risonanza" tra la performer e il mondo che gradualmente finisce per investire lo spettatore. Questa continuità sonora che rende permeabile la superficie dello spazio e del tempo posiziona i corpi di chi emette e di chi ascolta al di fuori della dicotomia dentro/fuori, interno/esterno, soggetto/oggetto: il lavoro sulla voce portato avanti da Posani traduce in termini esperienziali la natura continua del nostro essere al mondo, del quale la fonazione, il canto e l'emissione vocale sono una delle manifestazioni più importanti. Una produzione vibratoria acustica ininterrotta che attiva una presa pulsionale in noi che ascoltiamo, mentre si dispiega nello spazio nella sua progressione, creando uno spazio-tempo risuonante che ci avvera nel presente assoluto della presenza condivisa: «La ri-sonanza – afferma il filosofo francese Jean Luc Nancy – è il battito dello spazio-tempo attraverso e intorno a un corpo. Non si tratta solo di una vibrazione che mi raggiunge, ma di un'oscillazione dal mondo a me e da me al mondo, attraverso la quale si avverano entrambi» (Nancy, 2020, p. 16). Questa risonanza dunque è fare-mondo insieme, avverarsi di un incontro nella forma di configurazioni energetiche, di involontario e inevitabile scambio di onde e parti-

celle: il pre-ascolto⁴, l'immersione nella pura percezione acustica è un gesto che non appartiene solo alla performer che produce il suono ma anche ad ognuno dei/delle presenti:

Considero l'ascolto come un atto permeabile, creativo, dove in continuazione avviene un atto di selezione, di avvicinamento, di allontanamento, di zooming e di creazione di fatto. [...] Nell'ascolto tu hai un posizionamento specifico, c'è sempre una soggettività nell'ascoltare. E questo diventa molto interessante nel rapportarsi all'altro, al diverso [...] In quanto ascoltatori siamo sempre automaticamente compositori (Posani, 2023).

Il canto di Posani trasforma in esperienza diretta, questa mutualità reciproca, quella di un sé e di un mondo, che si riscoprono comuni e comunicanti; ed in questa mutualità puramente sonora risiede la possibilità dell'incontro che riesce a farsi carne.

2.2. Vårskrik! (The cattle follow her, for they know her voice) di Tilia Auser

Bologna, 9 febbraio 2024. Siamo completamente immersi nella nebbia, si fa fatica a percepire il proprio vicino o la propria vicina, così come i confini dello spazio. Una nota acuta, improvvisa, rompe l'oscurità e il silenzio. Il riverbero dalla coda lunghissima fa sì che le note che si succedono si sovrappongano l'una all'altra, stratificandosi, un colore dopo l'altro, mentre quello che sembrava un urlo inizia a comporsi in un canto, un canto che a sua volta sembra una chiamata. Il soffio della voce si appoggia sul suono della fonazione creando un tessuto di puro suono continuo. A volte sembra affiorare un linguaggio dalla sintassi sconosciuta, a volte esplodono e si moltiplicano dei singhiozzi. La voce, distante e vicinissima allo stesso tempo produce in maniera naturale e istintiva il piacere di sentire, prima ancora che di ascoltare. La figura di Tilia Auser emerge dal buio e dalla nebbia in cui siamo immersi,, mentre il suo segno sonoro affiora dal silenzio, dal tessuto inaudibile che è sempre lì, che contiene il suono prima ancora che venga prodotto: vibrazione-oceano fatta di continuum temporale, massa acquatica uniforme, che tutto precede, accompagna e segue. Lo spazio si allarga, ne percepisco lo sconfinamento, in tutte le direzioni, in un movimento centrifugo di cui si è perso il centro. Di fronte a questa voce pienamente fantasma, l'ascolto però non diventa inquieto. Il canto sempre più conforta e accarezza, risolve, mentre lentamente la luce affiora e un paesaggio sonoro fatto di vento e uccelli cancella ciò che resta dell'umano.

Vårskrik! (The cattle follow her, for they know her voice) (2024) di Tilia Auser, nome d'arte di Sara Bertolucci, è una performance-concerto per voce e ambiente completamente immersa

nell'oscurità. Il corpo della performer quasi scompare nello spazio immerso nella nebbia, assume a tratti la forma di un'ombra, di una silhouette che si manifesta, in piedi, mentre forse si avvicina, o si allontana. Come nel caso di Posani, anche in *Vårskrik! il suono disegna i contorni dello spazio e arriva a toccarci prima ancora che si riesca a comprenderne l'origine, a individuarne la provenienza*; e anche in questo caso tutto parte dalla voce e dal canto in diretta, con una significativa differenza: Bertolucci utilizza un intervento elettronico per attivare un gesto di riverberazione, che permette al canto di stratificarsi e dilatarsi, disegnando così i confini di uno spazio altro rispetto a quello reale, generando una dimensione percettiva liminale tra musica e linguaggio, tra canto monodico, dilatazione vocale e figure del singhiozzo. La performance nasce a partire da una ricerca etnomusicale svolta dall'artista in Scandinavia, dove lo studio del canto degli alpeggi scandinavi le ha permesso di investigare il rapporto che tradizionalmente si instaura in quei luoghi tra suono e spazio. Il *kulning* è un canto che nasce come richiesta di aiuto:

Sono melodie costruite e stratificate nel tempo utilizzate per trasmettere messaggi e informazioni attraverso lo spazio da parte delle comunità contadine. È un canto basato su una serie di pattern e figure che ritornano ma che permette una dimensione improvvisativa; presenta una scala tipica, chiamata *vallåtsmodus*, una sorta di scala minore sulla quale chi porta la voce improvvisa (Bertolucci, 2024, intervista con l'A.).

Un canto che crea comunità, un canto che addomestica il paesaggio riverberando attraverso di esso, disegnandone i contorni, il *Kulning* è una pratica vocale che mette in campo potentemente le figure dell'ascolto e della risonanza: un codice sonoro condiviso da esseri umani e non, costruito intorno alla forma di un *call and response*⁵ dove al suono emanato da una fonte lontana nello spazio si risponde con un altro suono, componendo così una comunicazione musicale che attraversa le distanze. Ciò che Bertolucci riporta in teatro è proprio questa funzione emergenziale del canto, la figura di un gesto vocale che interviene e modifica il reale attraverso un'azione di risonanza. Risonanza che qui riverbera nella relazione tra suono e spazio e nelle possibilità di agentività che il primo può avere nei confronti della percezione del secondo:

Si tratta di un canto che dialoga ed entra in relazione con un paesaggio specifico. Un canto che produce storie ed emergenze, costruito per certi tipi di paesaggi e certi tipi di riverberazioni.⁶ In questo senso la microfonazione in scena viene in aiuto, non per amplificare ma per riverberare, per disegnare, ricreare uno spazio altro all'interno dello spazio del teatro (Bertolucci, 2024, intervista con l'A.).

Nel trasporre la forma di un canto dialogico nato per spazi aperti e naturali all'interno di uno spazio chiuso e per voce sola, Tilia Auser realizza una performance che, come scrive lei stessa nei suoi appunti, ha la forma di un dialogo con la propria stessa eco. La risonanza qui, attraverso l'ausilio tecnico di effetti analogici, prende la forma esplicita dell'eco e del riverbero, forme di suono che rispondono a (o possono ricreare, in sua assenza) uno spazio e alle sue caratteristiche: la performance lavora sulla dis-percezione dello spazio e del tempo che lo spossessamento caratteristico della voce prodotta dall'eco può produrre così come sulle suggestioni sovranaturali che il canto, trattato elettronicamente in tal senso, produce. Già per Lucrezio la figura dell'eco, prodotta dalle ripercussioni di un suono moltiplicato, gioca un ruolo fondamentale nella definizione di un ambiente sonoro sovranaturale, arrivando a spiegare come spesso le stesse religioni possono emergere come risposta a fenomeni naturali che non riescono ad essere spiegati e le cui origini sono attribuite a forze superiori:

In questi casi, una sola parola, lanciata dalla bocca di chi urla, può risvegliare tutte le orecchie del popolo. E così una voce si disperde in molte voci. [...] Ho visto punti che restituivano anche sei o sette voci per una sola emessa, perché le colline stesse, sbattendo contro le colline, continuavano a riverberare. E chi abita nelle campagne vicine crede che questi luoghi siano i ritrovi dei satiri dai piedi di capra e delle ninfe; e vi racconta che ci sono dei fauni, i cui rumori notturni e i cui divertimenti spesso rompono i silenzi senza voce laggiù [...] Altri prodigi e meraviglie di questo tipo amano raccontare, per evitare che si pensi che abitino in luoghi solitari abbandonati dagli dei. Per questo si vantano di meraviglie nei loro racconti, o per qualche altra ragione sono portati - avidi, come lo sono sempre stati tutti gli uomini, a raccontare favole nelle orecchie. (Lucrezio, vv. 4563-4594)

Le figure del riverbero e dell'eco producono una traccia sonora che non solo amplifica la fonte originaria, ma, come afferma Francis Bonnet in *The Order of Sounds* la sublima, «fino a *derealizzarla*, creando così una traccia sovranaturale» (Bonnet, 2019, p. 25) che separa il suono dalla sua fonte, moltiplicandolo, facendolo durare nel tempo più di quanto dovrebbe; e questa dilatazione rende il suono più tangibile ed etereo allo stesso tempo, confermando la materialità della sua esistenza mentre ne mostra l'irrealtà fantastica, separandolo dalla fonte che lo produce e moltiplicandone l'origine, riempiendo gradualmente lo spazio dell'ascolto. Quella di *Vårskrik!* è una drammaturgia sonora che diventa drammaturgia del paesaggio, sovverte la percezione canonica che si instaura tra pubblico ed evento scenico e mette a tema la dialettica tra vicinanza (della performer e del suo gesto vocale) e lontananza (della voce riverberata). Dal punto di vista di rapporto tra dimensione visiva e sonora infatti, drammaturgica-

mente, mentre il corpo della performer si fa sempre più presente, avvicinandosi sempre di più fisicamente agli spettatori e alle spettatrici, la sua voce invece si proietta in una dimensione che parla di distanze, dalla natura puramente spaziale. La voce da corpo si fa paesaggio, un paesaggio che è pura morfologia, non definito da desideri e da *agency* tipicamente umane, ma che si manifesta nella sua indifferente materialità e dunque diventa pragma, figura attiva che gradualmente e in maniera sempre più intensa avvolge lo spettatore, portandolo in un altrove indistinto, liminale, dissolto, finale. Non è un caso che, alla fine del canto, si viene a creare lo spazio necessario all'affioramento di un delicato ascolto di paesaggio sonoro naturale, frutto di un lavoro di *field recording* realizzato nei luoghi del *Kulning*: ed ecco che lo spazio chiuso del teatro si apre d'improvviso verso il fuori, facendosi orecchio, come dice Rilke dell'anfiteatro greco nei quaderni di Matte: "ein Ohr der Erde", orecchio del mondo, o meglio, orecchio-mondo, dove ciò che si ascolta, non è soltanto ciò che viene recitato sulla scena, ma anche, e più profondamente, come fosse appunto una conchiglia tenuta vicino all'orecchio, un fischio, un soffio, dove si raduna tutto il mondo laggiù, posto al di là dei limiti della scena. E il teatro torna ad essere il luogo dove il mondo produce se stesso.

3. Spossessionamento

Roma, 23 agosto, la mia scrivania. La scena è un quadrato di pvc bianco di circa 12 metri per lato; vista dall'alto e dalla distanza prodotta dalla ripresa⁷, sembra il foglio bianco di un pentagramma, attraversato da linee e punti neri. Agnese Banti è seduta a terra, in fondo, al centro dello spazio. A intervalli regolari canta una nota nel microfono che tiene in mano; con il passare dei minuti le note si stratificano, si sovrappongono, mentre lei inizia a muoversi all'interno della cornice, compiendo i suoi gesti con cura e attenzione. Disegna lo spazio, visivo e sonoro, della performance spostando in continuazione dodici piccoli diffusori e disegnando a terra con i loro cavi neri forme e strutture che si posano sul tappeto bianco. Ogni tanto prende l'unico cavo rosso per produrre i suoni che sentiamo. Ogni tanto si ferma ad ascoltare assieme a noi. Espressioni monofoniche. Pattern vocali. Una melodia appena sussurrata, come di ninna nanna. La sua voce si stacca dal corpo e si dilata, si moltiplica nello spazio creando figure che raccontano distanze. Un albero con le sue dita che si aprono. L'emersione improvvisa di un geyser. Una tana di api che ronzano. Le curve attorcigliate di un

cervello o di una noce. Un canto stellato a sei punte, di cui resta solo la vibrazione nel corpo. Poi torno al presente, trasportato dal brusio mescolato di parole in italiano e in inglese, che si muovono tra racconto di sogni e sequenze numeriche.

In *Speaking Cables. Dispositivo coreografico per voce, cavi e altoparlanti* (2023) dialogano due sfere importanti della ricerca della performer e sound artist Agnese Banti: quella sullo studio del suono e quella sulla dimensione grafica/visiva, entrambe messe in relazione con l'analisi dello spazio. Muovendosi all'interno di un palco spoglio e bianco, Banti disegna partiture visive e sonore spostando nello spazio dodici speaker di piccole dimensioni. La scena è un luogo dichiaratamente astratto all'interno del quale però avvengono trasformazioni fisiche e presenti, legate ai materiali utilizzati e alla loro corporeità intrinseca: cavi elettrici, legno degli altoparlanti, vibrazioni sonore, corpo della performer sono i segni attraverso i quali Banti costruisce geometrie spaziali e temporali che ospitano la sua voce, raccolta da un microfono e trasmessa attraverso un cavo rosso al sistema rizomatico di percorsi di segnale lungo decine e decine di metri di cavi xlr: modulazioni vocali, canti, frammenti di testi e canzoni vengono raccolte dal microfono, inviate alla regia audio e quindi diffuse attraverso gli altoparlanti⁸. I cavi, quasi visualizzazioni fisiche del corpo della voce, diventano linee di scrittura in movimento, mentre la voce della performer si muove e si moltiplica lungo di essi e la performance può essere letta come il tentativo di disegnare nello spazio le traiettorie prodotte dal suono e dalla drammaturgia sonora in azione.

Il lavoro nasce da un'immagine che spesso affiorava durante l'anno di studio che Banti ha svolto all'interno della scuola Malagola, la scuola di tecniche vocali diretta da Ermanna Montanari ed Enrico Pitozzi, quella della voce che si stacca dal corpo. Come dialogare con questa dimensione di voce incorporea, di *detachment* e scorporizzazione di una parte così significativa di sé e come abitare la dimensione performativa che questa possibilità apre è una questione che percorre in maniera fondativa le ricerche di tutte le artiste qui analizzate. Potremmo parlare in questi casi di una figura di spossessamento della voce che viene praticata all'interno del divenire della performance, uno spossessamento generativo e funzionale che trasforma la voce in "atto", punto di incontro e contatto; un gesto che ne mette in risalto la natura sonora puramente generativa, produttrice di uno spazio in movimento, poroso, continuo, che si situa *tra* le cose.

Questo spossessamento generativo e funzionale, se in Posani avviene attraverso le tecniche vocali (l'artista ama un utilizzo puro e non mediato dello strumento vocalico) e in Tilia Auser attraverso le figure dell'eco e del riverbero, in Banti avviene con l'ausilio del microfono, della modulazione elettronica del suono e della moltiplicazione delle fonti sonore, che l'artista agisce coadiuvata da Andrea Trona, il sound artist che la segue da bordo palco.

La voce di Banti viene raccolta e "congelata" attraverso l'utilizzo di *live electronics*, quindi assegnata e amplificata in tempo reale attraverso un sistema di dodici canali indipendenti, che la inviano ad altrettanti diffusori in relazione alla partitura spaziale e ai gesti della performer. La risonanza che qui viene generata produce nello spazio la figura del coro: l'emissione in diretta di una voce sola si moltiplica attraverso un processo continuo di riconfigurazione del disegno sonoro e spaziale agito dal vivo. Vengono in mente le installazioni museali multi-canale di Janet Cardiff, come *The Forty Part Motet* o *The Murder of Crows* dove la spazializzazione del suono, attraverso l'utilizzo di molteplici fonti sonore, riveste un ruolo fondamentale: con la differenza che qui la fonte del suono è unica (la voce di Banti) e la spazializzazione viene agita e costantemente modificata. La drammaturgia sonora (e fisica) di *Speaking Cables* si manifesta in una forma mutevole in trasformazione continua, dove le immagini sonore e visive faticano a posarsi, ma abitano piuttosto uno stato liminale di continua transizione, dove lo *stare-tra* sembra essere il vero obiettivo da raggiungere.⁹ Proprio il dialogo tra la voce diretta e quella acusmatica che Banti performa, genera un campo sonoro che potremmo definire un non-luogo acustico, etereo, fantasmatico, disincarnato: un paesaggio invisibile contornato da voci in movimento che permette alla voce di "entrare nel mondo" in una maniera multipla e stratificata. Una strategia drammaturgica che mette in crisi l'agentività relazionale caratteristica della parola, producendo piuttosto una moltiplicazione di richiami che convocano una dimensione liminale e inconscia nell'ascoltatore, che viene così invitato ad abbandonarsi ad una forma di fertile *erranza* sonora. In *Speaking Cables* sono i *devices* sonori, gli strumenti tecnici utilizzati che acquistano una loro agentività indipendente, permettendo alla voce della performer di farsi drammaturgia: il microfono, i 12 speaker in scena, i cavi che li connettono agiscono sul canto e sulla parola di Banti, per scomporli, rimodularli, molecolarizzarli, fino a trasformarli nella non-forma di armonici e suoni puri. In questo caso la tecnica del canto armonico assieme a quella della microfonazione e della moltiplicazione delle fonti mettono in campo un duplice gesto di separazione e di

allontanamento dal corpo produttore della voce; una distanza al quadrato, che richiede un esercizio di ascolto continuo non solo da parte degli spettatori e delle spettatrici, ma anche e soprattutto da parte della performer: «durante la performance arrivo al punto in cui io stessa non riconosco più la mia voce», afferma Banti (Banti, 2024, intervista con l'A.). Questa volontà di “ascoltarsi da fuori”, questo gesto trasformativo dell'identità che passa per la figura dello spossamento e dell'auto-ascolto segna un ulteriore importante piano di ricerca nei percorsi di queste tre artiste. Siamo tutti portati naturalmente a pensare alla voce come ad un marker di identità: pensiamo alla nostra voce come solo nostra, una sorta di impronta digitale sonora che ci definisce e ci differenzia rispetto a tutto ciò che è altro da noi. La natura stessa della voce, d'altronde, le sue caratteristiche timbriche che la rendono ogni volta unica, sono profondamente legate alle caratteristiche fisiche del corpo che la emette: alla forma della bocca e del nostro cranio, a quella delle nostre corde vocali; così come alle nostre esperienze passate, ai nostri traumi, al nostro vissuto personale. La voce rappresenta il nostro modo più diretto e immediato di stare nel mondo e nel momento dell'emissione sono proprio i confini soggettivi e corporei che ci caratterizzano a venire espansi, dilatati, invitati a co-partecipare al presente diffuso del mondo sonoro che ci circonda. Attraverso la voce entriamo nel mondo, qualcosa che è profondamente nostro, intimo, profondo e viscerale, esce da noi ed entra nello spazio, e fa di noi stessi un luogo di confronto, di incontro e di agentività.

Le performance di Tilia Auser, di Agnese Banti e di Diana Lola Posani ci fanno fare esperienza proprio di questa natura *agente* della voce: una voce che non si limita a veicolare un messaggio attraverso il linguaggio né a presentarsi come prodotto di un corpo risonante; piuttosto come attante che si stacca da esso, e staccandosene se ne differenzia, reificandosi nel mondo in quanto oggetto distinto, indipendente e agente, “interveniente” per usare un termine che Jane Bennet veicola da Bruno Latour per nominare la capacità di intervento nel mondo di figure ibride tra soggettività e oggettività¹⁰. Paradossalmente questa separazione non comporta però una perdita di soggettività, anzi, ne produce un potenziamento. Attraverso l'esercizio di continuità e ripetizione dell'emissione che queste artiste sperimentano (assieme a quello necessario e conseguente di auto-ascolto), si viene a creare un campo di forze paradossale dove la voce, staccandosi dal corpo che la produce e oggettificandosi nel mondo, allo stesso tempo permette a quel corpo preciso, a quella specifica identità di manifestarsi, di farsi spazio, di raggiungere distanze, di toccare ciò che è lontano, di portarlo a sé:

La mia voce è anche essenzialmente se stessa e insieme mia nei modi in cui si separa da me o mi attraversa. Nient'altro mi definisce così intimamente come la voce, proprio perché non c'è altra caratteristica del mio io la cui natura sia tale da uscire da me per andare verso il mondo e farmi muovere da esso (Banti, 2024, intervista con l'A.).

Ecco, forse in fondo è quella del movimento la figura principale che questi lavori fanno venire in mente; un movimento empatico, duplice, che produce commozione (da commuovere, muovere-con); un doppio movimento gioioso e giocoso di uscita e di ingresso nel mondo, di ascolto e di auto-ascolto, curativo sia per chi lo produce che per chi lo riceve.

4. Cura

Queste voci fantasma, queste voci senza corpo non si fanno portatrici di alcuna esperienza o dimensione traumatica, né invitano alla condivisione. Siamo abituati a pensare all'immagine della perdita, dello spossessamento o della scorporazione della voce, come a un momento traumatico, anche a livello biografico, se pensiamo ad esempio allo stadio infantile e all'importanza del gesto vocale come momento di crescita e di formazione. Non c'è qui però desiderio di investigare tale dimensione traumatica, piuttosto il tentativo di cercare all'interno di essa una possibilità che sia allo stesso tempo rituale e ludica, dove le figure dello spossessamento e della risonanza piuttosto che preludere ad un trauma, producono lo spazio e la possibilità di un incantamento: una proiezione di sé nel mondo, violenta sì, forte e allucinatoria, ma soprattutto gioiosa. Queste performance che hanno la forma di riti, queste azioni sonore quasi sciamaniche, aprono ad uno spazio-tempo di cura attraverso un doppio movimento di ascolto, che mette in relazione l'interno con l'esterno, il personale con il collettivo.

Il primo è una forma di ascolto interiore, ovvero la pratica di *inner-listening* che permette alla performer di riposizionarsi e scoprirsi in relazione alle sonorità interne prodotte con le quali può decidere successivamente di ri- o de-sintonizzarsi: Banti, Auser e Posani, come abbiamo visto, mettono tutte in campo il gesto dell'auto-ascolto, sia come gesto fondante l'azione performativa, sia all'interno della performance stessa. Questa azione di auto-ascolto della propria voce nel momento dell'emissione non viene mai interrotta durante le performance e ad essa si accompagna un esercizio di continuo aggiustamento e variazione in relazione a ciò che viene ascoltato, all'interno di un ininterrotto tentativo di modulazione su base estetica del principio dello "specchio acustico" per come lo chiama lo psichiatra francese Guy Rosolato ovvero di quella «insigne proprietà della voce di essere allo stesso tempo

emessa e ascoltata, inviata e ricevuta, dallo stesso soggetto» (Rosolato, 2018). Nel caso delle tre artiste è come se la pratica di auto-ascolto preludesse alla possibilità di un’invocazione fondamentale: l’ascolto del suono prodotto dalle loro voci nell’atto dell’emissione permette la generazione di livelli sonori più profondi, nascosti, all’interno di un movimento di ricerca di sonorità che i loro corpi contengono ma che non si è ancora manifestata: la performance testimonia del tentativo di liberarla, di farla risuonare. L’auto-ascolto, esercizio comune a qualsiasi cantante d’opera professionista e finalizzato solitamente alla ricerca dell’intonazione, in questo caso esula dall’ambito strettamente musicale per diventare ricerca di verità corporale, biografica, di senso, attraverso la quale far risuonare identità sonore contenute ma quotidianamente nascoste, inaudite, che riverberano di istanze personali e biografiche¹¹. E ciò che emerge, nella forma di vibrazioni e armonie risonanti nello spazio, investe lo spettatore e apre al secondo ascolto, quello che accomuna tutte le persone presenti e le rende compartecipi di un’esperienza sonora che congiura e trasforma le condizioni del reale. I corpi delle spettatrici e degli spettatori entrano fisicamente in risonanza con queste voci inaudite e l’ascolto di queste proiezioni finalmente liberate, dell’emissione gioiosamente violenta di questi sé nello spazio diventa gesto comunitario liberatorio, curativo che dimostra un profondo credo nel mondo come rete viva di energia vibratoria in costante movimento e nelle capacità del suono e della voce di modificarlo e di influenzare di conseguenza la realtà dei nostri corpi che, come ogni altra cosa, ne fanno parte.

Tale dimensione curativa del gesto vocale accomuna le ricerche di queste tre artiste e le inserisce all’interno di una genealogia che parte dalle neoavanguardie degli anni ‘70 e arriva alla scuola italiana di vocalità rappresentata dai percorsi di artiste come Ermanna Montanari, Chiara Guidi e Mariangela Gualtieri: anche per queste artiste la pratica vocale rappresenta il tentativo di trovare una nuova possibilità di relazione con il mondo (se non, a volte, con il cosmo) dove la performance diventa anche pratica spirituale, esercizio di cura di sé e dell’altro:

Nel loro comporre in voce l’orecchio torna ad essere ciò che è sempre stato – una natura che troppo spesso dimentichiamo, aggiungerei – cioè l’organo della profondità interiore, cioè ciò che rivela e capta il mondo per tradurlo poi in sensazioni e in comportamenti (Pitozzi, 2024, p. 304).

La voce è il più grande potere di emanazione del corpo. Ognuna/o di noi all’inizio dell’arco della propria esistenza ne fa esperienza: il modo in cui da neonate/i iniziamo a prendere le misure con lo spazio è attraverso di essa. È con la voce che impariamo a “tocca-

re” il mondo prima ancora di riuscire veramente ad avere un controllo del nostro corpo; è attraverso la voce che manifestiamo stati d’animo, necessità, dolori e fin dall’inizio delle nostre vite il grido, l’urlo, il canto sono manifestazioni gioiose della nostra stessa esistenza, un’affermazione dell’essere qui e ora, del sentirsi parte di un continuum che abbraccia e contiene, ci abbraccia e ci contiene e che non prevede esclusione o separazione.

Ed è a partire da questo gesto primitivo, inconscio, innato che iniziamo a muoverci verso l’uso della voce come linguaggio: attraverso il controllo dell’emissione, la scoperta dei risultati che otteniamo sull’ambiente, la riproduzione dei suoni sentiti provenienti dalle persone che ci sono più vicine e delle quali inconsciamente finiamo per imitare la voce. Crescere significa in fin dei conti rinunciare gradualmente alle numerose e plurime possibilità espressive delle nostre voci in nome della possibilità di essere compresi, di entrare in relazione con un linguaggio condiviso che ci pre-esiste e che ci viene imposto dall’alto: rinunciamo così gradualmente al mondo dell’urlo, dei rumori e della fisicità vocale in nome della comunicazione della parola-linguaggio, e forse, in questa rinuncia, finiamo per dimenticare parti di noi che restano però silenziose, inaudite nel fondo dei nostri corpi.

Le esplorazioni che queste artiste intraprendono cercano di recuperare queste identità vocali sopite, di investigare le possibilità curative e artistiche che la loro riscoperta prima ed emissione poi può tornare a possedere, in una sorta di movimento al contrario, indietro nel tempo che ci ricorda di un tempo materno e spaventoso allo stesso tempo, dove la voce, gesto fisico quasi passivo per quanto spontaneo, era ancora procedimento di scoperta, stupore dell’emissione e delle possibilità che contiene. Le drammaturgie sonore di Banti, Posani e Tilia Auser, si rifiutano di utilizzare il suono per aprire una dimensione di comprensione e intellegibilità attraverso l’ascolto. Al contrario, così come le voci che ne costituiscono la materia principale, si disperdono, si agglomerano, si moltiplicano, producendo così la condivisione di una forma di inaudibilità sonora che richiede alle spettatrici e agli spettatori di abbandonarsi allo stupore, alla sospensione, al credo.

¹ Cfr. in particolare Di Matteo P., *A bocca chiusa. Effetti di ventriloquio e scena contemporanea*, Luca Sossella Editore, Roma 2024; Pitozzi E., *Acusma. Figura e voce nel teatro sonoro di Ermanna Montanari*, Quodlibet, Macerata 2017; Valentini V., *Drammaturgie Sonore. Teatri del Secondo Novecento*, Bulzoni, Roma 2012; Valentini V., *Drammaturgie Sonore 2. Saggi e conversazioni*, Bulzoni, Roma 2021; Tomeo C. (a cura di), *Sonic Arts. Tra esperienza percettiva e ascolto attivo*, Castelvechi, Roma 2019.

² Il *Deep Listening* è un'insieme di pratiche di ascolto consapevole, meditazione e immaginazione dei fenomeni acustici sviluppate a partire dagli anni '60 dalla compositrice e musicista americana Pauline Oliveros. Le tecniche vocali estese sono invece tecniche di canto alternative ampiamente utilizzate nella musica contemporanea del '900 che permettono alla voce del/della cantante di sviluppare possibilità alternative dell'utilizzo della voce rispetto a quella classica modale: tra di esse troviamo lo Jodel, i suoni glottali, il tremolo o trillo vocale assieme a pratiche vocaliche non-occidentali come il canto di gola Inuit o quello Tuva.

³ Con il termine *Throat Singing* ci si riferisce ad una serie di pratiche vocali appartenenti a diverse culture tradizionali (la più nota quella di Tuva, in Russia) dove il suono viene prodotto a partire dalla regione della gola. Il *Growl* è una tecnica vocale tipicamente impiegata nei sottogeneri più estremi dell'heavy metal e dell'hardcore punk: produce suoni rauchi, cavernosi, gutturali ottenuti tramite l'utilizzo del diaframma e la costrizione della laringe.

⁴ Con pre-ascolto mi riferisco a quella forma di ricezione acustica primaria e immediata che il nostro orecchio mette in campo e che precede l'ascolto analitico e cosciente, che invece rende intellegibile un suono, lo qualifica, lo comprende e lo identifica sulla base delle nostre conoscenze e del contesto in cui ci troviamo.

⁵ Con *Call and Response* si intende, in musica, una successione di due frasi, solitamente provenienti da due musicisti distinti, e dove la seconda fa da commento alla prima.

⁶ A differenza che nelle *songlines*, le vie dei canti della tradizione aborigena australiana, dove il canto si fa portatore di storie, di passato e di identità, nel *kunling* il canto convoglia dei messaggi pratici, informativi. In entrambi i casi però il rapporto con il paesaggio naturale è fondativo, si tratta di canti che disegnano percorsi nel paesaggio, in una sorta di gesto di addomesticamento sonoro del territorio.

⁷ *Speaking Cables* è il solo degli spettacoli analizzati che non ho avuto ancora l'occasione di vedere dal vivo. Banti mi ha generosamente condiviso il link a due diverse versioni dello spettacolo, una ripresa a Fabbrica Europa e una nel teatro della Triennale di Milano. La visione di entrambi i video e il confronto con l'artista mi hanno permesso di incontrare il lavoro con la cura e la precisione necessarie, seppur in assenza della dimensione pienamente esperienziale fornita dalla visione dal vivo.

⁸ All'interno della performance, Banti performa una sua canzone originale, *Dancing on a Needle*.

⁹ La figura dell' *in between*, dello stare tra, della dimensione liminale del suono torna spesso nelle pratiche e nei discorsi di tutta una linea di ricerca sulla musica elettronica a partire dai suoi albori. "Everything is an interval, we are always in between. And in this interval, between two states, there is a continual expression of invisible variations, imperceptible transitions. All in between are fundamental": con queste parole Elian Radigue, pioniera della musica elettronica descrive la dimensione che ritiene fondamentale nella sua musica (Radigue E., *Time is of no importance*, in *Spectres Vol. 1: Composing Listening*, Shelter Press, Rennes 2019, p. 51); "My music is like a crossover point, seemingly in the room but seemingly in us" (Maryanne Amacher, *Notes on additional tones*, in *Spectres Vol. 2: Résonances*, Shelter Press, Rennes 2020, p. 34) afferma del suo lavoro Marianna Amacher, compositrice e sound artist famosa per le sue sperimentazioni con il fenomeno psicoacustico degli *auditory distortion products* ovvero quella gamma di suoni udibili prodotti dall'interno del nostro stesso orecchio che possono essere provocati sottoponendosi all'ascolto continuo di determinate frequenze.

¹⁰ «Né oggetto, né soggetto, l'interveniente fa la differenza, fa accadere cose, diventa la forza decisiva catalizzatrice di un evento»: Bennett, J., *Materia Vibrante. Un'ecologia politica delle cose*, Timeo, Palermo 2023, p. 42.

¹¹ È interessante notare come all'interno delle ricerche di queste artiste, lo spunto iniziale, il motore di senso risiede spesso in una dimensione autobiografica di natura traumatica; ma essa produce come risposta il desiderio di mettere in campo un gesto curativo, produttivo, fertile, piuttosto che analitico o di re-enactement.

Riferimenti Bibliografici

AA.VV., *Spectres Vol. 1: Composing Listening*, Shelter Press, Rennes 2019.

AA.VV., *Spectres Vol. 2: Résonances*, Shelter Press, Rennes 2020.

Bennett, J., *Materia Vibrante. Un'ecologia politica delle cose*, Timeo, Palermo 2023.

Bonnet, F.J., *The Order of Sounds: a Sonorous Archipelago*, The MIT Press, Cambridge MA, 2016.

Chion, M., *Sound*, Duke University Press, London 2016.

Connor, S., *La voce come medium*, Luca Sossella Editore, Roma 2007.

LaBelle, B., *Lexicon of the mouth*, Bloomsbury, Londra 2022.

Lucrezio, *De Rerum Natura*, Einaudi, Torino 2023.

Oliveros, P., *Deep Listening*, Timeo, Palermo 2023.

Oliveros, P., *Quantum Listening*, Timeo, Palermo 2023.

Pitozzi, E., "Dissectio: anatomie del corpo sonoro", in Valentini V, (a cura di), *Drammaturgie sonore*, Bulzoni, Roma 2012.

Rilke, R. M., *I quaderni di Malte Laurids Brigge*, Garzanti, Milano 2010.

Sitografia

<https://www.youtube.com/watch?v=uQdaYuWUgzE> (consultato il 10/10/2024) – Ecologie dell'ascolto. Diana Lola Posani dialoga con Piersandra di Matteo – 2023.

<https://webzine.sciami.com/la-voce-tra-corpo-e-linguaggio/> (consultato il 07/07/2024) - Rosolato, Guy, "La voce: tra corpo e linguaggio" in *Sciami. Webzine di Teatro, Video e Suono*, n.3, aprile 18.

Biografia dell'autore / Author's biography

Riccardo Fazi è dramaturg, sound artist e ricercatore indipendente. Nel 2006 fonda assieme alla regista Claudia Sorace la compagnia Muta Imago: da allora realizza la drammaturgia e il suono per tutti gli spettacoli teatrali, le performance, le opere liriche e i documentari radiofonici (Rai Radio Tre, Internazionale) della compagnia, che vengono presentati e coprodotti dai maggiori festival e teatri in Italia, Europa e Medio Oriente. Da diversi anni affianca al suo lavoro sul campo un percorso di indagine e ricerca teorica sul rapporto tra suono e drammaturgia che lo ha portato ad insegnare in istituzioni come l'Università di Roma La Sapienza, L'Università Tor Vergata, la Link Campus University, il DAMS di Lecce, La Bellone - Centre de recherche pour la dramaturgie di Bruxelles. Attualmente sta ultimando un dottorato di ricerca presso l'Università del Salento sulla drammaturgia sonora nella performance contemporanea.

Riccardo Fazi is dramaturg, sound artist and independent researcher. In 2006, together with director Claudia Sorace, he founded the Muta Imago company: since then he has created the dramaturgy and sound for all the company's theatre pieces, performances, operas and radio documentaries which are presented and co-produced in major festivals and theaters in Italy, Europe and the Middle East. For several years now, he has flanked his practical work with a path of investigation and theoretical research on the relationship between sound and dramaturgy that has led him to teach in institutions such as the University of Rome La Sapienza, Tor Vergata University, Link Campus University, DAMS – Università del Salento, La Bellone - Centre de recherche pour la dramaturgie in Brussels. He is currently completing a PhD at the Università del Salento on sound dramaturgy in contemporary performance.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

***Haunted.* Una drammaturgia sonora**

Giada Cipollone

Università Iuav di Venezia

Abstract

Il progetto della performance sonora *Haunted* (Gaia Ginevra Giorgi, 2024) origina dal ritrovamento di nastri magnetici da un archivio radiofonico, compromesso irrimediabilmente da un'alluvione. La drammaturgia del lavoro individua l'*haunting* come via di accesso a quell'archivio, non per restituirlo, ripararlo e reintegrarlo dentro un regime positivo di visibilità e permanenza ma per creare le condizioni di una sua riapparizione creativa e sonora, desiderante e spettrale. Il testo si organizza in tre parti, tre zone in cui l'analisi della funzione drammaturgica di alcuni dispositivi e fonti sonore, immaginati e utilizzati sulla scena, si intreccia con la riflessione teorica che si è interrogata sul rapporto tra *haunting*, archivi affettivi, performance e suono.

The sound performance *Haunted* (Gaia Ginevra Giorgi, 2024) stems from the discovery of magnetic tapes from a radio archive that was irreparably damaged by a flood. Rather than aiming to restore or repair the archive, the work approaches it through the concept of "haunting," allowing for its creative and sonic re-emergence in a spectral, evocative form, rather than a fixed and permanent one. This paper is organized into three parts, three sections where the analysis of the dramaturgical function of certain devices and sound sources, both imagined and used on stage, intertwines with theoretical reflection on the relationship between haunting, affective archives, performance, and sound.

Parole chiave/Key Words

Haunting; drammaturgia sonora; archivi fantasma; performance sonora; supporti analogici.

Haunting; sound dramaturgy; ghost archives; sound performance; analog media.

DOI: 10.54103/connessioni/25192

1. Introduzione

Nel 1994 l'alluvione del fiume Tanaro, nel nord-ovest italiano, annega un archivio radiofonico e corrompe le tracce magnetiche di una voce. La voce scompare da nastri rovinati e deteriorati, testimonia la consistenza fragile della memoria e la precarietà dei suoi archivi, che non si presentano come architetture salde e persistenti ma come paesaggi precari e temporanei. Gaia Ginevra Giorgi (1992), poeta, artista performativa e sonora italiana, ritrova le bobine che girano senza quella voce, affettiva, che pensava di poter riascoltare: quei nastri sono sovrascritti da suoni e rumori sconosciuti, voci e memorie di altri. Sceglie allora l'*haunting* come via d'accesso a quell'archivio, non per re-istituirlo, ripararlo e reintegrarlo dentro un regime positivo di visibilità e permanenza ma per creare le condizioni di una sua riapparizione sonora, desiderante e spettrale.

Haunted (Gaia Ginevra Giorgi, 2024) è una ricerca sonora sul ricordo, che organizza una polifonia di field-recordings, registrazioni di diari e lettere, incisioni di sogni, voci, *soundscape*s estratti da home movies, frequenze radio distorte, interferenze, e suoni live. Tutti i materiali si riversano nella fragilità dei circuiti analogici, tra i cavi sottili del magnetofono, l'idrofono, il campionatore, l'antenna radio: sempre in bilico tra passato e presente, memoria e prefigurazione, la scena accoglie i segnali fantasmatici della materia, che irrompono forma di scintillii, interferenze, inceppamenti. L'obiettivo è quello di inventare la possibilità di emersione di un archivio fantomatico e paradossale, che oscilla sulla soglia tra autobiografia e immaginazione.

Questo contributo non vuole tanto proporre una descrizione analitica della performance *Haunted* (Gaia Ginevra Giorgi, 2024) ma piuttosto rintracciare le piste della sua drammaturgia sonora, che in qualità di *dramaturg* ho contribuito a scrivere con l'autrice.

Il testo si organizza in tre parti, tre zone in cui l'analisi della funzione drammaturgica di alcuni dispositivi e fonti sonore, immaginati e utilizzati sulla scena, si intreccia con la riflessione teorica che si è interrogata sul rapporto tra *haunting*, archivi affettivi, performance e suono.

2. Il nastro magnetico. Haunting, loop e manipolazione

2.1. L'*haunting* come metodo

La ricerca dell'archivio, poi ritrovato, viene mossa dal desiderio di ritrovare le tracce di una memoria affettiva, di una voce, oggi scomparsa, che per ragioni professionali era stata molte volte registrata negli studi di una radio. La consegna delle bobine di nastri magnetici

sembra promettere la possibilità concreta di un ascolto, in grado di confortare la domanda del ricordo. Ma la voce è scomparsa da quei nastri: l'alluvione ha solo accelerato un processo di rovina, che è comunque iscritto nella natura obsolescente del materiale. Il fallimento di quest'archivio, però, non sancisce l'impossibilità della memoria, piuttosto spalanca altri modi del suo presentarsi. Quello che rimane di quell'archivio non si esprime nella forma certa, sopravvissuta, del documento, ma nell'azione infestante, inafferrabile, discontinua del fantasma. Per andare incontro all'apparizione intempestiva dell'archivio dissestato, per provare a sondare le sue tracce più fantasmatiche, fragili e nascoste, la ricerca preparatoria alla creazione convoca l'ipotesi metodologica dell'*haunting* suggerita da Avery Gordon in *Ghostly matters: Haunting and the sociological imagination*, uscito per la prima volta nel 1997 e tradotto e pubblicato in italiano da DeriveApprodi nel 2022 con il titolo *Cose di fantasmi. Haunting e immaginazione sociologica*. Il testo compare a quattro anni di distanza da *Spettri di Marx* di Jacques Derrida, del 1993, a cui si fa convenzionalmente risalire l'inizio della cosiddetta *spectral turn* della teoria critica degli anni Novanta (Luckhurst, 2002).

Avery Gordon nel suo studio trascura il concetto derridiano dell'*hauntologia* e insiste piuttosto sull'*haunting*, sostantivo, aggettivo e verbo, forma continua, che rimanda a un'idea di operatività, più che a una nuova categoria ontologica. Sono molte e plurali le definizioni di *haunting* che si inseguono nel corso del libro: tutte sono accomunate da un lato dal suo riconoscimento come modo del conoscere, in termini epistemologici, e dall'altro dal conferimento di una forza sociale e politica a questa forma di conoscenza. L'*haunting* «somiglia a una struttura del sentire» (Gordon, 2022, p. 250) che intercetta la persistenza di materie obliate o represses che animano e turbano la realtà quotidiana, manifestandosi in occorrenze che sfuggono alla lettura delle scienze sociali. La sfida disciplinare di Gordon bersaglia il conservatorismo di un approccio sociologico, che non riconosce il suo statuto narrativo e rivendica la capacità di descrivere i fatti e parlare in nome del reale, espellendo la minaccia precaria e fittizia dell'invisibilità, della letteratura, degli affetti.

Questa struttura del sentire non è riducibile alla visionarietà, più o meno delirante o superstiziosa, della psicosi individuale e non è relegabile dentro la sfera dell'inconscio del soggetto turbato, là dove la colloca una certa presunzione psicanalitica. L'*haunting* elude l'assimilazione al disturbo e al trauma personale, trattenuto nell'ossessione paralitica del passato: «a differenza del trauma, si caratterizza per il fatto di suggerire e produrre sempre

un *qualcosa che si deve fare*» (Gordon, 2022, p. 20). Il fantasma non ha a che fare con il ritorno sospirato di una persona morta o scomparsa, con un lutto soggettivo che chiede una risposta dolorosa e singolare: nei termini di Gordon, il fantasma è una figura sociale, è il segnale assillante di un problema persistente, che chiama a un'azione affettiva e collettiva. Il fantasma è la voce del rimosso – spesso marginalizzato o represso dalla violenza politica – che chiede di essere reintegrato nelle forme della socialità. Ed ecco allora che *l'haunting*, in definitiva, come struttura del sentire comune e condivisa, è «non solo la configurazione di un'esperienza affettiva sociale (e della sua coscienza), ma anche l'insieme di magiche relazioni materiali di scambio fra ciò che è definito e ciò che è inarticolato, fra il veduto e l'invisibile, il noto e l'ignoto» (Gordon, 2022, p. 252).

2.2. Andare in loop: la dimensione sonora

Il tentativo iniziale di provare a nominare, razionalizzare, questo agire attraverso *l'haunting* si disperde in un continuo girare intorno, girare in tondo. Un'immagine dagli *home movies* di Gaia si offre come uno statement: una bambina con la testa all'indietro gira sulla giostra, gira intorno, gira in tondo. Merry-go-round, la giostra è letteralmente l'allegria dell'andare intorno. Il fantasma non freme per avere un nome, non vuole necessariamente essere ri-attivato, ri-animato, non si fa trovare su richiesta, ma attende condizioni di ospitalità. *Haunted*, una forma passiva che non toglie potenza d'agire (Primultini, 2024, p. 59).

La prima zona della scena che costruiamo è quella di un *loop*, di un nastro che gira dentro un magnetofono e produce il suo suono “vuoto” ma udibile. Il *loop* plasma, anche geometricamente, una possibilità circolare e non lineare del tempo, è «un sistema modellizzante in sé, capace di ridisegnare lo spazio, il tempo e l'immaginario del futuro» (Attimonelli, 2021, p. XXII). La scelta del nastro e del magnetofono risponde non tanto allo scrupolo filologico dell'aderenza al tempo dell'archivio, non solo all'allestimento di condizioni di verosimiglianza al dato autobiografico. Con Mark Fisher, è il tentativo di dare un'intensità materiale alla memoria, al suo modo di apparire e scomparire, per frammenti, inceppamenti, lunghi silenzi.

Ipotesi: l'hauntologia possiede una dimensione intrinsecamente sonora. Il gioco di parole – hauntologia/ontologia – dopotutto funziona nel francese parlato. In termini di suono, l'hauntologia riguarda il sentire qualcosa che non c'è, la voce registrata, la voce che non è più garante di presenza. (Fisher, 2006)

Ripartendo da Derrida, Fisher rilancia una relazione, poi criticamente molto fortunata, tra hauntologia e dimensione sonora. *Spettri di Marx* il cui sottotitolo è “Stato del debito, lavoro del lutto e nuova Internazionale” origina da un intervento pronunciato da Derrida a un convegno internazionale sul futuro del marxismo, fomentato tra le altre cose dalla controversa pubblicazione, l’anno precedente, de *La fine della storia* di Francis Fukuyama. L’hauntologia in Derrida si configura come la necessità, alternativa all’ontologia, di costruire un concetto a partire non dall’evidenza della sua presenza, del suo essere *presente*, in un adesso, ma piuttosto dal suo essere *assente*, intempestivo. L’hauntologia compromette l’evoluzione progressiva del tempo, le strutture cronologiche di una linea passato-presente-futuro, prefigurando una temporalità altra, spezzata. Una storia indocile al tempo, non comprimibile tra un inizio e una fine: per aggettivare il tempo dello spettro, Derrida preleva da Shakespeare la locuzione *out of joint*, dis-giunto, guastato, dislocato, o – una delle traduzioni efficaci per Derrida (Derrida, 1994, pp. 29 e ss.) – fuor di sesto. Lo spettro, che apre l’Amleto come il Manifesto del Partito Comunista, è la «frequenza di una certa visibilità» (Derrida, 1994, p.129), che può manifestarsi nelle forme di un’apparizione amichevole o di una perquisizione violenta, può essere il ritorno scomposto di una singolarità storica (il padre, in Amleto) o il futuro, mai compiuto, di una promessa (il comunismo, in Marx).

Approfondendo questa doppia possibilità, Fisher individua le due direzioni possibili dell’hauntologia, che definisce come “azione del virtuale” (Fisher, 2019, p. 33): la prima intrada quello che *non è più* ma rimane efficace virtualmente e la seconda si riferisce a quello che *non è ancora* ma è già efficace virtualmente. Se Derrida parlava a poca distanza dal crollo sovietico e dalla conseguente accelerazione globale del liberalismo politico ed economico, una quindicina d’anni dopo Fisher diagnostica l’impraticabilità di un’alternativa al capitalismo. Nell’era del realismo capitalista (Fisher, 2009) – dove le teletecnologie, contraendo spazio e tempo, rendono disponibili eventi remoti e il cyberspazio padroneggia la ricezione, la distruzione e il consumo di cultura, soprattutto musicale (Fisher, 2019, p. 35) – Fisher aggettiva come hauntologica una “convergenza” eterogenea di artisti della scena elettronica (tra gli altri William Basinski, *Burial*, *the Caretaker*, l’etichetta *Ghost Box*) che, ispirati da una comune malinconia, sono attratti dalle possibilità di dare una consistenza materiale alla memoria attraverso le tecnologie musicali. La musica hauntologica ricorre a nastri, dischi, oggetti e suoni in via di decomposizione: ha un suo marchio sonoro nel crepitio, il rumore di

superficie del vinile, correlativo sonoro di un tempo fuor di sesto, che disinnesci grazie alla materialità analogica l'illusione di un ascolto al presente. Il crepitio lavora come un monito, che rende al contempo percepibile il suono registrato e i dispositivi di riproduzione; il crepitio scopre la qualità materiale dei media analogici, laddove i digitali si nascondono e provano a non farsi scoprire. La melanconia che pervade questa ricerca musicale segnala non solo il ritardo del fantasma di un futuro perduto, ma la sua cancellazione, la sua impossibilità a venire. «Eppure quella musica rappresenta un rifiuto di rinunciare al desiderio di futuro. Tale rifiuto conferisce alla melanconia una dimensione politica, perché equivale alla rinuncia di adattarsi agli orizzonti limitati del realismo capitalista». (Fisher, 2019, p. 37).

2.3. La manipolazione: il gesto performativo

Nel lavoro con il nastro in *Haunted* la malinconia del passato, del futuro perduto, è però scagionata da una possibilità di relazione generativa con il nastro, che oltre alla sua funzione di dispositivo di registrazione, riproduzione e ascolto (di tracce già composte), presenta una propria consistenza materiale.

La materialità del nastro consente una possibilità di interazione sonora live: «il suono se si ferma sparisce. Il suono si basa sul tempo. E non puoi intrappolarlo. Oltre al non avere *precisamente* un corpo, al fatto che si cala nei supporti» (Giorgi, 2024). Il corpo in *Haunted* è quell'agente che può interagire con il suono, per mezzo del suo supporto, e lo fa in due momenti diversi della performance.

In un momento, il gesto performativo si inserisce nell'inesorabilità del loop: siamo nel momento centrale della performance, sul nastro stanno girando frammenti sonori di archivio (che sono presagi o echi di ascolti) insieme al registrato live, sempre carico di crepitii, inceppamenti, interferenze. Il corpo si ritrova accanto a una diagonale disegnata dal nastro, in movimento. Stappare, far vibrare, allargare, sollevare il nastro, materiale fragilissimo: la manipolazione live del nastro – che produce a sua volta un suono registrato e immesso nel loop – corrompe la continuità dell'ascolto, già compromessa dalle interferenze, suggerendo che sulla memoria si può agire al presente, con operazioni, anche irruenti, di riscrittura. La manomissione contribuisce all'accrescimento della massa sonora che si accumula vorticosamente sul nastro e sovrascrive continuamente la sua storia, fino a consumarsi e rimanere come materia, frammento di materia.

Piccoli cumuli di nastro consumato, alluvionato, abitano la scena come resti, reperti. In un altro momento della performance, il corpo di Gaia scopre alcuni di questi nastri rotti e inizia a lavorarli come fili. Il nastro non veicola più suono ma solo il rumore della sua materia distrutta, infestata. Con questo nastro, le mani di Gaia giocano al gioco del ripigliino, con un'immagine che cita una scena di *Ritual in transfigured time* di Maya Deren: evocata da Haraway come forma di intreccio continuo di storie, narrazioni, mondi (Haraway, p. 30), il gioco evoca la pratica del ricamo, associata a un modo dell'espressione storicamente femminile. Il gesto di ricamare si posiziona su quella soglia di separazione tra il fare pubblico, del lavoro, del potere, dell'istituzione e il fare privato, della casa, degli affetti, della cura. Un confine tracciato da una linea, soprattutto di genere, che marca la dimensione pubblica come culturalmente maschile e quella privata, personale, come naturalmente femminile. Il ricamo fabbrica e disfa opere che non accedono agli archivi ma raccontano di memoria, per frammenti sparsi e attraverso supporti precari.

3. Frammenti sonori. Combinazioni e riscritture dell'archivio

3.1. Nessun archivio (si) ripara

Il radicale ripensamento dell'istituzione archivistica che dagli anni Sessanta (Foucault, 1969) ossessiona la filosofia e le arti (Baldacci, 2016) ha decostruito l'idea dell'archivio come deposito monolitico e neutrale, che conserva integra e intatta la memoria storica. Derrida in *Mal d'archivio*, pubblicato pochi anni dopo *Spettri di Marx*, definisce la natura archivistica come ontologicamente spettrale, irriducibile e sfuggente ai binarismi visibile-invisibile, presente-assente, materiale-immateriale, e il suo umore come continuamente infestato da quello che esclude, sul piano sociale e politico. Il dibattito sull'archivio, a partire dagli anni Novanta, in concomitanza con la *spectral turn*, divampa anche negli studi sul teatro e sulla performance, per loro natura fortemente interpellati dai temi della scomparsa, della conservazione, della permanenza della scena. L'accensione si deve all'ormai storica pronuncia di Peggy Phelan che, definendo la vita della performance come unicamente al presente (Phelan, 1993, p. 145) sostiene la promessa ontologica della sua felice scomparsa, un suo istinto anarchico, disobbediente all'*archon*, inteso come archivio e anche come sistema di potere. Nel rispondere a Phelan, Rebecca Schneider contesta l'idea che la performance rimanga secondo l'aspettativa di un archivio, che nella tradizione soprattutto occidentale tende a premiare conservativamente so-

lo i resti materiali: la performance resta, ma resta differentemente (Schneider, 2011, p. 98). Per connotare questa differenza, Schneider convoca l'idea del fantasmatico, come possibilità della performance di eccedere la metafisica della presenza (dell'uno, dell'originale, del qui e ora), grazie alla possibilità di riapparizione caotica e ricomponibile che non si esaurisce nell'esercizio di un unico presente, ma si interrompe e riprende, sparisce e riappare, viaggiando per nuove domiciliazioni, corpi, memorie, geografie e temporalità.

As theories of trauma and repetition might instruct us, it is not presence that appears in the syncopated time of citational performance but precisely (again) the missed encounter – the reverberations of the overlooked, the missed, the repressed, the seemingly forgotten. Performance does not disappear when approached from this perspective, though its remains are the immaterial of live, embodied acts. Rather, performance plays the “sedimented acts” and spectral meanings that haunt material in constant collective interaction, in constellation, in transmutation (Schneider, 2011, p. 90).

Interazione collettiva, costellazione, trasmutazione sono movimenti esogeni alla scena, al suo limite spazio-temporale. Il pensiero di Schneider avanza oltre un'ontologia fantasmatica della performance, che legge il teatro come un luogo elettivamente infestato e come una macchina di memoria che ripete e rimette in circolo i fantasmi del passato (Carlson, 2001). L'azione performativa rigenera il rapporto con la storia e con l'archivio quando fuoriesce dalle logiche malinconiche della perdita e dalla speranza, più o meno contemplativa, del ritorno del fantasma. Il fantasma non è quella figura condannata a stare alla porta, a infestare l'archivio come la scena, con l'unica ambizione di essere ripetuto o evocato, ma può esercitare un'agency spettrale (Peeren, 2014) nelle forme di scrittura, anche performativa, che guardano ai possibili e sempre indeterminati futuri del passato.

In questo senso, una pratica di scrittura che costituisce un altro testo fondamentale per la ricerca di *Haunted* è stata *No archive will restore you* della scrittrice e studiosa Julietta Singh, teorica di riferimento dei *postcolonial studies*. Già dall'impostazione stilistica, che oscilla tra teoria, diario, prosa poetica e manifesto, Singh privilegia una scrittura del frammento che non crede al ripristino consolatorio dell'archivio ma prova a guardarlo come una forza agente. Singh dedica un capitolo all'archivio fantasma, descritto nei termini non di un luogo né di un oggetto, pure residuale, ma di una forza, di un desiderio, un *wishing-wanting desire*, un desiderio di volere-desiderare. Un'altra forma continua che identifica «Tutto ciò che dobbiamo sapere ma non possiamo conoscere mentre continuiamo a circolare e annusare attorno ai margini. Tutto ciò che

continua ad influenzarci e ad influenzare gli altri attraverso di noi. Tutto ciò che rimane lì, ma appena fuori dalla portata» (Singh, 2018, p. 96). Nello spazio aperto dal desiderio, Singh riannette il deposito valoriale delle sostanze intime e soggettive, forse trascurate dalla riflessione sociologico-politica di Gordon, che guarda piuttosto alle figurazioni sociali. I fantasmi stanno anche ai bordi delle costruzioni identitarie: *l'appena fuori dalla portata, l'out of reach* inquadra un campo d'azione per sé, che può muoversi alla ricerca e in ascolto di tracce di fantasmi del sé «che si manifestano in modo stranamente queer» (Singh, 2018, p. 97), facendo detonare l'autorità di un soggetto integro, lineare, spazialmente e temporalmente determinato.

3.2. Registrazioni: diari e ambienti

La pratica diaristica – in cui rientrano sia le scritture che alcune registrazioni sonore – fornisce la larga parte dei materiali lavorati drammaturgicamente in *Haunted*. Il modello del diario si fonda sui caratteri dalla simultaneità della registrazione agli eventi e dalla frammentarietà del suo racconto, tradisce per natura i protocolli della linearità e della visione retrospettiva prescritti da un certo patto autobiografico (Lejeune, 1975). Scrittura minore e del minore – a lungo criticamente considerata letteratura di scarto e storicamente praticata da soggettività confinate nel privato, nel domestico o al di fuori della sfera pubblica – la pratica del diario insegna che la memoria parla per frammenti provvisori, che il soggetto non si esprime come unità predestinata in coordinate spazio-temporali, che le intensità degli affetti e delle intimità – che l'archivio non si aspetta e non trattiene – circolano nel corpo e nei suoi modi di fare memoria. Il diario ragiona «sapendo che ogni tentativo di archivio sarà parziale, fondamentalmente arbitrario, a tratti prezioso nel suo segno, ma sicuramente non assoluto» (Giorgi, 2024). Nella pratica di Gaia, è un modo continuo di annotare, prendere appunti, non per procedere progressivamente nell'interpretazione o narrazione di sé, ma per inventare possibilità di riscrittura, mitopoiesi, prefigurazione, anche magica, divinatoria. Molte delle pagine diaristiche che vengono trattate, come fonti, nella performance, hanno frequentato la dimensione del sogno: nel sogno si condensano i ricordi e le ossessioni del quotidiano, i desideri del futuro e le tracce fantasma del passato. I sogni sono *haunted*. Livellano, senza un principio economico o lineare di selezione ed esclusione, spazi e temporalità e ricombinano, creativamente, frammenti di ricordi e prefigurazione di eventi.

Il metodo ricombinatorio del diario, del sogno – in cui riconosciamo le modalità di agire, fantasmatiche, della memoria – ispira le scelte drammaturgiche di *Haunted*. In un pri-

mo momento, la strategia che si offre è quella della ricombinazione aleatoria dei frammenti sonori. L'idea dell'aleazione, ispirata principalmente a John Cage, pur rimanendo integrata nella performance, viene presto abbandonata come elemento guida: è piuttosto la riscrittura, che media le infinite possibilità della materia con l'influenza e l'esperienza situata della soggettività, a essere assunto come principio drammaturgico. Una drammaturgia della ricombinazione, che frantuma l'archivio e lo ricompone alternando autobiografia, invenzione, archeologie, immaginazioni. Per ogni fonte, scrittura registrata o registrazione sonora, la drammaturgia sceglie un dispositivo d'ascolto. La scrittura diaristica, che in quasi tutti i casi corrisponde a lettere non spedite – lettere quindi senza destinatario, senza risposta, che ritornano nel confine intimo del diario – viene registrata dalla voce di Gaia e diffusa solo in acustico attraverso dei piccoli mangiacassette, spaesati nella scena. Per le registrazioni sonore – di ambienti, voci, dal passato o dal presente dell'archivio – non viene utilizzato per lo più né l'impianto stereofonico e nemmeno un sistema di quadrifonia. Il suono viene veicolato da quattro speaker collocati nello spazio, che non generano una tipologia d'ascolto immersiva ma anzi, al contrario, estremamente localizzata e puntiforme: la spazializzazione del suono, curata dal sound artist Glauco Salvo, si muove nella direzione, che è anche drammaturgica, di una parzialità dell'esperienza, diversa a seconda della posizione da cui si ascolta. Questi supporti, i mangiacassette e gli speaker, così minimi e fragili, non sono spesso evidenti o riconoscibili sulla scena e a loro volta nascondono o dislocano la fonte dell'emissione. Questa opacità della provenienza si iscrive nell'idea di una scena ventriloqua, dove non si trova necessariamente corrispondenza tra il suono e il suo luogo di produzione.

La voce dissociata diventa l'attrezzo per sollecitare le soglie finzionali verso un fuori, per farla finita con il reliquario di certe simbologie, per impiegare il testo come una cosa-tra-le-cose o per farne il fantasma, saturato, di una storia maggiore che ritorna esausta o piena di nuovi significati. [...] La ventriloquia si insinua in dispositivi scenici per porre "problemi" di funzionamento e, solo in quanto tali, problemi di senso (Di Matteo, 2024, p. 13).

4. Suono live. Voce, interferenze, frequenze impreviste

4.1. Idrofono: la voce dell'acqua

La voce live in *Haunted* si manifesta in unico momento: è emessa nell'acqua e non pronuncia parole o significati, ma suoni mostruosi e abissali, registrati e manomessi con l'aiuto di un idrofono.

La questione dell'acqua era del resto entrata da subito nel lavoro, nel suo antefatto. L'alluvione esemplifica la duplicità dell'agire dell'acqua: da una parte l'acqua inonda, annega, porta via sommergendo; dall'altra, quella l'acqua trattiene, fa emergere, conduce dislocando. L'acqua esonda dalle strutture organizzative, viaggia in modo *an-anarchico*. Tipologie d'azioni che fanno assomigliare il lavoro dell'acqua a quello della memoria, che oblia e ricorda, disloca e riscrive.

Al centro della scena di *Haunted*, si svela a un certo punto uno schedario, scelto come simbolo dell'utopia conservativa dell'archivio. Sullo schedario si scopre l'etichetta "alluvione 1994". Nello schedario riempito d'acqua si trovano nastri alluvionati e un idrofono. La scena si apre con il corpo in contro luce di Gaia, in una posa aracnea, metà corpo dentro e metà corpo fuori dallo schedario. Sul fermo immagine da uno speaker si ascolta una registrazione: «Ho trovato un tronco scorticato che ti somiglia. È tutto vivo e si rivolta in continuazione, come in un incubo». Da quel momento la scena si ascolta in acustico: il flusso sonoro è prodotto dal lavoro sott'acqua del contatto con l'idrofono, che avviene con la voce, con lo sfregamento dei nastri annegati, con i colpi alle pareti dello schedario. L'idrofono – microfono progettato per poter rilevare e acquisire i suoni e i segnali che si muovono nelle acque – normalmente utilizzato, nell'ambito del *field recording*, per registrare le sonorità subacquee, viene qui in un certo senso dis-funzionalizzato e utilizzato come oggetto anche materiale, in grado di colpire e produrre rumore. Quello che si viene a creare è una materia sonora altra, «una voce che ha a che fare col preverbale, o comunque col sogno, con tutta quella materia che viene da sotto; che sta nell'acqua, che viene trascinata, che non riesce a verbalizzare. Verbalizza una voce che non è nei corpi, verbalizza una voce dislocata nello spazio» (Giorgi, 2024). Come si anticipava, è l'unico luogo del lavoro in cui la voce è live, ma in una forma completamente distorta, trasfigurata, una voce che non veicola significato ma solo suono, un corpo sonoro che incentiva un ascolto acusmatico, che si protende verso un fenomeno la cui fonte rimane sconosciuta ed è per questo già spettrale (Bonnet, 2023, p. 112).

Dentro lo schedario, viene a conformarsi un unico corpo d'acqua, composto da una molteplicità di voci di materie, organiche e non. Tutto vivo, tutto a uno stesso livello. Se l'alluvione corrompe l'archivio originale, nell'acqua stagnano i suoi fantasmi. Tra l'archivio originale e il nulla c'è una zona, una scena allagata: nell'allagamento, che si propaga solo in orizzontale, ogni elemento galleggia sullo stesso livello. *Out of joint*: nello stato di detrito, che non è ancora dissoluzione, si smarginano le specificità degli eventi e le verità apparenti del loro essere stati.

[...] l'acqua è un archivio planetario di significato e materia. Bere un bicchiere d'acqua significa ingerire i fantasmi dei corpi che infestano quell'acqua. Quando poco dopo "la natura chiama", restituiamo alla cisterna e al mare non solo i nostri antidepressivi, i nostri estrogeni chimici, o le nostre comuni escrezioni, ma anche i significati che permeano quei materiali: la cultura monouso, il problem-solving medicalizzato, la disconnessione ecologica. Così come i profondi oceani nascondono registri del particolato di ere geologiche precedenti, l'acqua trattiene i nostri segreti più antropomorfi, anche quando preferiremmo dimenticarli. I nostri passati al contempo distanti e immediati ci vengono restituiti sottoforma di rivioli e inondazioni. (Neimanis, 2012, s.i.p.)

Nel milieu acquatico in cui si trasforma l'archivio alluvionato, non si va alla ricerca dell'eco di un'unica voce scomparsa, né si prova a ossidare l'ultimo pezzo di nastro in cui si è manifestata. All'interno dello schedario si costruisce piuttosto un laboratorio alchemico, una possibilità linguistica per l'acqua che, attraverso una polifonia di suono e di materia, come l'alluvione, configura una relazione inedita, angosciante e trasformativa, tra memorie, tra materie.

4.2. Interferenze

Gli inceppamenti del nastro, a cui si è avuto modo di accennare, corrispondono a una delle forme di interferenza che irrompono nell'ordine drammaturgico di *Haunted*. L'interferenza è il segno materiale, sonoro, di un'intempestività, di *out of joint* che si manifesta sotto la forma di un segnale imprevisto, proveniente da ciascuno dei dispositivi analogici che collaborano alla scena.

[...] sound is a haunting, a ghost, a presence whose location in space is ambiguous and whose existence in time is transitory. The intangibility of sound is uncanny — a phenomenal presence both in the head, at its point of source and all around — so never entirely distinct from auditory hallucinations. (Toop, 2010, p. XV).

La ricorrenza di questi segnali lascia intravedere una sorta di drammaturgia inversa del lavoro, che mette a disposizione della riscrittura, della ricombinazione e del montaggio non solo i reperti sonori dell'archivio, riversato nei dispositivi, ma anche le presenze sonore, i crepitii, della materia, che non vengono solo accolti ma anzi innescati nell'ecologia sonora della scena: c'è una qualità intenzionale nel processo hauntologico, che non si limita a ricevere le interferenze, ma adotta alcune strategie compositive (Bottin, 2022) utili alla loro interazione drammaturgica. Tra le fonti delle interferenze che irrompono sulla scena di *Haunted* primeggia la radio. Il protagonismo della radio deriva anch'esso in parte dall'antefatto del lavoro, il ritrovamento dell'archivio alluvionato, che è un archivio radiofonico. La radio però compare anche come dispositivo, tecnologia di comunicazione, che ha in sé, fin dalla sua invenzione, una qua-

lità fantasmatica: la separazione della voce dal corpo attualizza le paure, le speranze, i fantasmi del *disembodiment* inaugurando possibilità di contatto con altri corpi, altri mondi (Weiss, p. 14). Fin dai primi esperimenti «elettrofanatici», le invisibili onde radio sembrano poter «cappare strani suoni spettrali, eco cosmiche dei fantasmi che un tempo infestavano il vecchio etereum magnetico» (Davis, 2023, p. 109) con cui inaugurare una possibilità di comunicazione. In *Haunted* è l'antenna radio, presente in diversi dispositivi sulla scena, a sollevarsi come segno di una volontà di connessione. Interferenze radiofoniche si disseminano nell'intera drammaturgia sonora, insieme a feedback, risonanze, frequenze impreviste, distorsioni, non come difetti tecnici ma come immanenze sonore «di una presenza spettrale, o di stranezza, che non dipende dal fatto che la tecnologia fallisce ma che funziona *troppo bene*» (Davis, 2023, p. 470). Il disegno delle luci, a cura di Andrea Sanson, insegue e accompagna l'interferenza sonora immaginando dei suoi correlativi visivi: su una scena per lo più scura, buia, onirica, che si illumina per frammenti, le due fonti di luce – un faro e una piccola lampadina, detta *ghost light* – creano scintillii, riflessi, *flickering*, lampi imprevisti.

Come l'interferenza, sonora e visiva, interrompe e trasforma lo spazio sonoro e scenico, la drammaturgia puntella e riscrive l'archivio, lavorando sull'alternanza tra la dimensione dell'ascolto delle registrazioni e il live delle manipolazioni dei supporti (come il nastro) e della ricezione di frequenze impreviste. L'ascolto dei reperti viene interferito dalla loro ricombinazione e manipolazione, l'archeologia del ricordo è inventariata da una riscrittura che alterna memorie effettive e invenzioni possibili. Il lavoro drammaturgico trova un suo deposito nel progetto editoriale di un catalogo, un foglio A5 consegnato alla fine di ogni replica dentro una busta da lettera numerata. Proprio come lo schedario, anche il catalogo si ispira allo strumentario classificatorio dell'archivio: e proprio come lo schedario anche il catalogo viene dis-funzionalizzato e tradisce la promessa della sua attendibilità. L'indicizzazione degli elementi (fonti, messaggi, voci, interferenze) opera secondo ricordi sicuri e ipotesi mitopoietiche, saccheggia i repertori dell'autobiografia e della letteratura, da Benjamin a Carson, da Cortázar a Bolaño. Il catalogo elegge come supporto un foglio di carta comune, fragile e viaggiante, per demitizzare l'intoccabilità dei dati, dei protocolli di schedatura, dei luoghi di archiviazione. Il catalogo suggerisce, in definitiva, la performatività di un archivio provvisorio e continuamente riscrivibile, che indica fantomaticamente un paesaggio felicemente sospeso, in un tempo *out of joint*, in uno spazio *out of reach*.

“The archive is a stimulus between myself and myself”, says Julietta Singh. In rejecting any position that locks historical memory into a transmissible and coherent form, we welcome instead an archival crisis that accepts our bodies as completely fallible, unstable, inconsistent, unreliable repository. Embodies archives of intimate ruins, collections of performances deposited in me. (Sacchi, 2024, p. 168)

Riferimenti Bibliografici

Attimonelli C., *Prefazione a K. Eshun, Più brillante del sole*, Nero, Roma 2021, pp. I-XXX.

Baldacci C., *Archivi impossibili. Un'ossessione dell'arte contemporanea*, Johan&Levi, Milano 2016.

Barad K., *Entanglement quantistici e relazioni ereditarie hauntologiche: dis/continuità, sviluppi spaziotemporali e giustizia-a-venire*, in *Performatività della natura*, Ets, Pisa 2017, pp. 61-94.

Bonnet F., Sanson B.(eds), *Spectres IV, a thousand voices*, Shelter press, 2023

Bottin G., *Il progetto della hauntology: forme e pratiche dell'artefatto musicale in un presente nostalgico*, «Rivista di analisi e teoria musicale», XXVIII, 1, 2022, pp. 103-136.

Carson A., *Antropologia dell'acqua*, Donzelli, Roma 2010 (I ed. 1995).

Davis E., *Techgnosis. Mito, magia e misticismo nell'era dell'informazione*, Nero, Roma 2023 (I ed. 2015).

Derrida J., *Mal d'archivio. Un'impressione freudiana*, Filema, Napoli 1996.

Derrida J., *Spettri di Marx. Stato del debito, lavoro del lutto e nuova Internazionale*, Raffaello Cortina, Milano 1994 (I ed. 1993).

Del Pilar Blanco M., Peeren E., *The Spectralities Reader: Ghost and haunting in contemporary culture theory*, Bloomsbury, London 2013.

Di Matteo P., *A bocca chiusa. Effetti di ventriloquio e scena contemporanea*, Luca Sossella Editore, Roma 2024.

Fisher M., *Spettri della mia vita. Scritti su depressione, hauntologia e futuri perduti*, minimum fax, Roma 2019 (I ed. 2013)

Foucault M., *L'archeologia del sapere. Una metodologia per la storia della cultura*, Rizzoli, Milano 1999 (I ed. 1969).

Giannachi G., Kaye N., Shanks M.(eds), *Archaeologies of presence: art, performance and the persistence of being*, Routledge, London & New York 2012.

Gordon A., *Cose di fantasmi. Haunting e immaginazione sociologica*, DeriveApprodi, Roma 2022 (I ed. 1997).

- Haraway D., *Chthulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma 2019.
- LaBelle B., *Giustizia acustica. Ascoltare ed essere ascoltati*, Nero Short Books, Roma 2023.
- Luckhurst R., *The Contemporary London Gothic and the Limits of the "Spectral Turn"*, in «Textual Practice», Vol. 16, No. 3, 2002, pp. 527–36.
- Neimanis A., *Hydrofeminism: Or, On Becoming a Body of Water* (estratto), in «Cut/Analogue», 24 ottobre 2022, <https://www.shorttheatre.org/mag/hydrofeminism/> (ultimo accesso 10/08/2024), traduzione da A. Neimanis, *Hydrofeminism: Or, On Becoming a Body of Water*, in Gunkel H., Nigianni C., Söderbäck F., (eds) *Undutiful Daughters: Mobilizing Future Concepts, Bodies and Subjectivities in Feminist Thought and Practice*, Palgrave Macmillan, New York 2012.
- Powell D., Stephenson Shaffer T., *On the Haunting of Performance Studies*, «Liminalities: A Journal of Performance Studies», Vol. 5, No. 1, April 2009.
- Peeren E., *The Spectral Metaphor: Living Ghosts and the Agency of Invisibility*, Palgrave Macmillan, London 2014.
- Primultini T., *Materie fantasma. Haunting e metodologie performative. Tre conversazioni: Sara Giannini, Gaia Ginevra Giorgi, Giorgia Ohanesian Nardin*, tesi di laurea magistrale in "Teatro e arti performative", relatrice Annalisa Sacchi, Università luav di Venezia, a.a. 2023-2024.
- Reynolds S., *Haunted Audio: Society of the Spectral*, in «The Wire», n. 273, 2006, pp. 26-33.
- Sacchi A., Caleo C., *The Archive Is Out of Joint: Messy Corporeality and Temporality in Contemporary Performing Arts*, in Bottiroli S., Melgares M. A., *What Theatre Can Do*, bruno, Venezia 2024, pp. 161-176.
- Schneider R., *Performing remains. Art and war in times of theatrical reenactment*, Routledge, 2011
- Schneider R., Parrika J., Jucan I.B., *Remain*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2019.
- Sconce J., *Haunted Media. Electronic Presence from Telegraphy to Television*, Duke University Press, Durham 2000.
- Singh J., *No archive will restore you*, punctumbooks, Santa Barbara 2018.
- Taylor D., *Dancing with Diana: a study in Hauntology*, «TDR», Spring 1999, vol. 43, n. 1, pp. 59-79.
- Toop D., *Sinister Resonance. The Mediumship of the Listener*, Continuum, London 2011.
- Tripaldi L., *Ectoplasm Feminism, Notes on the materiality of ghosts*, NERO, April 2024, in <https://www.neroeditions.com/ectoplasm-feminism> (ultimo accesso 22/07/2024).
- Valentini V. (a cura di), *Drammaturgie sonore e Drammaturgie sonore 2*, Bulzoni, Roma 2012 e 2022.

Biografia dell'autrice / Author's biography

Giada Cipollone è ricercatrice a tempo determinato (Rtd-A) all'Università Iuav di Venezia. È stata assegnista di ricerca e docente a contratto all'Università di Pavia, dove ha conseguito il titolo di dottore di ricerca nel 2019. Fa parte dei gruppi di ricerca del progetto erc "INCOMMON. In praise of community. Shared creativity in arts and politics in Italy (1959-1979)", diretto da Annalisa Sacchi e del centro studi "Self Media Lab. Scritture, performance e tecnologie del Sé", fondato e diretto da Federica Villa. Nel 2022 ha ottenuto il "Seal of excellence" nell'ambito del programma "Horizon Europe Marie Skłodowska-Curie Actions". Ha seguito in qualità di dramaturg i progetti *Haunted* di Gaia Ginevra Giorgi e *Cu*mmia*1* di Danila Gambettola. Nel 2024 ha co-fondato e coordina presso l'Università Iuav di Venezia l'unità di ricerca "PerLa. Performance Epistemologies Research Lab", diretta da Annalisa Sacchi. Sempre nel 2024 ha pubblicato *Corpi a fuoco. Fotografia, performance, femminismo in Italia negli anni Settanta* per Marsilio.

Giada Cipollone is Assistant Professor (RTD-A) at the Iuav University of Venice. She was a Research Fellow and Adjunct Professor at the University of Pavia, where she earned her PhD in 2019. She is a member of the research teams for the ERC project *INCOMMON. In Praise of Community. Shared Creativity in Arts and Politics in Italy (1959–1979)*, led by Annalisa Sacchi, and the research center *Self Media Lab. Scritture, Performance e Tecnologie del Sé*, founded and directed by Federica Villa. In 2022, she received the "Seal of Excellence" within the Horizon Europe Marie Skłodowska-Curie Actions program. As a dramaturg, she collaborated on the projects *Haunted* by Gaia Ginevra Giorgi and *Cu*mmia*1* by Danila Gambettola. In 2024, she co-founded and coordinates the research unit *PerLa. Performance Epistemologies Research Lab* at the Iuav University of Venice, directed by Annalisa Sacchi. Later that year, she published *Corpi a fuoco. Fotografia, performance, femminismo in Italia negli anni Settanta* with Marsilio.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Voci-improprie: soggettività emersive, nuove alleanze, risonanze contro il capitalocene

Daniele Vergni

Sapienza. Università degli studi di Roma

Abstract

Se la voce è pura relazionalità situata ed incarnata, cosa accade alla relazionalità e alla soggettività di una voce quando vengono applicati processori e modulatori del segnale audio restituito da un microfono che la coglie? Quali soggettività emergono? Come agiscono e cosa producono? L'articolo nasce da un doppio posizionamento tra teoria speculativa e pratica performativa. Sono tre i nodi indagati: la formazione di soggettività inedite post-antropocentriche, natuaral-culturali e tecnologicamente mediate che destituiscono le principali dicotomie (primo piano/sfondo, uomo/donna, umano/animale, organico/inorganico) stravolgendo timbri, altezze, spazi e tempi; il rapporto col linguaggio verbale in una prospettiva politico-immaginifica che rinnova la comunicazione verbo-vocale; le capacità di desintonizzazione dell'acustica ambientale creata da queste voci quando assunte collettivamente.

If voice is pure situated and embodied relationality, what happens to the relationality and subjectivity of a voice when processors and modulators are applied to the audio signal returned by a microphone that picks it up? What subjectivities emerge? How do they act and what do they produce? The article arises from a dual positioning between speculative theory and performative practice. Three nodes are investigated: the formation of unprecedented post-anthropocentric, natuaral-cultural and technologically mediated subjectivities that destitute the main dichotomies (foreground/background, man/woman, human/animal, organic/inorganic) by disrupting timbres, heights, spaces and times; the relationship with verbal language in a political-imaginative perspective that renews verbal-vocal communication; the de-tuning capabilities of the environmental acoustics created by these voices when taken collectively.

Parole chiave/Key Words

Vocalità; tecnologie; soggettività; postumano.

Vocality; technologies; subjectivity; posthuman.

DOI: 10.54103/conessioni/26404

La voce è un oggetto di studio sfuggente e una materia di ricerca artistica suadente ma, prima di tutto, la voce è pura relazionalità situata ed incarnata. Relazione tattile ed affettiva con l'alterità, situata nello spazio che la riverbera, incarnata nella soggettività che la emette. Per prodursi, infatti, la voce ha bisogno di un incontro reagente tra i fragori interni delle membrane e delle cavità carnose che cominciano a scolpirla, lo spazio esterno che la distende e le molecole vive di ogni materia che urtandola la rinviando, facendola risuonare e riflettere in modi diversi in base al materiale di contatto e relazione.

Nelle ricerche estetiche che la impiegano, la voce dischiude immaginari e per farlo spesso incontra, fondendosi, le tecnologie elettroniche e/o digitali. E allora cosa accade alla relazionalità e alla soggettività di una voce quando vengono applicati processori e modulatori del segnale audio restituito da un microfono che la coglie? Già l'utilizzo del microfono di per sé connota la voce che cattura attraverso un continuo processo generativo (LaBelle, 2006). Se quest'ultimo è un fenomeno di *background*, il continuum voce-processori/modulatori permette nuove configurazioni vocali che confondono la vivacità e vitalità dell'organico e dell'inorganico (Bennet, 2023) dissipandone così la dicotomia. Come anche quella tra primo piano e sfondo (*background* appunto). E non sono le uniche, queste voci aumentate sembrano infatti destituire molti dei dualismi della cultura occidentale, come più avanti precisato.

Riflettendo sulle sperimentazioni vocali compiute dalle neoavanguardie musicali negli anni Cinquanta e Sessanta¹ il musicologo Agostino Di Scipio scrive di "voci nella macchina", indicando le molteplici interferenze tra vocalità umana e macchine elettroniche che alterano la voce rendendola plurale, "voci" che «rinviando a sguardi di volta in volta diversi, a risonanze di pensiero diverse» (Di Scipio, 2008, p. 85)². L'ascolto di queste voci ci disperde – "sguardi di volta in volta diversi" – e ciò che si presenta è un complesso fluido e indistinguibile tra corpo-macchina, linguaggio e luoghi di risonanza. Sono questi i tre nodi affrontati nelle sezioni che compongono questo articolo, scaturito da una doppia articolazione desiderante: l'ascolto-osservazione speculativa e la pratica performativa, l'aver assunto queste voci, che ringrazio³.

Se la voce è pura relazione situata e materiale, nelle voci fuse con hardware elettronici e software digitali, che definisco "improprie", c'è un corpo intermedio e intermedia che produce alterità, così da trasformare questa relazionalità in un incontro defamiliarizzante che ha le potenzialità di sovvertire i rapporti di potere e le visioni normative di sé (Braidotti, 2022). Il contagio tra voce-corpo e tecnologie produce voci complesse in cui l'insolubilità corpo-voce-soggetto

si scioglie trasformando la voce propria in un evento che disfa il sé, facendo così emergere soggettività inedite ed ibride che per essere descritte necessitano di «adottare un concetto più ampio, fluido e trasversale di soggettività, che ci permetta di cogliere il dispiegarsi delle sue capacità relazionali» (Braidotti, 2022, p. 51). Così è possibile leggere l'assemblaggio voce-macchina come una figurazione postumana – nell'ottica neomaterialista incarnata, situata ed immanente proposta da Rosi Braidotti, che intende la figurazione postumana come strumento cartografico che «mira a produrre comprensione adeguata alla complessità dei processi di rapida trasformazione dell'umano in corso nei nostri tempi» (Braidotti, 2022, pp. 19-20).

“Chi è davvero [questa voce]?” ci/si chiede la performer Laurie Anderson in *O Superman* (1981), brano retto sull'assunzione del *vocoder*, strumento che fa attraversare la voce in un sintetizzatore. Tenterò di rispondere al quesito posto da Laurie Anderson nel primo paragrafo, anticipando fin da subito che si tratta di scomporre i regimi normativi in cui le voci sono disciplinate, infatti la voce, come scrive Brandon LaBelle, «è considerata tale se il suono emesso segue le norme iscritte in determinate traiettorie uditive» (LaBelle, 2023, p. 55). Questo significa considerare anche le capacità di ascolto critiche che queste voci innescano, l'acustica generativa che realizzano, l'eco che producono e le vibrazioni che distribuiscono e condividono. Nel secondo paragrafo approfondisco il rapporto tra voci-improprie e linguaggio verbale cercando d'individuare non la fuga dal senso ma le possibilità che si divaricano, in particolar modo le possibili alleanze che queste pratiche sembrano avviare, evidenziando non un'estetica ma una politica delle voci-improprie, una contestazione del linguaggio che si fa mappa e strumento di sovversione, maggiormente approfondita nell'ultimo paragrafo che si concentra sui contro- “regimi di auralità” (Kheshti, 2015, p. XIX) che queste voci possono instaurare se assunte da una comunità, nei luoghi in cui si materializzano, desintonizzandoli e risintonizzandoli. Il rapporto con i luoghi apre a nuove configurazioni coinvolgenti delle voci-improprie e segna un punto fondante di queste voci che, essendo talmente disarticolate ed inedite, non possono essere pensate. Possono quindi solo avere luogo, possono solo stupire nel luogo in cui si fanno e si relazionano. Danno ascolto perché possono solo presentarsi, sono in ascolto dell'assemblaggio che combinano e variano, lo estendono nell'*ostranenie* (Šklovskij, 1968) che sono, ci fanno prestare e perderci nel loro ascolto.

1. Soggettività emersive

La voce manipolata digitalmente è il nuovo veicolo dello splendore (Mackintosh 2023, p. 29).

Le voci-improprie agiscono (e immaginano) una processualità generativa che dà forma concreta a soggettività emersive post-antropocentriche, natural-culturali e tecnologicamente mediate. Sono “medianatura” (Parikka, 2015). Questa la mia ipotesi che apre ad uno scenario sonoro e aurale material-immaginifico in cui le diverse dimensioni del suono vocale vengono sconvolte. Questa agitazione scomposta delle sue componenti non solo rende problematica l’analisi del *sound* (Cogan, Escot, 1984) ma soprattutto intralcia l’individuazione di sé, destabilizzando anche le pratiche rappresentative.

Il timbro – *corpo sonoro* (Serra, 2008, p. 13) – quando sfaldato da distorsori e *bit-crusher*⁴ perde la sua capacità d’impronta d’identità vocale non permettendo l’individuazione di sé e il riconoscimento del proprio ego, la voce del padrone – come avviene nelle raucedini complessizzate della vocalist e musicista Diamanda Galás in *Sono l’anticristo* (1986). Non si tratta di far saturare il preamplificatore collegato al microfono così da “scaldare” la voce elettronicamente, ma di aggregare al timbro “sporcizia” sonica (il termine *trash* è spesso utilizzato e variato in molti distorsori). Nelle live performance della noise vocalist Margherita Chardiet (Pharmakon) questo processo viene avviato su urla e latrati, mentre in *Mask are Aids II* e in *Night is a trap II* (2016) di Frederikke Hoffmeier (Puce Mary) le voci-improprie sono indistinguibili dagli altri materiali sonori, sono un’unica amalgama dirompente, tra campionamenti di suoni prodotti da fonti eterogenee triggerate in modo diverso. Il divenire-noise della voce impedisce qualsiasi continuità, perché il rumore è un’amalgama che differisce in sé e che provoca indesiderabilità normativa, è costitutivamente posizionato come antagonista delle norme sonore (Schwarz, 2011; Kahn, 1999).

L’altezza, resa grave o acuta dal *pitch-shifter*, smiagolante nell’*auto-tune*, strumenti che permettono d’intonare diversamente una voce e che quando costantemente variati producono gradazioni di deformazione dell’identità vocale, si fa squilibrio del binarismo di genere. Dall’ascolto non possiamo riconoscere questa fabulazione biologica che purtroppo ancora ossessiona molti. L’ascolto delle voci-improprie non permette di sessualizzarle, producono quindi dei contro- “regimi di auralità”. Freya Jerman-Ivens, nel suo studio *Queer voices technologies vocali-*

ties and the musical flaw, si concentra su queste modulazioni riconoscendo in esse un motore generativo che sposta l'azione vocale in zone liminali problematizzando non tanto i confini dell'identità ma la nozione stessa e il suo processo di formazione (Jerman-Ivens, 2011). Come è ben udibile in *My Patch* (2003) della vocalist e performer Antye Greie-Ripatti (AGF poemproducer): la parola *beautiful* è recisa e subito le voci-improprie si manifestano in una spirale che coinvolge l'immagine e i posizionamenti stereo, decentrandoli, completando così il processo di comunicazione come verifica – “*I measing you are / I measing your patch*” afferma Antye Greie-Ripatti nella traccia. L'ipotesi di Jerman-Ivens sembra essere confermata dall'assenza di un verbo portante. Nello spettacolo *Orlando* (2010), da Virginia Wolf, della compagnia Cryptic diretta da Cathie Boyd, il protagonista «è un'identità in fuga che varca generi e visioni del mondo nel nome di un amore indefinibile» (Vergni, 2021, p. 234) e viene reso in scena dalla voce propria di Madeleine Worrall che interpreta il “soggetto-Orlando” e dalle voci-improprie di Antye Greie-Ripatti che ne palesa materialmente le trasformazioni. Antye Greie-Ripatti-Orlando non è, ma continua ad essere alterità, voce-non-più/non-solo-propria:

Se il soggetto-personaggio-Orlando può praticare un immediato ascolto di sé, Antye Greie-Orlando può ascoltare una variazione continua ma non riconoscersi. E questa potrebbe essere la soluzione per la ricerca di Orlando: amare – nel senso del dono e nel nostro caso del donare la propria identità vocale (Vergni, 2021, p. 234).

Lo spazio invece può dilatarsi e muoversi facendo crollare la dicotomia tra primo piano e sfondo come avviene in *Psalm 22* (1986) di Diamanda Galás dove i versi del salmo sono trasformati in sfondo da voci-improprie che alterano la pronuncia di una sillaba in ambiente sonoro grazie alla possibilità di sostegno lungo del riverbero. Accade anche in *Do Nothing Until (A Quiet Sense Of Truth Is Established)* (2009), sempre di Antye Greie-Ripatti, dove continue zoomate acustiche non formalizzano mai né come sfondo né come primo piano le voci-improprie, che sembrano paradossalmente statiche mentre attraversano l'intero spazio.

Infine, il tempo che si stratifica e complessizza attraverso l'utilizzo di macchine temporali come il *delay* e il *chorus* e macchine multimodulanti di trasformazione *ambient*. Diventa reversibile e randomizzabile, un tempo non lineare e non unitario. Come ha sostenuto Gilles Deleuze, l'eterno ritorno è quello della differenza (Deleuze, 1997). Questa intuizione si distende bene sulle temporalità che ho personalmente sperimentato sottoponendo la voce ad una catena di processori, di cui il principale, dal nome *Habit*, ne memorizza la fonte per tre minuti la volta⁵. I tre

minuti si sommano ai successivi in modo asincrono. Soprattutto però, è possibile manipolare in tempo reale diversi parametri che permettono di scorrere all'interno del tempo memorizzato, facendo coesistere il passato e il presente – che può essere anche randomizzato e ripetuto all'infinito senza cadere in una ripetizione identica e costante. Un'altra manipolazione possibile è quella dello *spread* che permette di estrapolare simultaneamente diverse scansioni temporali, anche di durate differenti, aprendo quindi ad una specie di ubiquità in cui più momenti del passato intervengono nel presente della performance. Un altro processore complesso, il *Mood MKII*, permette di distendere il tempo, modificando le capacità di cattura dell'hardware che non coglie più secondo un tempo lineare. Non si tratta quindi solo di agire su una cattura della voce ma di poter accogliere il suono vocale in una temporalità espansa, che trasforma il suono in distesa sonora. Così l'abitudine d'ascolto perde qualsiasi coordinata, non è più o non più solo una somma, un andirivieni nella memoria, ma una vera e propria spazializzazione del tempo. La performance non solo esplora momenti del passato spostandone la temporalità – non più “ora” – ma anche la spazialità – non più “qui”, ma «allora e là» (Muñoz, 2022, p. 1).

Queste vocalità dislocano il processo d'individuazione di sé spossessando la soggettività umana in favore di soggettività processuali stratificate che vengono agite creativamente, instaurando relazioni che possono essere solo stupite. Come già detto: una voce impensabile può solo avere luogo, e questo avviene per contatto-contagio, rendendo enigmatica la (ex) costitutiva relazione tra sé – riconoscere la propria impronta vocale – e l'alterità, anche quella fantasmatica. Non c'è più un semplice soggetto emittente ma alterazioni continue, così l'alterità (composita, non solo umana) è già nella voce che diventa imprevedibile. Queste voci, quindi, negano la possibilità ad un io di riconoscersi agendo una sonicità sulla percezione-ridefinizione della soggettività, aprendo così all'esperienza dello spossessamento, esperienza che Michel de Certeau analizza nei fenomeni vocali delle possedute (de Certeau, 1977). Si è sempre in molte. Lo stesso spossessamento che emerge nella denuncia continua nei confronti del colonialismo nel primo album della vocalist Camae Ayewa (Moor Mother), in particolare nella traccia *By the light* (2016), dove l'emersione è tutta nella perdita che sdefinisce e assieme afferma. Per questo sono “improprie”. Mutano la voce propria in un evento che distacca da se stessi consentendo l'emersione di un'(inter)soggettività pre-individuale e post-personale «sempre immersa nelle condizioni che sta cercando di comprendere e modificare, quando non di sovvertire» (Braidotti, 2022, p. 53).

L'improprio è quella condizione dell'essere-in-situazione dove non s'avvera «un altro soggetto ma una catena di alterazioni che non si fissa mai in una nuova identità» (Esposito, 1998; 2006, pp. 148-49). Quando le viene chiesto "Come ti senti come donna in scena?", Diamanda Galás risponde: «"Una cosa? Donna, uomo: io sono una fottuta nera, bianca, lesbica, omosessuale, strega, serpente, vampiro... questo e altro!"» (Galás, 1997, p. 24). Questa moltitudine ha le sue peculiarità, e le voci-improprie che le rendono sembrano essere solo quella dell'attraversamento creativo "da-a" (strega, serpente, vampiro ecc.). Una muta mostruosa e attraente (Shildrick, 2002; Haraway, 2019) continuamente variata che diviene e quindi che «non produce mai se stess[a]» (Deleuze, Guattari, 2010, p. 297). Per questo la muta elettronico-digitale della vocalità data dalla relazionalità situata tra organico e inorganico è sempre plurale, produce alterità imminente e genera un dono: dona la propria fisionomia vocale e riceve un'alterità istituyente. Il processo di indistinzione-donazione è anche visibile, ad esempio nella decostruzione del rapporto voce-viso, come avveniva nei live degli anni Ottanta di Diamanda Galás, quando utilizzava simultaneamente più microfoni diversificati dalle catene di processori e modulatori. Da una bocca emerge così una *voce a più voci*, non polifonica ma multifonica. È la stessa Galás ad affermare che «il mio modo di cantare incorpora l'idea che la diffrazione della personalità produca una liberazione radicale dell'io» verso una «voce politica/sciamanica/omosessuale delle streghe». (Galás, 1997, p. 21 e 25). Le voci delle streghe, del serpente, del vampiro – ascoltabili in *Υλατί, Ó Θεός?* (1986) – si avvalgono di modulatori e processori, sono "improprie" perché sono voci che hanno fatto della contaminazione macchinica un "modo d'essere", quello che per Jacques Rancière distingue qualcosa come "artistico" (Rancière, 2004, p. 41). Un modo d'essere è quello palesamente sgraziato della band Crim3s che nel brano *Lost* (2013) oltrepassano il "rosso", il limite della distorsione digitale, quella che normativamente non si supera mai. Suona male sia la traccia nel suo mix generale sia la voce della vocalist Sadie Phelps (a.k.a. Sadie Pinn), assemblata in un *delay* in cui le ripetizioni sono impostate al massimo e con un tempo di ribattimento minimo, mentre l'abuso del *pitch-shifter* sposta all'improvviso le urla acute verso zone dello spettro sonoro ultra-basse, splendidamente non-umane.

L'essere attraversante delle voci-improprie impedisce l'individuazione e si configura come apertura di voci vulnerabili in quanto effimere ma potenti, finalmente libere di esprimere il *conatus* che desiderano – «la libertà ontologica di esprimere il grado di potenza che qualsiasi entità è in grado di incarnare realmente» (Braidotti, 2022, pp. 64-65). E in questo è leggibile l'intrinseca

politicalità di molte manifestazioni delle voci-improprie considerate. Quella decoloniale in Moor Mother, quella LGBTQIA+ in Antye Greie-Ripatti, la “voce-noi” della Galás attivista nell’ACT-UP (AIDS Coalition to Unleash Power)⁶.

2. Alleanze immaginifiche, contestazione del linguaggio, utopie comunicative

[...] l'importante non è più il detto (un contenuto) né il dire (un atto), bensì la trasformazione e l'invenzione dei dispositivi, ancora insospettiti, che permettono di modificare le trasformazioni (de Certeau, 2010, p. 218).

Le neoavanguardie – musicali, poetiche e teatrali in primis – hanno tentato e sono riuscite nell’intento di far detonare il linguaggio verbale sfibrando le parole, ingolandole, spezzandole e dissezionandole. E così la vocalità è diventata uno dei segni più chiari e (in)tangibili della sperimentazione artistica dal secondo Novecento. Le diverse operazioni applicate sulla verbalità hanno fatto emergere con forza ed evidenza le potenzialità dell’oggetto voce e del portato vocalico che, è bene ricordare, è sempre alla base di qualsiasi espressione verbale/orale (Petruzziello, 2018). Basti pensare al grammelot di Dario Fo, alle meditazioni vocali non-narrative di Meredith Monk, alla *lecture/diffusion/action* di Jean-Pierre Bobillot e Bernard Heidsieck, alla scomposizione fonetica delle parole avviata da Luigi Nono nei suoi “cori spezzati” – acquisita nel Nuovo Teatro attraverso la collaborazione di quest’ultimo con Giuliano Scabia per *La fabbrica illuminata* (1964). In *Thema Omaggio a Joyce* (1958) di Luciano Berio, il processo di scomposizione fonetica dell’*Ulisse*, la voce materiale della soprano Cathy Berberian e la manipolazione elettronica realizzata dal compositore ligure nello Studio di Fonologia della RAI di Milano tendono ad un obiettivo preciso: «ottenere una nuova forma di unione fra linguaggio parlato e musica, sviluppando le possibilità di una metamorfosi continua dall’uno all’altra» (Berio, 1958). La voce si fa da un lato materiale malleabile per le trasformazioni elettroniche espressive, dall’altro supporto per l’XI capitolo dal titolo *Sirens* dell’*Ulisse* di Joyce. La voce-impropria che ne scaturisce attua le possibilità implicite del testo accorciando «la distanza tra oggetto musicale e oggetto letterario» (Vergni, 2019, p. 33).

Se i fonemi sono l’unità minima fonologica di un sistema linguistico, nelle voci-improprie non esiste un valore minimo di comunicazione, ogni interscambio è parte di quella vitalità che la materia è in quanto vibrazione. Quest’idea la ritroviamo in molte pratiche delle

voci-improprie, spesso parcellizzate negli hackeraggi del *noise-gate*⁷ che producono modifiche *glitch*⁸. In tracce come *Lingu.tik*, *No harm* (2010) e *PRIVATE-birds* (2003) Antye Greie-Ripatti interrompe sempre il suo racconto per stratificarlo – «Layered exchanges between friends, memories, conflict» (Greie-Ripatti) – proprio attraverso le voci-improprie che “cantano” la voce attraverso zoomate di riverbero repentine, cambi d’intonazione programmati e non modulati dalla vocalist, ben ascoltabili anche in *Kopffusser* (2009), dove è possibile ascoltare il passaggio dalla “voce che canta” alla “voce che viene cantata” dalle misture di modulazioni. Spesso queste modalità sono collegate al desiderio di comunicare con quelle soggettività escluse (sessualizzate, naturalizzate, razzializzate) immaginando un nuovo codice. Negli album di Antye Greie-Ripatti *Gedichterbe* (2011), *Kuuntele* (2013), *A Deep Mysterious Tone* (2015), *Dissentova* (2018) e *Arachnesound* (2021), che raccolgono poemi, poesie e scritture di donne escluse dal canone letterario rispettivamente in Germania, Finlandia, Giappone, Russia e Grecia, questo processo di nuova comunicazione, in questo caso strettamente poetica, è portato al massimo livello (come nelle esemplari *MARIASIMOINTYTÄR* e *Die Töne*). Non si tratta solo di problematizzare il prendere parola (chi può, cosa può) ma agire in un contesto in cui la forma del discorso è instancabilmente erosa da possibilità tecnologico-vocali inedite. Non si tratta tanto di comporre “con” la voce, ma di (de) e (ri)comporla immaginando una voce-ambiente che accolga, curi e diffonda le voci escluse⁹.

L’idea di rinnovare la comunicazione verbo-vocale attraverso interruzioni, procedure *glitch*, modifiche repentine e continue di altezze, tempi non lineari, spazi espansi e timbri eccentrici fa ripiegare, evolvere-involgere ed esplodere il racconto verso nuove direzioni inedite e potenzialmente mai cominciate e finite. Così la “improprietà” della comunicazione diviene una forma di critica che trasforma lo spazio letterario e quello orale in uno spazio vocale paradossale (Neumark, 2010) in cui espandere non solo le possibilità foniche ma la comprensione dell’agentività comunicativa vocale. Una scrittura ad alta voce(impropria) che sfronda il dicibile rifunzionalizzando le traiettorie testuali. Si tratta di creare mondi attraverso l’infrazione del linguaggio (Braga, 2023), di manomettere la vocalità stabile e lineare, in sintesi di immaginare e rinnovare le pratiche di comunicazione verbo-vocale definendo nuove possibilità comunicative fatte di molecole vocali e texturizzazioni, di ripetizioni alterate e dei percorsi nel tempo delle microregistrazioni mai post-prodotte e dai tempi inediti, variati e non identici, sempre sghembi e fuori-tempo.

Torna utile e ci sembra pienamente applicabile la riflessione di Piersandra Di Matteo sul ventriloquio nella scena contemporanea, dove è possibile trovare, scrive la studiosa: «Una voce che mette in questione i limiti della rappresentazione, che mira a snervare l'orizzonte logocentrico, a inquietare e sovvertire il regime mimetico (dal suo interno) per esplorare, e persino trasgredire, i confini comuni della percezione e dell'esperienza sensoriale [...]» (Di Matteo, 2024, p. 14). Una comunicazione che le logiche escludenti non possono comprendere e quindi sussumere. La comunicazione diviene così un gesto posizionato costituente che struttura il vissuto attraverso «un livello d'incoscienza che non è oggetto di rimozione, ma soggetto di costituzione» (Lyotard, 2008, p. 50). Una alter-costituzione.

3. Risonanze collettive contro il capitalocene

La soggettività postumana è un progetto pratico. È una prassi. Ciò che conta è negoziare collettivamente ciò che siamo esattamente in procinto di diventare e quante metamorfosi, quanto dolore, quanti processi di disidentificazione o di miglioramenti tecnologici possono sopportare i nostri sé incarnati e situati. Il postumano è solo la domanda. La risposta è ciò che "noi" siamo in grado di diventare. La risposta specifica non può che essere pratica e pragmatica, inserita nella specificità del nostro tempo spazio (Braidotti, 2022, p. 58).

Riconfigurare l'ambiente devastato dal capitalocene¹⁰ attraverso l'immaginazione collettiva che genera e immette dati-carne, sensualizza la pratica vocale in desiderio comunitario, desintonizzando traiettorie di potere, spostandole e inclinandole nella partecipazione, è l'ipotesi di partenza di *Refugia*, performance partecipativa che ho ideato nel 2024. Un approccio creativo per un'ecologia politica dove ascolto e suono provengono dal basso delle comunità con lo scopo di intaccare l'ambiente imposto dal capitalismo con facoltà immaginifiche che superino l'ascolto udibile in favore del tatto che coinvolge e dirompe. La performance è stata ideata rispondendo ad alcune domande: quali immaginari acustici possono produrre e generare le voci-improprie quando assunte in collaborazione da un collettivo? Come far agire politicamente ascolto e suono delle voci-improprie?

Refugia si basa sull'assunzione delle voci-improprie da parte di una comunità. La trasformazione della dimensione spaziale attraverso il sostegno lungo e quello "infinito" del riverbero, della dimensione temporale attraverso la ripetizione a-sincrona debitrice del mini-

malismo musicale, e infine l'accumulo che texturizza massivamente le voci-improprie aumentando la pressione sonora e quindi quella tattile-corporea, sono le caratteristiche principali dell'agentività vocale e sonora (LaBelle, 2018) da cui parte *Refugia*.

I *refugia* riguardano i processi di speciazione di quelle soggettività che sopravvivono in condizioni avverse. Nell'era del capitalocene sono tutte le forme di vita ad essere *refugia*. E se il suono vocale di una parola potesse estendere la sua vita effimera, ripetersi e sommarsi, occupando tutto lo spazio che può e andando a modificare radicalmente e immaginificamente l'ambiente che ci definisce come *refugia*? Una parola-rifugio, più parole-rifugio raccolte attraverso indagine, parole istituenti cura, inclusività, desiderio e che nel risuonare si fanno ambiente di cura, inclusività e desiderio. Si fanno ambiente, lo trasformano e nel continuo stratificarsi si fanno strumento per ampliare il rifugio e assieme comprimere il *refugia*. Se l'assunzione delle voci-improprie e il conseguente diffrangersi del processo d'individuazione è un modo di «abitare il dissolvimento» (Alaimo, 2024, p. 40), *Refugia* mette in pratica un'esposizione dei corpi (non solo vocali) che si fa "occupazione" (vocale): «Occupare l'esposizione, come atto di vulnerabilità dal carattere insurrezionalista, significa generare alleanze materiali, e non astratte, e significa abitare una agentività politica che emerge da quella perdita, fortemente percepita, dei confini e della sovranità» (Alaimo, 2024, p. 45).

Refugia si viene a costruire su un inventario di voci-parole che ci fanno star bene, ci invitano alla cura, di cui ci fidiamo, parole complici per l'ambiente che immaginiamo e vogliamo. Partire dalla voce vuol dire partire da una relazionalità situata in cui la voce è anche ciò che vitalizza e rifunzionalizza le parole, animandole e propagandole. Il suono-voce si fa carico di rendere opaco e materiale un concetto, di raccontarlo attraverso la produzione materiale di una capacità acustica immaginifica (Toop, 2011). In *Refugia* si cerca di fornirgli spessore ambientale, permanenza riverberante e azione diretta, rendendolo un organismo attivo in continua variazione. Si tratta di risintonizzare un vocabolario tattile-acustico che si fa strumento contundente di pressione nei confronti delle configurazioni di potere che quotidianamente marginalizzano soggettività – difficilmente individuabili quando si fanno "improprie" – e distruggono l'ambiente comune di tutte e tutti, umani, non-umane, postumane.

È la somma che crea la texturizzazione sonora del nuovo ambiente immaginato, la sua insistenza e il suo contagio. L'intimità della parola individuata si relaziona con le altre, si fa mondo collegandoci come «rete di ecologie ambientali, sociali e affettive» (Braidotti, 2020, p.

59). Ogni parola detta viene trasformata in ambiente da riverberazioni infinite e da ripetizioni con temporalità diverse, perché il mondeggiare è una prassi della moltitudine. La persistenza nell'operazione crea cluster molto densi che possono trasformare l'ambiente creato in strumento di contaminazione sonora del refugia circostante. Così la performatività della voce-suono e dell'acustica da essa generata crea una "acusticizzazione del sensibile", «da intendersi come quell'insieme di azioni che vanno a sostegno o contro una determinata configurazione – sociale, spaziale o istituzionale – e le sue norme acustiche» (LaBelle, 2023, p. 35).

Refugia è quindi una processualità sempre in moto in cui tutti/e, grazie alle voci-improprie, diveniamo al di fuori del riconoscimento individuale, obliquamente svasate e potentemente relazionali perché già assemblate con l'alterità molteplice delle voci-improprie che sovvertono posture e corpi rendendoci flussi inarrestabili. La voce supera così la dimensione già manipolata digitalmente dell'essere paesaggio sonoro (Mackintosh, p. 30), per diventare contagio che contrasta, in direzione di una "bioacustica", che riguarda «come i soggetti e le comunità costruiscono percorsi di resistenza, solidarietà e consapevolezza sociale attraverso il suono e l'ascolto, facendo risuonare nello spazio un diverso sistema di valori» (LaBelle, 2023, p. 19).

¹ È tra i due decenni in ambito musicale che è possibile individuare l'emersione del rapporto tra vocalità e tecnologie elettroniche ed elettroacustiche, anzi, come scrive Nicola Sani, «è stata proprio l'evoluzione della musica elettronica [...] a focalizzare l'attenzione verso la voce come nuova sorgente di suono» (Sani, 2008, p. 418). Da questo momento strumenti differenti quali filtri, oscillatori, inviluppi ecc. cominciano ad essere utilizzati, propriamente e impropriamente, per alterare e ampliare le possibilità del vocale. Dapprima sulle registrazioni di voci, sui nastri, successivamente, e sempre più con l'apporto del digitale, senza l'intermediazione della registrazione, in presa diretta e in tempo reale – evadendo dai confini della musica colta, incontrando differenti sperimentazioni artistiche quanto il campo del cosiddetto *entertainment*. In quest'ultimo ambito gli utilizzi sono perlopiù descrittivi, standardizzati per una resa spettacolarizzante e raramente si vengono a creare nuove determinazioni degli strumenti, come invece avviene spesso nelle sperimentazioni artistiche.

² Agostino Di Scipio nello stesso testo scrive anche di "voci della macchina", indicando le ricerche attorno alla sintesi vocale, quindi alla costruzione sintetica di una o più voci (si rimanda all'ascolto della quarta uscita della serie antologica *Computer Music Currents* dell'etichetta discografica Wergo, pubblicata nel 1989). Ricerche di poco successive alle prime sperimentazioni tra vocalità e tecnologie, anche se, come ricorda Mladen Dolar, il primo esperimento teso a ricreare la voce umana è stato *die Sprech-Maschine*, macchinario inventato da Wolfgang von Kempelen tra il 1780 e il 1784 (Dolar, 2014). Oggi questo ambito è notevolmente espanso grazie alle processualità digitali volte a generare voci attraverso l'utilizzo dell'intelligenza artificiale – un campo tutt'ora da esplorare in relazione alle questioni poste in questo articolo.

³ In occasione della prima tappa del seminario *Il femminile della vocalità*, curato da Valentina Valentini, il 29 maggio 2019 presso il Palazzo delle Esposizioni, durante la mostra *Il Corpo della Voce*. Carmelo Bene, Cathy Berberian, Demetrio Stratos, ho avviato una riflessione teorica su queste voci scrivendo, con un termine che non condivido più, di "travestimento elettronico" (Vergni, 2021). Il saggio qui presente nasce da quelle prime riflessioni, mantenendo alcune intuizioni e riformulando gran parte dell'approccio. Se è vero che l'osservazione già modifica l'oggetto di studio, l'esperienza diretta nelle pratiche che ho avviato nel 2024 ha eliminato ogni distanza. L'aver assunto le voci-improprie è stato un dono che mi ha permesso di eliminare certezze e in questo squadramento concetti e pratiche hanno coinvolto percezioni e riflessioni in modo immanente e pragmatico.

generando nuove direzioni. Così da osservatore-osservato sono stato doppiamente catturato. La pratica mi ha portato ad adottare le epistemologie neomaterialiste che stanno cominciando ad interessarsi al fenomeno vocale (Si veda: Eidsheim, 2011, 2015; Feldman, Zeitlin, 2019; LaBelle, 2018 e 2023; Neumark, 2010; Schlichter, 2011; Thompson, 2013; Tiainen, 2013).

⁴ Il *bitcrusher* diminuisce drasticamente la qualità della pasta sonora riducendo la frequenza di campionamento e di quantizzazione, la sua definizione, introducendo distorsione e errori digitali, producendo una sensazione di sfaldamento della consistenza materica.

⁵ La catena è composta da due pedali costruiti dalla Chase Bliss, piccola azienda statunitense con sede nel Minnesota. I due pedali, che mescolano possibilità analogiche e digitali di trattamento del suono, si chiamano *Habit* e *Mood MKII* e le loro specifiche e i loro manuali sono consultabili sulle rispettive pagine web <https://www.chasebliss.eu/habit> e <https://www.chasebliss.eu/mood-mkii> [ultimo accesso 02/08/2024].

⁶ Ho avuto modo di definire l'amalgama tra attivismo e pratiche performative in Diamanda Galás come "epica", pensando «alle tre funzioni narrative dell'epica che Adriana Cavarero trova sintetizzate nella figura della Musa: infallibile testimonianza oculare, memoria perfetta e racconto assoluto. L'infalibile testimonianza dell'attivista politica Galás – nell'AIDS Coalition to Unleash Power – la ritroviamo come memoria nelle posture vocali più ricorrenti, dall'urlo alla litania *maniot* con i suoi portati tragici legati alla giustizia e alla vendetta. Questo portato simbolico della vocalità espressa dalla Galás viene restituito come racconto assoluto da una voce *impropria* che travalica il significato verbale e si impone per ciò che mostra: una *voce-macchina* che ci convoca per accerchiarci sapendo "dire quanto deve dire, rimanendo inafferrabile alla parola"». (Vergni, 2021, p. 230). Riguardo le citazioni di questo estratto (Cavarero, 2003, p. 109; Serra, 2017, p. 156).

⁷ Normativamente il *noise gate* è utilizzato per ridurre il rumore di fondo dei suoni registrati, eliminando i suoni-segnali indesiderati attraverso un valore di soglia (*threshold*) dell'ampiezza sonora scelto dall'utente. Un uso improprio, caratteristico della musica *glitch*, è quello in cui il valore di soglia è settato su valori molto bassi che corrispondono ad un'ampiezza maggiore, cosicché il modulatore interviene facilmente, cancellando tutti i suoni che hanno un'ampiezza al di sotto di quella scelta e selezionata. In questo modo ciò che rimane sono piccoli *glitch*, *clicks*, *blips* sonori. Nel caso sia applicato ad una voce il risultato somiglia a quello di una masticazione, che diviene una postura, come ad assumere un profilo che però non si formalizza mai.

⁸ La musica *glitch*, nata negli anni Novanta, è strettamente collegata all'utilizzo del computer quale strumento musicale ed esalta tutte le possibilità dell'errore digitale (*oversamplings*, *bugs* ecc.). Gli errori, solitamente cancellati o nascosti nelle produzioni musicali, qui diventano figura principale ed estetica. Il glitch è «il fallimento di un sistema» (Krapp, 211, p. 53).

⁹ Una storia della letteratura attraverso un immaginario acustico in cui immergersi è anche l'ipotesi che muove David Toop (2011) in *Sinister resonance: the mediumship of the listener* e, in modo differente, Daniela Cascella (2022) in *Chimeras*.

¹⁰ Scrive Emanuele Braga «Il concetto di capitalocene critica quello di antropocene per il suo essere troppo generico e neutrale nel riferirsi all'umanità tutta. Non è l'umano in quanto specie che ha portato al surriscaldamento globale, ma l'ammasso intricato di fattori determinati dall'egemonia di una società capitalista a livello globale che ha innescato una grande accelerazione [...] Ne consegue anche che se vogliamo impedire/arrestare/mitigare il cambiamento climatico non occorre prendersela con l'umanità in quanto tale, ma semplicemente cominciare a essere anticapitalisti». (Braga, 2023, p. 93). Il termine è stato utilizzato per la prima volta in (Malm, 2016) e poi ripreso in (Haraway, 2019).

Riferimenti Bibliografici

Alaimo S., *Allo scoperto. Politiche e piaceri ambientali in tempo postumani* (2016), Mimesis, Milano 2024.

Bennet J., *Materia vibrante. Un'ecologia politica delle cose* (2010), Timeo, Roma 2023.

Braga E., *Moleculocracy. Ecologie Conflitti Turbolenze*, Nero, Roma 2023.

- Braidotti R., *Il postumano. Vol. II. Saperi e soggettività* (2019), DeriveApprodi, Roma 2022.
- Cascella D., *Chimeras: a deranged essay, an imaginary conversation, a transcelation*, Sublunary Editions, Seattle 2022.
- Cavarero A., *A più voci. Filosofia dell'espressione vocale*, Feltrinelli, Milano 2003.
- Cogan R., Escot P., *New Images of Musical Sound*, Harvard University Press, Mass. And London, Cambridge 1984 .
- de Certeau M. (1975), *Il linguaggio alterato. La parola della posseduta*, in Jeronimidis A. (a cura di), *La scrittura della storia*, Il Pensiero Scientifico, Torino 1977.
- de Certeau M. (1990), *L'invenzione del quotidiano*, trad. it. Baccianini M., Edizioni Lavoro, Roma 2005.
- Deleuze G. (1968), *Differenza e ripetizione*, Raffaello Cortina Editore, Milano 1997.
- Deleuze G., Guattari F. (1980), *Mille Piani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvechi, Roma 2010.
- Di Matteo P., *A bocca chiusa. Effetti di ventriloquio e scena contemporanea*, Luca Sossella Editore, Bologna 2024.
- Di Scipio A., *Voci nella macchina voci della macchina. Annotazioni su vocalità e tecnologia*, in Tortora D. (a cura di), *Voce come soffio, voce come gesto. Omaggio a Michiko Hirayama*, Aracne editrice, Roma 2008, pp. 81-106.
- Dolar M. (2006), *La voce del padrone. Una teoria della voce tra arte, politica e psicanalisi*, Orthotes, Napoli-Salerno 2014.
- Eidsheim N. S., *Sensing Voice: Materiality and the Lived Body in Singing and Listening*, in «Senses and Society», vol. 6.2, 2011, pp. 133-55.
- Eidsheim N. S., *Sensing Sound: Singing and Listening as Vibrational Practice*, Duke University Press, Durham 2015.
- Esposito R., *Communitas. Origine e destino della comunità*, Einaudi, Torino 1998 e 2006.
- Feldman M., Zeitlin J. T., *The voice as Something More: Essays toward materiality*, University of Chicago Press, Chicago 2019.
- Galás D., *Intervista a cura di Andrea Juno*, in *Angry Women*, Re/Search Publications, 1991. Edizione italiana: *Meduse Cyborg. Antologia di donne arrabbiate*, Shake, Milano 1997, pp. 19-43.
- Greie-Ripatti A., Bovermann T., *Instrumentality in Sonic Wild{er}ness*, in «Musical Instruments in the 21st Century», Springer, 2017, pp. 243-260.
- Haraway D. (1992), *Le promesse dei mostri*, DeriveApprodi, Roma 2019.
- Haraway D. (2009), *Chtulucene. Sopravvivere su un pianeta infetto*, Nero, Roma 2019.

- German-Ivens F., *Queer voices technologies vocalities and the musical flaw*, Palgrave Macmillan, Basingstoke (UK) 2011.
- Kahn D., *Noise Water Meat: A history of Sound in the Arts*, MIT Press, Cambridge 1999.
- Khesthi R., *Modernity's Ear: Listening to Race and Gender in World Music*, New York University Press, New York 2015.
- Krapp P., *Noise Channels: Glitch and Error in Digital Culture*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2011.
- LaBelle B., *Background Noises: perspective on Sound Art*, Continuum, Bloomsbury Publishing, London 2006.
- LaBelle B., *Sonic Agency. Sound and Emergent Forms of Resistance*, Goldsmiths Press, London 2018.
- LaBelle B., *Giustizia acustica. Ascoltare ed essere ascoltati*, Nero, Roma 2023.
- Lyotard J-F. (1971), *Discorso, Figura*, Mimesis, Milano 2008.
- Mackintosh K., *Auto-tune theory. Trap, drill, bashment e il futuro della musica* (2021), Nero, Roma 2023.
- Malm A., *Fossil Capital: The Rise of Steam Power and the Roots of Global Warming*, Verso Books, London-New York 2016.
- Muñoz J. E., *Cruising Utopia. L'orizzonte della futurità queer* (2009), Nero, Roma 2022.
- Neumark N., *Introduction: The paradox of voice*, in Id., Gibson R., van Leeuwen T. (eds.), *Voice: Vocal aesthetics in digital arts and media*, The MIT Press, Cambridge 2010.
- Parikka J., *The Anthrobscene*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.
- Petruzzello M., *Perché di te farò un canto. Pratiche ed estetiche della vocalità nel teatro di Jerzy Grotowski, Living Theatre e Peter Brook*, Bulzoni, Roma 2018.
- Rancière J., *Il disagio dell'estetica*, ETS, Pisa 2004.
- Sani N., *La nuova vocalità*, in Galante F., Sani N., *Musica espansa. Percorsi elettroacustici di fine millennio*, Ricordi-LIM, Milano 2008, pp. 417-426.
- Schlichter A., *Do voice matter? Vocality, Materiality, Gender Performativity*, in «Body & Society», vol. 17, n. 1, 2011, pp. 31-52.
- Schwartz H., *Making Noise. From Babel to the Big Bang & Beyond*, Zone Books, New York 2011.
- Serra C., *Musica Corpo Espressione*, Quodlibet, Macerata 2008.

Serra C., *Gesti Vocali. Conflitti fra mimesi e senso*, in «atque materiali tra filosofia e psicoterapia», n.s., n. 20, 2017, pp. 143-157.

Shildrick M., *Embodying the Monster: Encounters with the Vulnerable Self*, Sage, Londra 2002.

Šklovskij V. B., *L'arte come procedimento* (1917), in *I formalisti russi*, a cura di Todorov T., Einaudi, Torino 1968, pp. 73-94.

Thompson M., *Three screams*, in Biddle I., Thompson M. (eds.), *Sound, music, affect: Theorizing sonic experience*. London: Bloomsbury Academic, 2013, pp. 147-162.

Tiainen M., *Revisiting the voice in media and as medium: New materialist propositions*, in «NECSUS», autumn 2013.

Toop D., *Sinister resonance : the mediumship of the listener*, Continuum, London 2011.

Vergni D., *Nuovo Teatro Musicale in Italia 1961-1970*, Bulzoni, Roma 2019.

Vergni D., *Il travestimento elettronico della voce*, in Valentini V. (a cura di), *Drammaturgie sonore 2. Saggi e conversazioni*, Bulzoni, Roma 2021, pp. 223-37.

Sitografia

Berio L., *Thema (Omaggio a Joyce) – Nota dell'autore* cfr. <http://www.lucianoberio.org/thema-omaggio-a-joyce-%E2%80%93-nota-dell'autore?1924498410=1> (consultato il 6/09/2024)

<https://mycelium.poemproducer.com/> (consultato il 9/09/2024)

<https://agf-poemproducer.bandcamp.com/> (consultato il 9/09/2024)

<https://www.chasebliss.eu/habit> (consultato il 16/09/2024)

<https://www.chasebliss.eu/mood-mkii> (consultato il 16/09/2024)

Biografia dell'autore / Author's biography

Daniele Vergni, PhD in Performing Arts (Sapienza, Università di Roma), si occupa di Performance Art e Nuovo Teatro Musicale in Italia, di vocalità della scena contemporanea. È stato redattore della rivista Sciami|Ricerche e ha collaborato con Alfabeta2, Effimera, OperaViva, Antinomie e Artribune. Oltre a pubblicazioni in riviste scientifiche e libri collettivi, ha pubblicato per Bulzoni: *Nuovo Teatro Musicale in Italia (1961-1970)* (2019), *Comportamento Performance Art Nuova Performance. L'azione tra le arti in Italia (1960-1982)* (2024) e con Roberto Taroni *Dizionario Taronici-Cividin. Concetti e pratiche performative* (2024). Oltre all'attività di ricerca si occupa di poesia (*Fitte* finalista al Premio Lorenzo Montano 2023), body art in qualità di performer, di sperimentazione audiovisiva (*Controlli* con Rosaria Lo Russo, premio Paggiarani 2017), musica (negli anni Dieci ha suonato con Miro Sassolini e con i Christine Plays Viola).

Daniele Vergni, PhD in Performing Arts (Sapienza, University of Rome), works on Performance Art and New Musical Theater in Italy, vocality of the contemporary scene. He was editor of the journal *Sciama|Ricerche* and has collaborated with Alfabeta2, Effimera, OperaViva, Antinomie and Artribune. In addition to publications in scholarly journals and collective books, he has published for Bulzoni: *Nuovo Teatro Musicale in Italia (1961-1970)* (2019), *Comportamento Performance Art Nuova Performance. L'azione tra le arti in Italia (1960-1982)* (2024) e con Roberto Taroni *Dizionario Taronici-Cividin. Concetti e pratiche performative* (2024). In addition to her research activity, she is involved in poetry (*Fitte* finalist for Lorenzo Montano Prize 2023), body art as a performer, audiovisual experimentation (*Controlli* with Rosaria Lo Russo, Pagliarani Prize 2017), music (in the 2010s she played with Miro Sassolini and with Christine Plays Viola).

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Le ragioni del pattern

Massimiliano Viel

Conservatorio "G.Verdi" di Milano

Abstract

L'articolo esplora il concetto di pattern nella funzione cruciale che svolge nella costruzione dell'esperienza d'ascolto e in alcune conseguenze relative alle pratiche compositive musicali del Novecento. Inizialmente l'idea di pattern viene associata all'esperienza del riconoscimento attivato dalla percezione dell'ordine in cui si presentano distinzioni aurali. I pattern, formati o consolidati da questo riconoscimento, vengono poi inseriti in un sistema di relazioni che costituisce l'esperienza d'ascolto, a sua volta estesa nel contesto della piena multimodalità sensoriale. La prima parte del testo, dedicata alla narrazione dell'ascolto a partire dall'idea di pattern, si conclude con una discussione sulla naturalizzazione del pattern, che diventa oggetto del mondo attraverso il processo di abitudine. La seconda parte, restringe il campo del pattern al suo utilizzo in musica. Dopo una discussione sull'idea di pattern musicale ne vengono quindi presentate diverse tipologie (intraopus, interopus, brano, oggetto) che emergono dall'impostazione del pattern come strumento di costituzione dell'esperienza. L'articolo si conclude con una breve analisi dei ruoli svolti dalle varie tipologie di pattern musicali nelle tecniche compositive del Novecento e in particolare nella musica di John Cage sottolineando l'importanza della musica radicale nel contrastare le naturalizzazioni della musica di massa, per promuovere la sensibilità dell'ascolto.

The article explores the concept of patterns in their crucial role in constructing the listening experience and their implications for 20th-century compositional practices. Initially, the idea of patterns is associated with the recognition experience activated by perceiving the order in which aural distinctions are presented. Patterns, formed or consolidated through this recognition, are then embedded in a relational system that constitutes the listening experience, extended within the context of full sensory multimodality. The first part of the text, focused on narrating the listening experience from the perspective of patterns, concludes with a discussion on the naturalization of patterns, which become objects of the world through the process of habituation. The second part narrows the focus to the use of patterns in music. After discussing the concept of musical patterns, different types (intraopus, interopus, piece, object) are presented, emerging from the role of patterns as tools for constructing experience. The article concludes with a brief analysis of the roles of various musical pattern types in 20th-century compositional techniques, especially in the music of John Cage, emphasizing the importance of radical music in countering the naturalizations of mass music to foster listening sensitivity.

Parole chiave/Key Words

Percezione; suono; musica; esperienza.

Perception; sound; music; experience.

DOI: 10.54103/conessioni/26321

Sono ormai poco più di trent'anni che il tema del pattern è al centro della mia ricerca nonché delle mie pratiche compositive e dei miei percorsi didattici. Il suo primo risultato risale infatti al brano *IV* per violino, clarinetto, pianoforte ed elettronica, un brano il cui titolo vuole indicare che si tratta già del mio quarto lavoro dedicato al tema¹. E infatti, il testo di presentazione della prima esecuzione del 1993 è costituito proprio da una citazione della cognitivista americana Mari-Riess Jones, dalla quale ha preso le mosse lo studio dell'idea di pattern.

Va allora prima di tutto specificato il senso di questa ricerca, che nasce dal tentativo di affrontare la diversità delle pratiche musicali, senza doversi affidare a punti di vista, teorizzazioni e concetti, che essendo interni alle singole pratiche, non possono rendere conto della diversità di cui fanno parte. Per questo motivo, si è voluto fin dall'inizio spostare l'attenzione dalla musica all'ascolto, che è alla radice della pratica musicale, e di conseguenza allargare l'orizzonte a tutto ciò a cui l'ascolto si dirige, e quindi non soltanto alla musica, ma anche ai suoni e ai segnali che compongono l'ambiente sonoro in cui siamo immersi, fino al parlato. Nello specifico, si trattava di esplorare la proposta, tutta empirista, secondo la quale l'apprendimento e la frequentazione sono l'unico strumento coinvolto nella costruzione dell'esperienza di ascolto, attraverso la funzione percettiva fondamentale del riconoscimento. In questo contesto, il pattern è quindi inteso come il risultato prodotto dal riconoscimento.

A questo tema sono stati dedicati, negli anni, alcuni articoli diretti a esplorarne aspetti o applicazioni specifiche (Viel, 2016; 2017; 2021), ma è con il libro *Ascoltare. Tra musica, percezione e cognizione*, uscito nel 2023 come versione italiana di una parte della tesi di dottorato, che viene presentata una visione complessiva della ricerca sull'ascolto e sul pattern.

Certamente, l'idea di affidare al riconoscimento un ruolo di fondamentale importanza nell'analisi del processo cognitivo non è certo nuova e anche se, come sottolinea Paul Ricoeur, un trattamento esplicito del riconoscimento è stata negletta per lungo tempo (Ricoeur, 2004, p. 7), può essere fatta risalire almeno alla filosofia empirista inglese del Seicento e in particolare a David Hume. Nel corso del Novecento sono stati allora utilizzati diversi termini che si sovrappongono, anche se parzialmente, a quello di pattern, come quello di "parallelismo" (Fred Lerdahl e Ray Jackendorf), di "relazione conforme" (Leonard Meyer) o "zigonica" (Adam Ockelford), di "schema" (Candace Brower), "oggetto" (uditivo, musicale o sonoro, che sia), fino all'idea di "ritornello" proposta da Gilles Deleuze e Felix Guattari, e altri ancora. La scelta di preferire l'utilizzo di "pattern", che non è un termine italiano se non come barbarismo, segue

prima di tutto l'esigenza, come si è detto, di sottrarre i discorsi sull'ascolto alle metafore in cui sono stati via via coinvolti, in modo da restituire l'ascolto al proprio universo semantico, senza dover pagare un tributo alle cornici sensomotorie, come avviene nel paradigma dell'oggetto, a quelle di area neurologica, come oggi è sempre più d'abitudine, o ai mondi legati a ciò a cui di volta in volta si rivolge l'ascolto, nel suo aspetto ricettivo o d'immaginazione.

A questo proposito, il musicologo Harold Fiske ha identificato, nei discorsi sull'ascolto musicale, ciò che lui chiama il "paradigma della copia", inteso come quel principio secondo cui: «la musica, la sua struttura, il contenuto e forse anche il suo significato [...] [è] situato "là fuori" come un oggetto acustico oggettivo» (Fiske, 1996, p. 2). Di conseguenza, «qualsiasi cosa ascoltata, vissuta, compresa o provata è direttamente attribuibile a un oggetto fisico reale, persino a uno che cambia nel tempo» (*ibidem*) e dunque è possibile fare riferimento alle discipline che studiano questi "oggetti fisici reali", per ereditarne lo statuto di oggettività. È facile capire come questo principio, originariamente riferito all'ascolto di musica, possa essere comodamente esteso a qualsiasi pratica di ascolto. Ecco quindi una parata di garanti dell'oggettività, che, seguendo il paradigma della copia, sequestrano i discorsi sull'esperienza d'ascolto asservendoli a sistemi di significati, tecniche di analisi e interpretazioni, che si sono formati in relazione a campi di esperienza relativamente indipendenti da quello dell'ascolto, come la teoria musicale, quando non sono addirittura lontani da esso, come le neuroscienze. Allora, pur se l'origine del termine risale al XVIII secolo e all'ambito sartoriale, inteso come modello da copiare (Patridge, 1958, p. 1062), il suo carattere astratto sembra prestarsi bene a promuovere, nei discorsi sull'esperienza aurale, cioè dell'ascolto, quelle forme che sono più attinenti alle specifiche caratteristiche dell'ascolto. Inoltre, il suo uso tecnico in discipline come quello dell'intelligenza artificiale e, seppure, parzialmente, nell'ambito musicale, permette di creare interessanti connessioni sia nella direzione di un'analisi della cognizione in senso ampio, che in quella della tecnica di esecuzione e produzione musicale.

Se si vuole osservare la costituzione del pattern all'opera, occorre inserire la percezione in un flusso sensoriale nel quale viene operato il riconoscimento. E poiché si tratta di pattern aurali, ci si potrà accontentare di essere immersi in un flusso aurale, cioè nel flusso sensoriale in cui opera l'ascolto. Di questo aveva già parlato John Cage, con la sua celebre esperienza del 1952 nella camera anecoica di Harvard. Lì, il compositore americano aveva scoperto che percettivamente, il silenzio non esiste, perché siamo noi stessi con la vita che espri-

miamo, a emettere suoni, come quelli generati dal flusso sanguigno o dalle cellule dell'orecchio interno. «Sino alla fine dei miei giorni ci saranno suoni» dice nel suo *Silenzio* (Cage, 1961, p. 23), perché è prima di tutto il nostro corpo vivo a emettere suoni. Muoversi nel flusso aurale significa ritagliarne porzioni che si possano connettere in qualche modo alla prassi del vivere nei suoi infiniti dettagli della relazione con l'ascolto. In questo consiste il processo percettivo dell'ascolto; e ciò che opera i tagli nel flusso è appunto il riconoscimento. I pattern allora sono proprio quegli elementi che vengono riconosciuti.

Tuttavia, il pattern è già qualcosa di complesso, che non può porsi come esperienza originaria perché mostra già un aspetto articolato, che poi è quello grazie al quale si può distinguere un pattern da un altro. Cos'è dunque ciò che viene riconosciuto? Potrebbe essere una melodia e allora si tratterebbe di riconoscerne le note, potrebbe essere una parola e allora si tratterebbe delle sillabe di cui è composta, oppure si potrebbe riconoscere il suono di una persona che cammina alle nostre spalle e allora si tratterebbe del rumore dei singoli passi. Ogni "oggetto" che riconosciamo implica una struttura di concetti, una grammatica di elementi che guidano il riconoscimento come una profezia autoavverante, negli elementi che caratterizzano quell'oggetto. È questo il motivo per cui spesso l'ascolto come esperienza è descritta in compartimenti stagni in cui l'ascolto di musica, ad esempio, è separato dall'ascolto di una persona che parla. E così anche l'ascolto di musica classica non può che essere diverso dall'ascolto, mettiamo, di musica *techno*. Questa precisamente è l'applicazione del paradigma della copia di Fiske all'analisi dell'ascolto, e per questo motivo l'esperienza dell'ascolto risulta mutilata nei nostri discorsi perché segregata dal modo in cui dividiamo le direzioni verso cui si muove l'ascolto, generi musicali compresi.

Di conseguenza, il pattern deve potersi costruire a partire da un'esperienza d'ascolto che è originale e così generale da poter rendere conto di ogni evento sonoro del mondo. Possiamo trovare una fondazione di questo tipo nell'esperienza della distinzione, cioè dell'accorgersi di un cambiamento nel flusso aurale, che spesso è accompagnato da una sorta di brivido, da un picco di adrenalina. Si tratta di un'esperienza che spesso non ha bisogno di grandi descrizioni verbali, poiché anche un cane si volta verso la voce che pronuncia il suo nome e questo basta per capire che ha percepito un qualcosa che prima non c'era.

Dunque, la distinzione è l'esperienza dei tagli nel flusso aurale e questi sono sempre diversi tra loro al punto che da questa diversità si formano, nel flusso, ritmi e accenti, crean-

do relazioni di comunanza, che finiscono con l'organizzare le distinzioni in famiglie, o meglio, in qualità. Si dirà allora che c'è stato un cambiamento nell'intensità del suono, nell'altezza o nella sua posizione nello spazio rispetto a noi e in molti casi potremo anche quantificare, almeno approssimativamente, questo cambiamento. È naturale porsi la domanda di come si arrivi dall'esempio del cane che si volta verso il suono del suo nome o anche quello di un neonato che si volta verso la voce della mamma alla miriade di qualità con cui descriviamo cambiamenti nel flusso aurale, anche molto complessi, comprese quelle che fanno parte della nostra grammatica musicale. Non c'è, però, un momento zero nell'apprendimento delle qualità che vengono distinte all'ascolto, perché non c'è un momento zero nello sviluppo dell'organismo umano, che è un processo che non parte dal nulla, ma si sviluppa sempre a partire da cellule preesistenti. È quindi la forma diacronica con cui si svolge la narrazione a darci l'illusione di un punto di partenza.

Certo è che nella costituzione di una qualità, entrano in gioco molti elementi diversi. Ad esempio, l'associazione con qualità sensomotorie coinvolte nei tentativi di imitare i suoni che sentiamo o nella relazione tra qualità aurali e, mettiamo, la posizione del corpo, oppure le velocità diverse con cui cambiano elementi diversi del paesaggio aurale così da suggerire la compresenza di diverse identità, o ancora il rapporto con dimensioni non aurali, che portano ad associare causalmente il momento dell'ascolto con la determinazione visivo-sensomotoria della fonte sonora. E naturalmente, anche l'addestramento a una grammatica sonora-musicale specifica porta alla possibilità di accedere alla distinzione di qualità complesse, permettendo di distinguere stili musicali, ma anche modelli di motori di automobili o il momento conclusivo di una lezione, segnalato dal suono di un campanello.

Consideriamo ora una catena di distinzioni in una specifica qualità, che avvengono a una certa velocità media. Gli studi della cognitivista americana Mari-Riess Jones (1976; 1981) sull'effetto psicoacustico dello "streaming"² hanno determinato che in base alla velocità e all'entità dei cambiamenti di questa catena, si hanno due modi fondamentali in cui viene risolto auralmente il flusso aurale: come momenti successivi, detti segmenti, attraverso ciò che in teoria della percezione viene chiamato "segmentazione", e come momenti compresenti, ma distinti, cioè in strati, attraverso ciò che viene chiamato "segregazione". Come detto all'inizio di questo testo, gli studi della Jones hanno avuto un'importanza fondamentale per la mia ricerca, ma in questo contesto dovrò accontentarmi di riferire i suoi risultati in

modo semplicistico e un po' dogmatico, per poter giungere subito a una definizione più accurata di pattern, come una successione di segmenti successivi, ovvero di tagli segmentanti consecutivi, che vengono riconosciuti nell'ordine in cui si presentano. Dunque un pattern è già qualcosa di complesso perché è il risultato di una successione di esperienze distintive, che essendo diverse tra loro permettono di distinguerne e riconoscerne l'ordine. Si danno allora due situazioni nel riconoscimento dell'ordine: se questo pattern è già stato costituito nell'esperienza in quanto pattern, perché è stato già riconosciuto in passato, allora potrà essere riconosciuto di nuovo, consolidando così il suo statuto di pattern. Altrimenti, occorre che sia stato già ascoltato in un lasso di tempo precedente tale, da essere ancora presente nella memoria dell'ascoltatore. In tal caso, potrà essere riconosciuto e costituito come un nuovo pattern, diventando esperienza disponibile a possibili ulteriori riconoscimenti.

È però impensabile che si possa istantaneamente confrontare quanto viene distinto con l'immenso repertorio di pattern, ognuno costituito da distinzioni ordinate di variazioni in qualità specifiche. L'ascolto sarebbe ben poca cosa e probabilmente saremmo morti prima di aver capito che quello che sentivamo corrispondeva a un treno che stava arrivando verso di noi, o al ruggito di una tigre vicina. Per rendere conto di questo, è necessario fare affidamento all'idea di un ascolto sempre orientato verso un'aspettativa, cioè verso la distinzione di un pattern che si prevede nell'immediato. Si tratta insomma dell'attenzione, del processo, cioè, di selezione nel flusso aurale di quel pattern che, secondo quanto si è appreso dai riconoscimenti passati, sarà possibile riconoscere ancora una volta. A questo tema è dedicata la ricerca del musicologo americano David Huron, il quale presenta un modello, spesso identificato con il termine "ITPRA" (Huron, 2006), di come l'ascolto interagisce in tempo reale attraverso un processo di formazione dell'esperienza in cinque fasi, di cui le prime due si svolgono subito prima dell'incontro con l'evento aurale specifico, e le altre tre come sua conseguenza. L'idea è che l'ascoltatore sia sempre orientato nella previsione delle distinzioni, e quindi dei pattern che si suppone saranno riconosciuti, così da innescare, nel caso della conferma delle aspettative, la formazione di un nuovo pattern o il consolidamento di uno già acquisito, e, nel caso della violazione delle aspettative, una sorpresa seguita dal riorientamento verso altri pattern. In quest'ultimo caso, poi, la tensione verso il riconoscimento è talmente forte che si è disposti ad abbassare le pretese di esattezza del riconoscimento, pur di individuarne uno. Non si cerca più, ad esempio, quella nota, ma una qualsiasi nota vicino a

quella; e la vicinanza diventa sempre più ampia, l'esattezza del riconoscimento più sfumata, fino a che non è più possibile riconoscere un pattern e si passa allora ad altre aspettative. In questi casi la qualità in cui si ricerca il pattern viene sempre più aperta statisticamente, così che può essere considerata come una qualità sfumata. Non si tratta però di una situazione eccezionale: anche i pattern più evidenti sono riconosciuti entro una finestra statistica, per quanto piccola possa essere, perché ogni esperienza aurale deve affrontare le microvariazioni che nascono dal continuo della vita.

Non sono comunque importanti qui i dettagli di questo modello, e la volontà di inserire il concetto di pattern in discorsi sulle pratiche compositive musicali che seguiranno, mi obbliga ad alcune inesattezze, che spero mi saranno perdonate. In ogni caso, ciò che emerge è un'idea di ascolto come un processo dialettico tra anticipazione dell'esperienza aurale attesa, di tensione verso il futuro, e reazione a ciò che è stato distinto, che è sempre appena avvenuto ed è quindi nel passato. Questa dialettica è alla base della costituzione dell'esperienza aurale, cioè di quello che si potrebbe chiamare "struttura dell'esperienza" d'ascolto, ovvero di una rete di pattern organizzati in base ai contesti, e contesti di contesti eccetera, in cui li potremmo incontrare, e alla forza di connessione con questi contesti, cioè quello che potremmo descrivere come la probabilità con cui li incontreremo.

Alla fine, però, il contesto è esattamente ciò che viene escluso quando si concentra il ruolo dei pattern a una sola modalità sensoriale. Se invece sostituiamo l'idea di flusso aurale, con quella di flusso sinestetico, cioè al flusso percettivo che è a monte della distinzione tra i sensi, allora abbiamo a che fare solo con pattern espressi nelle qualità che sono emerse durante la nostra vita, pattern che sono connessi tra di loro nei termini della successione (segmentazione) e della compresenza (segregazione), di sincresi³ e di strutture a più livelli, di testimonianze, nella tensione verso il passato, e di guide, nella tensione verso il futuro, di un inarrestabile processo di formazione e consolidamento dei pattern. Allora, la rete di pattern che forma l'esperienza consiste in un intrico in continua definizione di connessioni tra pattern organizzati su più livelli, in cui sarebbe facile vedere l'organizzazione della corteccia cerebrale, con la sua estrema complessità di connessione tra neuroni, se non fosse che il cervello, come concetto inventato a un certo punto della storia della scienza, è esso stesso un pattern, che emerge dalle pratiche della medicina e dalle pratiche linguistiche ad essa associate. Infatti, se la narrazione dell'ascolto, estesa nel contesto sinestetico dell'incorporazione, ha la pretesa di

descrivere il meccanismo di formazione dell'esperienza, allora non c'è da stupirsi se questa, in definitiva, sia anche legata alla formazione del senso e del significato e dunque della realtà, con tutti gli oggetti che la abitano, come il cervello, che sono appunto espressione dell'esperienza "abituata".

Non si intende qui però l'abitudine, che può essere considerata come un aspetto del pattern e cioè, come si è visto, il suo corrispondere alle aspettative, bensì l'"abituazione", un termine tecnico della psicologia cognitiva che si riferisce alla possibilità che ha un pattern riconosciuto un numero opportunamente alto di volte, di passare sullo sfondo percettivo, evitando così di rimanere "inutilmente" coinvolto dall'attenzione. In altri termini si tratta della «diminuzione della reattività che deriva dalla presentazione ripetuta dello stimolo che la provoca» (Huron, 2006, p. 8). Infatti, quando riconosciamo un pattern, normalmente possiamo identificare, cioè distinguere, l'esatto momento in cui questo avviene nel flusso aurale. Tuttavia, se operiamo un riconoscimento oltre un certo numero di volte, smettiamo di essere consapevoli del processo percettivo, come avviene quando un antifurto suona per ore o quando siamo in un ambiente in cui è perennemente presente il ticchettio di un orologio, ma anche un suono più articolato come il rumore del traffico o il passare del treno vicino a casa. Di conseguenza, non ci accorgiamo più di essi. Finché non cessano. E allora quello che distinguiamo è un silenzio assordante la cui causa non è sempre facile da individuare subito.

Perché avviene ciò? David Huron tratta questo problema in uno dei capitoli finali del suo *Sweet Anticipation*, che si intitola «Il senso del futuro» (Huron, 2006, p. 355), ipotizzando l'esistenza di una modalità sensoriale legata al grado di certezza delle aspettative. In questo contesto, si può parlare di una qualità speciale relativa all'entità dello sforzo nel riconoscere un pattern, che poi è legata alla sorpresa di trovare proprio quel pattern in quel preciso momento. È questo il senso, allora, con cui si è detto più sopra che è il riconoscimento a tagliare il flusso aurale. Infatti, se il riconoscimento è costruito sulla percezione di un ordine di distinzioni, anche il riconoscimento stesso è una forma di distinzione e il pattern che viene riconosciuto può diventare l'elemento che, insieme ad altri, viene distinto nel suo ordine, così da formare livelli di pattern e strutture di pattern, la cui complicazione è soltanto limitata dalle soglie mnemoniche umane. Questo aspetto della cognizione è molto importante perché è al servizio della costruzione della realtà, la quale emerge, come senso, dalla struttura dell'esperienza e specialmente da quei pattern che sono stati abituati, cioè quei pattern che grazie al numero di

volte che sono stati riconosciuti sono passati al di sotto della soglia dell'attenzione e sono diventati oggetti del mondo, a cui è stato conferito un nome, passando così attraverso un processo di "naturalizzazione"⁴. In effetti, ogni parola, e in particolare ogni sostantivo, è legata a un pattern, prima di tutto perché in quanto parola è riconosciuta ogni volta che viene sentita oppure letta; poi perché i sostantivi, attraverso il processo di significazione, sono la testimonianza di pattern naturalizzati, cioè appunto di pattern abituati, che sono diventati oggetti del mondo. Non è possibile qui andare più in profondità su questo tema e su molti altri che costellano la narrazione dell'ascolto. Tuttavia, il modo in cui ho caratterizzato l'idea di pattern è già sufficiente per svolgere alcune osservazioni in ambito musicale.

È chiaro che da un lato vi è una grande differenza tra il pattern nel senso trattato fin qui, cioè l'elemento chiave del processo costitutivo dell'esperienza attraverso l'aspettativa e il riconoscimento, e il pattern musicale in senso tecnico, vale a dire una porzione di musica, presente anche solo in un suo strato, che viene ripetuta consecutivamente un certo numero di volte. Dall'altro lato però il pattern musicale è necessariamente anche un pattern esperienziale, cioè un elemento costruttore dell'esperienza, perché, sembra banale dirlo, esso viene sì ripetuto, ma viene anche e soprattutto riconosciuto. Inoltre, il pattern musicale è posto in modo tale che il riconoscimento sia più facile che in altri casi, proprio perché la vicinanza tra le istanze della sua ripetizione lo pone fin da subito alla presenza nell'ascoltatore.

Questo però non significa, ovviamente, che nelle pratiche musicali non siano presenti anche dei pattern esperienziali, che non vengono considerati pattern in senso musicale. Ad esempio, è evidente che gli schemi formali, le cadenze armoniche o gli stessi temi melodici sono un certo tipo di pattern, anche quando non vengono chiamati a tutti gli effetti in questo modo e spesso afferiscono alle descrizioni legate a discipline musicali diverse, come l'Analisi formale, l'Armonia o il Contrappunto. In effetti, è possibile trovare pattern musicali che rientrano nel processo compositivo della ripetizione, in tutti i livelli della costruzione musicale, dalla microforma dei piccoli gruppi di note alla macroforma che organizza interi brani, anche composti, come la sinfonia o un'opera lirica. Si hanno poi elementi ripetitivi che sono ancora più nascosti nelle texture musicali, ma che hanno una grande importanza costruttiva nel formare qualità distintive estese nel tempo, come la struttura accentuativa, l'organizzazione della tonalità o gli elementi che compongono lo stile. Infine, se, come si è detto, ogni nome è l'etichetta di un pattern, allora anche la nota, l'accordo o lo strumento

musicale sono istanze di pattern esperienziali, che sono passati attraverso il processo di abitudine e la conseguente naturalizzazione.

Tutti questi pattern sono presenti come elementi della teoria musicale, delle tecniche compositive e come figure ritmico/melodiche con cui viene costruito il materiale musicale che è espresso prima dalla notazione e poi dalla interpretazione del musicista. Tuttavia lo studio della musica è lontano dal coprire la totalità dei pattern e nonostante che i pattern musicali ricevano spesso delle etichette, come “basso albertino”, “clave de guaguancó” o “amen break”, proprio come testimonianza della sostanziazione operata dal processo di abitudine, molti di questi pattern non superano la soglia di un’esplicitazione tecnica. Allora, si tratterà di pattern senza nome che vengono appresi attraverso la frequentazione con le partiture, ma soprattutto con l’ascolto, come avviene con i pattern esperienziali. Oppure con la trasmissione dell’artigianato compositivo attraverso le parole di un docente.

In ogni caso, i pattern musicali si connettono sempre con il loro aspetto esperienziale nello stabilire lo sforzo necessario per poterli distinguere all’ascolto. In questo consiste precisamente il problema della facilità o difficoltà di ascolto di un brano musicale. Sarà quindi il repertorio di pattern, che l’ascoltatore ha acquisito durante la sua vita ascoltando musica, a intervenire nel suggerire aspettative d’ascolto lungo tutta l’organizzazione dei diversi livelli di distinzione del brano. Chi si porrà fin dall’inizio del brano come estraneo ai pattern musicali, espliciti o meno, con cui questo è stato costruito sarà costretto al processo faticoso di confrontare le aspettative continuamente smentite con l’effettivo contenuto sonoro del brano, fino ad attuare dei riconoscimenti con cui costruire nuovi pattern, oppure a distrarsi con attività cognitivamente più soddisfacenti. Dunque, non c’è da stupirsi se normalmente si vuole ascoltare quello che già si conosce e ben poche persone sono disponibili a sopportare le fatiche di ascoltare qualcosa in cui sembra impossibile riconoscere qualsiasi cosa. È quindi comprensibile come la composizione orientata a un pubblico che condivide una certa esperienza d’ascolto possa anche lavorare su un gioco di violazioni e conferme delle aspettative⁵, in modo da poter innescare un certo brivido di divertimento, invece che, nel caso di un pubblico estraneo ai pattern implicati, noia o rifiuto.

Se un’idea così pervasiva di pattern può dare l’impressione di una perdita di senso nella sua relazione con altri elementi della musica che tradizionalmente non sono considerati pattern, è invece nella distinzione tra le tipologie di pattern che è possibile individuarne il va-

lore per l'analisi e la composizione musicale. Infatti, bisogna ricordare che l'esperienza aurale non parte certamente da zero a ogni ascolto di un brano musicale, ma si muove trasformandosi lungo tutto il flusso aurale formando e consolidando i pattern ogni volta che ascoltiamo un brano musicale e anche quando non stiamo ascoltando musica.

Allora, ci sono certamente pattern che vengono utilizzati solo in un brano, come il tema che ne è alla base o gli elementi figurali che vengono ripetuti e persino alcuni pattern musicali di accompagnamento della melodia. Questi pattern caratterizzano il brano in quanto diverso dagli altri brani e quindi lo identificano. Possiamo chiamare questo tipo di pattern, che viene necessariamente istanziato più volte all'interno di un brano, con il termine "pattern intraopus".

Poi ci sono pattern che si possono riconoscere tra un brano e l'altro, come ad esempio una canonica successione di armonie, come quella del *Blues*, o la forma del brano, come un Rondò, e che quindi creano un possibile ponte di somiglianza tra di essi. Per identificare questi pattern userò il termine pattern "interopus". I pattern di questo tipo possono essere anche molto complessi ed essere realizzati attraverso qualità sfumate. Abbiamo ad esempio la tipologia di armonia, le successioni possibili di armonia che definiscono il sistema tonale, la struttura degli accenti, la struttura melodica tra note dell'armonia e note estranee e molti altri, compresi alcuni pattern intra-opus, come il "basso albertino", che diventano patrimonio comune dei compositori e finiscono per caratterizzare uno stile. Sono questi pattern a definire spesso i criteri generali della composizione di un brano musicale, perché possa essere definito tale. Al di là delle tecniche compositive, quindi, è proprio il mancato riconoscimento di questo tipo di pattern a far sbottare gli ascoltatori più "bigotti" con frasi come "questa non è musica!".

Un tipo speciale di pattern intraopus è il "pattern-opus", cioè l'intero brano inteso come pattern complesso e articolato, che riconosciamo ogni volta che sentiamo una esecuzione o registrazione di quel brano.

Infine, ci sono pattern che si possono riconoscere anche tra l'ascolto di brani musicali e i momenti del flusso aurale che non sono considerati musica, come può succedere tra il suono di un violino nella esecuzione di una partita per violino solo di Johann Sebastian Bach e quello durante l'accordatura dello strumento, oppure tra una nota presente in un brano e quella di un esempio musicale. Questi sono i pattern i cui componenti sono tipicamente sotto la soglia della coscienza, perché sono stati abituati al punto da essere naturalizzati e quin-

di identificati come oggetti del mondo, che in questo caso sono “il violino” o “il suono del violino” e “la nota”. Chiamerò questo tipo di pattern: “pattern-oggetto”. Allora, se la nota è un pattern-oggetto, bisognerà inserirla in un contesto di più note, per poterla trovarla invece come componente di un pattern intra- o interopus, in modo che possiamo riconoscerne l’ordine, cioè la sua posizione in mezzo alle altre note.

Se estendiamo il flusso aurale a quello delle pratiche sociali, incontriamo anche un pattern-oggetto speciale, che tornerà utile nei discorsi che seguono. Si tratta del “pattern-brano”, cioè del pattern legato all’etichetta linguistica “brano”, la quale ci permette di riconoscere un brano in quanto parte di un concerto o di un album, in quanto, cioè, opera dell’ingegno che viene eseguita pubblicamente in sedi opportune, che viene depositata per identificarne i diritti d’autore, e che è, insomma, debitrice di tutte quelle pratiche sociali che normalmente associamo a un brano musicale.

È possibile, allora, mettere a confronto alcune pratiche compositive e di produzione musicale, e specie quelle che hanno voluto affrontare i pattern in modo critico e radicale, attraverso le diverse tipologie di pattern.

John Cage, ad esempio, è certamente il compositore che più ha inteso, con il suo lavoro, decostruire l’immaginario musicale europeo, con il repertorio di pattern che lo caratterizzano, affidandosi a procedimenti casuali per la scelta degli elementi come note, durate e dinamiche, con cui comporre un brano. In questo modo, l’ascoltatore, nelle intenzioni del compositore, si sarebbe quindi trovato di fronte a un’ecceità sonora, che non poteva essere ricondotta al conosciuto, cioè all’esperienza d’ascolto pregressa, perché l’introduzione del caso significava confrontarsi con l’imprevedibile. E così, nell’impossibilità di riconoscere pattern intraopus, l’ascoltatore si sarebbe trovato, per così dire, nudo di fronte al suono, del quale avrebbe quindi avuto un’esperienza pura perché nuova, cioè non mediata dal ricordo.

Di conseguenza, però, la fatica dell’ascolto, specie di pezzi lunghi, sarebbe stata veramente grande e l’impossibilità di riconoscere pattern sarebbe sfociata nel progressivo allargarsi delle aspettative in una staticità generica “sfumata”. La qual cosa in effetti ha alienato a Cage, almeno per quanto riguarda i brani aleatori, la generale simpatia del grande pubblico e dei direttori artistici.

Tuttavia, è inevitabile che il brano stesso, penso ad esempio ai *Freeman Etudes* per violino solo, si ponga come un pattern opus del flusso aurale totale. Allora ad ogni esecuzione,

specie se ravvicinata, sarà possibile riconoscere il brano, proprio perché gli elementi con cui esso è costituito saranno sempre più facilmente distinguibili nel loro ordine. È vero che Cage è sempre stato contrario alla distribuzione delle registrazioni dei propri brani, così da obbligare, di fatto, l'ascoltatore dell'epoca a sviluppare l'abitudine all'ascolto solo affidandosi alle esecuzioni pubbliche, che erano piuttosto rare. Oggi però, è possibile, paradossalmente, imparare a memoria anche un brano che è stato composto attraverso processi casuali, attraverso l'ascolto ripetuto via internet, per non parlare di CD o vinili.

Ecco allora che i cosiddetti "number pieces", che il compositore ha scritto negli ultimi sei anni della sua vita, acquistano il senso di liberare il brano dallo statuto di pattern opus, senza che venga meno lo statuto di brano, che rimane ancora inteso in senso europeo come partitura sottoposta al diritto d'autore. In questi brani, costituiti essenzialmente da singole note o accordi, vengono poste agli interpreti delle finestre temporali sia per l'attacco degli eventi, sia per lo stacco, cioè per tornare al silenzio a cui seguirà, nel caso, l'evento successivo con le sue finestre. In questo modo, l'interpretazione di un brano, svincolata dagli obblighi esecutivi della partitura tradizionale, in cui l'interprete esegue quanto indicato dalla notazione, può essere ogni volta molto diversa, rendendo ancora più difficile all'ascoltatore, anche se non interamente impossibile, costruire delle aspettative.

Insomma, la mancanza di pattern intra- e interopus ha portato, almeno a partire dal repertorio tardoromantico fino al cosiddetto stile "puntillistico" e ai suoi sviluppi, a una musica faticosa per l'ascoltatore, costretto a costruire, ove possibile, la struttura dei pattern pressoché da zero. L'ostacolo maggiore è però stata la resistenza al processo di sfumatura delle qualità che avrebbe portato, come poi è avvenuto con la musica "ambient", a una musica in cui è la statistica degli accadimenti a contare, e quindi a una musica che pur essendo a tutti gli effetti semplice, sconcerta, per così dire, l'ascoltatore "di massa" proprio perché vuole cercare pattern là dove non ce ne sono. Devo sottolineare che qui l'idea di una fatica dell'ascolto non ha alcuna relazione con un giudizio di valore o di merito, ma si tratta piuttosto di sottolineare come la mancanza della frequentazione con un determinato repertorio da parte di un ascoltatore porta necessariamente a un carente sviluppo dell'esperienza di distinzione intesa come riconoscimento di pattern. C'è poco da fare: la possibilità di riconoscere i pattern si costruisce sulla frequentazione con essi o almeno con un certo tipo di repertorio. E il riconoscimento di pattern, in quanto fenomeno cognitivo, ha un costo energetico che

dipende da quanto velocemente individuiamo l'aspettativa giusta tra le possibilità che ci offre l'esperienza pregressa, cioè la memoria. Certamente il trovarsi di fronte a un inaspettato perché non-riconosciuto e di conseguenza il sottoporsi a uno stupore, un disorientamento dell'ascolto era proprio quello che, in un certo qual modo, cercava Cage. E lo stesso valeva per il puntillismo, anche se le tecniche di scrittura si trovavano agli antipodi da quelle di Cage. Per questo, se non vogliamo abbandonarci a un ascolto sfuocato, il mantenere attiva l'attenzione alla ricerca di pattern in questo tipo di repertorio costa energia. E aggiungerei però: un'energia spesa bene perché costruisce esperienza nuova.

Nella stessa direzione di una decostruzione dei pattern consolidati dalla tradizione, si pongono la musica elettronica degli anni Cinquanta, si pensi ai primi lavori di Karlheinz Stockhausen, in cui venivano a mancare persino quei pattern-oggetto, come note e accordi, a cui l'ascoltatore era stato abituato in più di mille anni di musica, e con i suoi esiti derivati, come la musica spettralistica (quella ad esempio di Gerard Grisey o Tristan Murail), la fase materistica (si pensi ad *Atmosphères* di György Ligeti) e infine con la cosiddetta "musica concreta strumentale" (con Helmut Lachenmann), che sopravvive ancora oggi.

Nella direzione opposta di questo radicalismo decostruttivo, si è invece sviluppata, allo stesso tempo, una musica interamente basata sui pattern intraopus, a partire dagli esiti intuitivi di un Moondog, fino alle posizioni sincretiche del minimalismo prima americano e poi internazionale, con la sua estensione alla dance elettronica.

Anche sul versante della cultura di massa si ha tipicamente uno sviluppo intenso dei pattern intraopus, a testimonianza del fatto che il contrappunto, storicamente alla base della tradizione musicale europea, ha lasciato oggi il posto alla contrapposizione tra la melodia e un accompagnamento tipicamente basato sui pattern di batteria, basso e chitarra. Tuttavia, a differenza della musica minimalista del Novecento in cui i pattern intraopus avevano il ruolo di caratterizzare il brano, nella musica di massa sono i pattern interopus a diventare rilevanti per costruire una riconoscibilità del prodotto musicale, in modo che possa inserirsi in un processo di consumo/commercio. Ci sarebbe molto da dire sulla presenza e ruolo dei pattern nella musica di massa, ma non è qui possibile affrontare il tema in modo soddisfacente. Mi limito allora a sottolineare come l'intenso uso di pattern interopus si offra a processi di abitudine e naturalizzazione che rischiano di chiudere l'ascoltatore in una muraglia

di specchi in cui “musica è ciò che ascolto e il resto è rumore”. Che è l’opposto dell’intento cageiano secondo cui “il rumore è musica”.

Tuttavia, nonostante il suo percorso decostruttivo dei pattern consolidati dalla musica di tradizione europea, la quasi totalità dei “number pieces” di Cage rimane comunque promotore di una idea tutto sommato tradizionale di musica, perché, anche quando evita di utilizzare pattern musicali, e anche se lo costituzione aurale del brano come pattern-opus è quanto meno difficoltosa, è il pattern-brano a mantenere lo statuto di brano musicale in senso europeo tradizionale. Se si vogliono trovare esiti della decostruzione dell’idea europea di musica che siano veramente radicali bisognerà allora rivolgersi ad altri lavori cageiani, che per il loro estremismo sono piuttosto rari nella sua produzione, come *0’00”* o *One*³. È però sempre nella sperimentazione musicale di area americana, ma più precisamente canadese, che si può forse individuare il caso più estremo della critica all’idea di musica tradizionale. Si tratta della proposta, sviluppata all’interno del movimento artistico legato al paesaggio sonoro, di “soundwalk”. Detto con le parole di Hildegard Westerkamp, che ha introdotto il concetto, si tratta di una “qualsiasi escursione il cui scopo principale è ascoltare l’ambiente. È un’esplorazione del nostro rapporto orecchio/ambiente, non mediata da microfoni, cuffie e apparecchiature di registrazione” (Westerkamp, 2006). Si tratta insomma di una forma d’arte sonora in cui ci si muove all’interno di un’area specifica, all’esplorazione curiosa delle sue peculiarità aurali, come forma d’arte sonora. È qui che l’ascolto viene liberato dal territorio di senso musicale per essere semplicemente ascolto esplorativo, cioè all’ascolto più aperto nelle sue aspettative; e non è infatti un caso se questo tipo di evento resista ad ogni pratica, come il festival musicale o il copyright, legata alla musica di matrice europea. Si tratta anch’esso di ascolto faticoso, nel senso indicato più sopra, perché si tratta di tenere lontana l’attenzione dai vizi del naturalismo, e cioè dal sentire, ad esempio, il suono di una macchina che passa semplicemente come “una macchina che passa”, per concentrarci invece sulle qualità specifiche del suono e sulla sua evoluzione. Per questo Murray Schafer, il compositore canadese che ha dato avvio agli studi sul paesaggio sonoro, conferiva a questo tipo di attività prima di tutto un valore didattico, come strumento di consapevolezza dei suoni che ci circondano, anche per determinarne il senso di inquinamento acustico (Schafer, 1969). Sarà invece la Westerkamp a scoprirne l’intento artistico e creativo.

Alla fine, però, non si chiede alla musica di essere radicale sempre e in ogni sua espressione. Infatti è piuttosto facile, una volta che si accetta la sfida, creare una musica radicale se si prendono le misure atte a evitare i pattern opportuni, nelle loro varie tipologie. Piuttosto, la musica può svolgere il compito di sviluppare la sensibilità dell'ascolto, che poi consiste nella capacità di distinguere, proprio nel senso che è stato sviluppato in questo testo, nel contesto culturale, sia esso globale o di nicchia. Ciò significa che il suo compito sociale è quello di ostacolare la naturalizzazione dei pattern, per promuovere la capacità di formare nuovi pattern, nuove qualità da distinguere, la capacità, insomma, di essere aperti alla diversità del mondo. Allora, si tratterà di bilanciare la presenza a dei pattern acquisiti con quelli creati ad hoc, in tutti i sensi intra-interopus e anche in quello del pattern-oggetto. È prima di tutto in questo equilibrio tra ciò che si dà per scontato e il nuovo che va quindi visto il lavoro del compositore/produttore come attività creativa e quindi espressione dell'individuo.

In questo senso allora, l'ascolto è una pratica che può essere sovversiva e di resistenza alle naturalizzazioni promosse dalla musica che ci circonda, in modo da tenere vivo il processo di costituzione percettiva dei pattern con musica più o meno radicale, a seconda delle possibilità di distinzione del singolo, anche se questo, per il compositore/produttore, significa proporre musica che risulta faticosa da ascoltare perché richiede un certo sforzo percettivo, anche se questo significa rivolgersi a un gruppo sparuto di ascoltatori. C'è sempre molto bisogno di musica faticosa, aliena e, se si vuole, incomprensibile, perché non c'è altro modo di vivere l'ascolto.

¹ I tre brani precedenti sono *Studio*, per suoni elettronici, del 1993, poi ritirato dal catalogo dei miei lavori, e i *Due pezzi* per trombone solo, dello stesso anno, che però sono stati eseguiti per la prima volta, solo dopo l'esecuzione di *IV*.

² Si tratta di un fenomeno percettivo secondo il quale una successione di eventi sonori, che rispondono a requisiti opportuni, vengono percepiti come eventi sonori compresenti. Ad esempio, il tremolo pianistico consiste nell'alternare molto velocemente due note o gruppi di note. Tuttavia, il risultato percettivo è quello della rapida ripetizione di un accordo che contiene entrambi gli elementi alternati.

³ Si tratta di un concetto introdotto da Michel Chion (1990), che vuole indicare, nei termini di questa narrazione, la sincronizzazione tra distinzioni in qualità aurali e distinzioni in qualità legate ad altre modalità sensoriali.

⁴ In questo testo vengono distinti implicitamente i discorsi naturalistici da quelli costitutivi, intendendo con i primi quei discorsi che si riferiscono a ciò di cui si parla come oggetti del mondo, che esistono proprio nel modo in cui se ne parla e si offrono ai metodi della ricerca scientifica. La naturalizzazione è allora il processo, che qui descrivo costitutivamente come risultato di una abitudine, attraverso il quale un sostantivo finisce con l'assumere lo statuto ontologico di oggetto del mondo. I discorsi di costituzione, o costitutivi, sono invece quei discorsi che considerano ciò di cui si parla come il risultato di un processo di apprendimento prelinguistico e poi sottomesso al linguaggio con cui ne parliamo. In questo senso "pattern" è un termine naturalistico, mentre il suo corrispondente costitutivo è il "riconoscimento". Il processo di costituzione del pattern è la "distinzione" di un ordine. Il corrispondente naturalistico, e quindi quantitativo, della distinzione di cambiamenti ordinati di qualità, che qui ho tralasciato, è l'ordine di "discontinuità" in "dimensioni" percettive. Ho però preferito concentrarmi, pur in modo epistemologicamente ambiguo, sul termine "pattern" per tentare una esposizione della narrazione che mi permettesse in un breve spazio di trasferire i concetti sviluppati anche al versante musicale.

⁵ È questo il modo, ad esempio, in cui Robert O. Gjerdingen (2007) descrive il senso compositivo della musica cortigiana del Settecento, come viene espresso nello Stile Galante.

Riferimenti Bibliografici

Attimonelli C., *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Meltemi, Milano 2018.

Attimonelli C., Tomeo C. (a cura di), *L'elettronica è donna. Media, copri, pratiche transfeministe e queer*, Castelvechi, Roma 2022.

Cage J., *Silence*, Wesleyan, University Press, Middletown, Conn. 1961; tr. it. *Silenzio*, Shake Edizioni, Milano 2010.

Chion M., *L'Audio-Vision: Son et Image au Cinéma*, Armand Colin, Paris 1990; tr. it. *L'Audio-visione. Suono e Immagine nel Cinema*, Lindau, Torino 2001.

Fiske H., *Selected theories of music perception*, Edwin Mellen Press, Lewiston 1996.

Gjerdingen R.O., *Music in the Galant Style*, Oxford Un. Press, New York 2007; tr. it. *La Musica nello Stile Galante*, Astrolabio, Roma 2017.

Huron D., *Sweet Anticipation: Music and the Psychology of Expectation*, MIT Press Books, Cambridge 2006.

Jones M., Time, our lost dimension: Toward a new theory of perception, attention, and memory, in «Psychological Review», n. 83, 1976, pp. 323-355.

Jones M., *Only Time Can Tell: On the Topology of Mental Space and Time*, in «Critical Inquiry», n. 7, 1981, pp. 557-576.

O'Regan K., *Why Red Doesn't Sound Like a Bell: Explaining the Feel of Consciousness*, Oxford University Press, Oxford, MA 2011; tr. it. *Perché i colori non suonano. Una nuova teoria della coscienza*, Raffaello Cortina Editore, Milano 2012.

Patridge E., *Origins. A Short Etymological Dictionary of Modern English*, Routledge, London 1958.

Ricouer P., *Parcours de la Reconnaissance*, Editions Stock 2004; tr. it. *Percorsi del riconoscimento*, Cortina, Milano 2004.

Schafer R. M., *The New Soundscape; A Handbook for the Modern Music Teacher*, Don Mills, Canada, BMI 1969.

Tomeo C., *Sound Art. Ascoltare è come vedere*, Castelvechi, Roma 2017.

Tomeo C., *Oltre le origini, suoni e immagini*, in C. Tomeo (a cura di) *Sonic Arts. Tra esperienza percettiva e ascolto attivo*, Castelvechi, Roma 2021.

Viel M., *Quello che riconosciamo*, in A. Bianchi., G. Leghissa (a cura di), *Mondi Altri. Processi di soggettivazione nell'era postumana a partire dal pensiero di Antonio Caronia*, Mimesis, Milano 2016.

Viel M., *What We Take for Granted in the Sounds around Us. Notes around the Definition of Soundscape*, in A. Calanchi, F. Michi (a cura di), *Soundscapes and Sound Identities*, Galaad Edizioni, Giulianova 2017.

Viel M., *Musica umana, ascolto postumano*, in G. Galati (a cura di), *Ecologie complesse. Pensare l'arte oltre l'umano*, Meltemi, Torino 2021.

Viel M., *Ascoltare. Tra Musica, Percezione e Cognizione*, Edizioni Shake, Milano 2023.

Westerkamp H., *Soundwalking as Ecological Practice*, in *The West Meets the East in Acoustic Ecology. Proceedings for the International Conference on Acoustic Ecology*, Hirosaki University, Hirosaki, Japan, Nov. 2-4 2006.

Biografia dell'autore / Author's biography

Massimiliano Viel è un compositore, musicista e ricercatore di Milano, con oltre trent'anni di esperienza. Ha composto più di 70 opere per strumenti acustici ed elettronici, da brani solistici a composizioni orchestrali, eseguiti in oltre 20 paesi. Il suo lavoro esplora spesso l'intersezione tra la musica e altri media, come il teatro, le arti visive e la danza, creando performance e installazioni interdisciplinari. Ha collaborato con ensemble e orchestre come il Caput Ensemble, MusikFabrik, l'Orchestra del Teatro alla Scala e altre. Viel ha lavorato anche con celebri compositori come Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio e Fausto Romitelli, realizzando performance e tournée in tutta Europa e oltre. Oltre alla composizione, Viel è autore di libri e articoli nei campi della teoria musicale, della didattica e dei sound studies. Il suo ultimo libro, *Listening Patterns*, recentemente uscito in italiano come *Ascoltare. Tra musica, cognizione e percezione*, approfondisce l'esperienza dell'ascolto, con particolare attenzione alla memoria e all'aspettativa. Ha conseguito un PhD in "Arte e scienza" al Planetary Collegium presso l'Università di Plymouth, Inghilterra ed è professore al Conservatorio di Milano.

Massimiliano Viel is a composer, musician, and researcher based in Milan, Italy, with over thirty years of experience. He has composed more than 70 works for both acoustic and electronic instruments, from solo pieces to orchestral compositions, which have been performed in over 20 countries. Viel's work often explores the intersection of music with other media, such as theatre, visual arts, and dance, leading to interdisciplinary performances and installations. He has collaborated with ensembles and orchestras like Caput Ensemble, MusikFabrik, Teatro alla Scala Orchestra, and others. Viel has also worked with renowned composers such as Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio, and Fausto Romitelli, contributing to performances and tours across Europe and beyond. In addition to composing, Viel is an author in the fields of music theory, pedagogy and sound studies. His latest book, *Listening Patterns*, recently translated into Italian as *Ascoltare. Tra musica, cognizione e percezione*, delves into the listening experience, particularly focusing on memory and expectation. He holds a PhD in "Science and Art" from the Planetary Collegium at the University of Plymouth, UK and is a full professor at the Conservatory of Milan.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

L'ascolto come pratica femminista

Francis Sosta

Abstract

Nelle lotte dei movimenti sociali e dei femminismi, la pratica dell'ascolto svolge, ed ha svolto, un ruolo fondamentale nell'emancipazione delle voci delle soggettività subalterne e nella costruzione collettiva dell'idea di voce politica. Questo articolo è volto a sottolineare due aspetti di carattere politico ed epistemologico che hanno influenzato la pratica dell'ascolto come viene esplorata oggi nelle ricerche artistiche contemporanee: *in primis* il superamento della tradizione fenomenologica che ha canonizzato l'ascolto come fenomeno puramente percettivo, acustico e tecnico; *in secundis* come l'ascolto abbia iniziato ad occuparsi non solo dell'udibile, del sonoro, dell'acustico, ma soprattutto dell'inudibile, di ciò che non riusciamo a sentire, di ciò che non si sente perché invisibile e/o invisibilizzato, perché non ha voce, perché è silenziato, ridefinendo l'ascolto come modalità di trasmissione di conoscenza intergenerazionale e intersezionale. Per fare ciò e per comprendere più da vicino il ruolo del femminismo di seconda ondata all'interno della genesi dell'ascolto come pratica presenterò qui la traduzione in italiano di alcuni passaggi tratti dalla pubblicazione *The Force of Listening* di Lucia Farinati e Claudia Firth, un libro chiave sulla *legacy* tra ascolto e prassi femminista.

#CR7 – Articolo non sottoposto a double-blind peer review

In the struggles of social movements and feminisms, the practice of listening plays, and has played, a fundamental role in the emancipation of the voices of subaltern subjectivities and in the collective co-construction of the idea of political voice. This article aims to highlight two political and epistemological aspects that have influenced the practice of listening as it is explored today in contemporary artistic research: firstly, the overcoming of the phenomenological tradition that canonised listening as a purely perceptual, acoustic and technical phenomenon; secondly, how listening has begun to deal not only with the audible, the sonorous, the acoustic, but above all with the inaudible, with what is not audible, with what is not heard because it is invisible and/or made not visible, because it has no voice, because it is silenced, redefining listening as a mode of intergenerational and intersectional transmission of knowledge. To do this and to better understand the role of second-wave feminism in the genesis of listening as a practice, I will present here the Italian translation of some passages from Lucia Farinati and Claudia Firth's publication *The Force of Listening*, a key publication on the legacy between listening and feminist practice.

Parole chiave/Key Words

Ascolto; pratica; femminismi; attivismo.

Listening; practice; feminisms; activism.

DOI: 10.54103/connessioni/26779

Nelle lotte dei movimenti sociali e dei femminismi, la pratica dell'ascolto svolge, ed ha svolto, un ruolo fondamentale nell'emancipazione delle voci delle soggettività subalterne e nella costruzione collettiva dell'idea di voce politica. Dal riconoscimento dell'importanza delle voci delle donne centrale per il femminismo della seconda ondata degli anni '60-'70; al movimento Occupy del 2013-2014 dove l'ascolto ha unito la comunità internazionale nell'immaginare futuri possibili; al movimento globale riunito sotto il motto *#blacklifematter* dopo l'assassinio di George Floyd nel 2020 legato ai diritti delle comunità di colore che chiedono e rivendicano di essere ascoltate; alle iniziative di attivismo ecologico legate al movimento Extinction Rebellion che invitano ad ascoltare la crisi climatica e ad agire sullo scenario della sesta estinzione di massa, la nostra contemporaneità globalizzata necessita continuamente di generare nuove forme di ascolto in grado di riorientare la società verso futuri più equi, inclusivi e sostenibili. Oggi l'ascolto nelle ricerche artistiche contemporanee viene esplorato transdisciplinariamente attraverso un'ecologia di pratiche che spesso sfuggono a facili categorizzazioni, posizionandosi al crocevia tra pratica sociale, ecologica ed artistica. Si ritiene qui importante, se non fondamentale, evidenziare come i movimenti radicali e i femminismi¹ abbiano contribuito in maniera essenziale alla ridefinizione dell'ascolto come pratica, ovvero di prassi condivisa in uno spazio-tempo e contesto specifici, di pratica collettiva e situata. Questo contributo può essere inteso come possibile elemento di accrescimento del dibattito in essere sulla dimensione della transdisciplinarietà degli studi del suono e delle ricerche in merito alla dimensione dell'ascolto, attraverso una restituzione di fattori storici in materia di femminismi, ecologie e lotte allargate di voci e corpi marginali e marginalizzati all'interno di uno scenario globale attuale.

Questo articolo è volto a sottolineare due aspetti essenziali di carattere politico ed epistemologico che hanno influenzato la pratica dell'ascolto come viene esplorata oggi, ovvero come ricerca multidisciplinare ed ecologia di pratiche situate, pratiche di produzione di conoscenza che riflettono le condizioni particolari in cui vengono prodotte e le soggettività di chi le produce. Questo per sottolineare che il cambiamento avvenuto all'interno dell'ascolto non è accaduto nel vuoto, ma piuttosto è stato determinato da una particolare convergenza tra istanze femministe degli anni '60-'70, attivismo, e pratiche artistiche *socially-engaged*, che hanno permesso in primis di superare la tradizione fenomenologica che ha canonizzato l'ascolto come fenomeno puramente percettivo, acustico e tecnico; poi di per-

mettere all'ascolto di occuparsi non solo dell'udibile, del sonoro, dell'acustico, ma soprattutto dell'inudibile, di ciò che non riusciamo a sentire, di ciò che non si sente perché invisibile e/o invisibilizzato, perché non ha voce, perché è silenziato, ridefinendo l'ascolto come modalità di trasmissione di conoscenza intergenerazionale e intersezionale. Per questi motivi oggi rappresentano questioni profondamente femministe chiedersi chi ascolta e chi viene ascoltato*, chi o che cosa viene quindi relegato* a uno stato passivo.

All'interno dei movimenti femministi di seconda ondata la nascita di pratiche di ascolto prende forma dall'urgenza di generare nuovi spazi sociali e politici più paritari, più equi, privi di gerarchie e prevaricazioni, dove le donne potessero esprimersi e le loro voci essere ascoltate al pari delle altre. L'ascolto ha qui costituito uno strumento politico in grado di fare spazio, di dare spazio, di reclamare spazio per le voci subalterne e silenziate; uno spazio dove alle donne venisse riconosciuta la propria *agency*, ovvero la loro capacità di azione in un contesto collettivo, sociale e politico. È grazie al femminismo- inteso come sistema di scardinamento, di resistenza, strumento di liberazione personale e collettiva- che l'ascolto può essere stato ridefinito come pratica, come qualcosa da praticare, e quindi qualcosa di situato in un luogo, azione e processo precisi, spostando l'attenzione dal fenomeno acustico dell'udire a ciò che l'ascolto può generare, ai suoi effetti nei gruppi sociali e allo spazio che viene generato tra le soggettività che partecipano al processo di ascolto. Un processo di incontro con l'altro, con l'alterità, con quello che sta fuori di noi (in quanto l'ascolto prevede una forma di rinuncia del sé), e simultaneamente con noi stessi* e con le nostre moltitudini e intersoggettività. Ripercorrere le prospettive femministe sull'ascolto significa quindi non solo riconoscere come attraverso gli approcci critici ed epistemologici dei femminismi, l'ascolto sia diventato in varie discipline (dalla Soundart, alle pratiche sociali, al *carework*²) una metodologia e uno strumento sociale piuttosto che un fenomeno legato all'acustica; ma anche riaffermare l'importanza delle istanze femministe degli studi sul suono nel tentativo di scardinare i binarismi (udito/ascolto, attivo/passivo, soggetto/oggetto) e gli universalismi sull'ascolto, e nel contrastare le narrative e i sistemi di produzione dominanti nel campo.

Sull'onda della fenomenologia francese l'ascolto per buona parte del XX secolo e pertanto per buona parte dello sviluppo della Soundart è stato analizzato come fenomeno puramente percettivo, acustico. I famosi *Modes of Listening* di Pierre Schaeffer (Schaeffer, 2017, pp.80-93) che analizzano e organizzano l'ascolto in modalità, non sono altro che la risposta ad una

oggettivazione dell'ascolto e riduzione dell'ascolto ad un effetto causato dall'oggetto sonoro, concetto alla base della musica concreta. L'*objet sonore* si riferiva al suono isolato, nella sua purezza. L'esperienza acusmatica elimina le informazioni sulla fonte del suono, per consentire un'esperienza puramente fenomenologica del suono (Noy, 2017, p.12). L'enfasi su questa "purezza" dell'esperienza sonora è un aspetto critico, perché isolando l'oggetto sonoro da chi ascolta, l'evento sonoro viene assolutizzato, e si elimina contemporaneamente ogni considerazione di tipo sociopolitica, di rappresentazione sulle soggettività implicate nel processo di ascolto, e sul contesto fisico e politico nel quale avviene. Il dominio dei discorsi fenomenologici che teorizzano l'ascolto in relazione al suono come fenomeno puramente fisico e sensoriale/percettivo, ha condizionato per lungo tempo lo studio dell'ascolto inquadrandolo in una serie di dicotomie, di tensioni all'interno dell'opposizione tra soggetto/oggetto. Una delle separazioni più consolidate e classiche è quella tra udito e ascolto, tra modalità di percezione "passiva" e "attiva". Queste posizioni sono problematiche e riduttive perché posizionano il campo della SoundArt al di fuori di sistemi di rappresentazione e dinamiche di potere, contribuendo ad una canonizzazione dell'ascolto e alla promozione della predominanza dell'aspetto tecnico e tecnologico dell'ascolto sugli aspetti sociali, inter-relazionali, politici ed ecologici in cui l'ascolto è impiegato. È la compositrice, attivista, femminista queer Paoline Oliveros iniziatrice del *Deep Listening* ad introdurre la differenza tra udito ed ascolto in termini di coscienza (Oliveros, 2005) piuttosto che di azione attiva/passiva.

Un'ulteriore riflessione per comprendere la portata dei movimenti di liberazione femministi degli anni '60-'70 e di come il loro impegno nel riconoscimento dell'importanza della voce delle donne abbia contribuito a generare nuove possibilità di ascolto necessita di un breve inquadramento di genere sulla voce femminile. Il pregiudizio di genere sulla voce femminile è infatti estremamente antico. Nelle antiche civiltà greche la voce femminile non poteva essere esercitata in pubblico, in quanto l'intonazione, il tono più acuto della voce femminile, era associato ad una personalità priva di autocontrollo e razionalità. La voce maschile era connessa alla ragione e all'intelletto, mentre la voce femminile era associata al corpo e alla materia. La mascolinità, in quella cultura, era infatti definita anche attraverso un diverso uso dei suoni (Carson, 1992, p. 119). Alle donne greche non era consentito emettere suoni di alcun tipo all'interno dello spazio civico della *polis*, mentre gli uomini, capaci di dissociarsi dalle proprie emozioni, erano considerati in controllo della

propria voce. L'associazione ideologica della voce femminile con la mostruosità, il disordine e la morte faceva sì che la follia e la stregoneria, così come la bestialità, fossero condizioni comunemente associate all'uso della voce femminile in pubblico, vietata dal senso comune e dalla legge (Carson, 1992, p. 120). Le donne potevano usare la voce e i loro suoni solo in contesti rituali. Come ad esempio l'*Ololyga*, un rituale peculiare delle donne. L'*Ololyga* è un grido acuto e penetrante emesso in un momento culminante specifico della pratica rituale o teatrale, o nella vita reale, come la nascita di un bambino (Carson, 1992, p. 125). Concependo il suono della voce femminile esclusivamente all'interno di questi contesti rituali, spesso legati alla vita, nascita, o morte, la cultura antica ha contribuito a costruire l'alterità della voce femminile (Carson, 1992, p. 129) che era permessa esclusivamente all'interno di climax emotivi. Mettere una porta sulla bocca delle donne è quindi stato un progetto importante della cultura patriarcale dall'antichità ad oggi (Carson, 1992, p. 121). I movimenti femministi degli anni '60-'70 e l'enfasi proprio sull'emancipazione della voce delle donne hanno quindi non solo liberato la donna nel suo contesto sociale, familiare e politico, ma hanno permesso a moltissime artiste donne di riappropriarsi della propria voce come mezzo artistico, radicale e sovversivo.

The Force of Listening

Per comprendere più da vicino il ruolo del movimento del femminismo di seconda all'interno della genesi dell'ascolto come pratica presenterò qui la traduzione in italiano di alcuni passaggi tratti dalla pubblicazione *The Force of Listening* di Lucia Farinati e Claudia Firth (Farinati, Firth, 2017) un libro chiave sulla *legacy* tra ascolto e prassi femminista.

The Force of Listening è una raccolta di conversazioni, dibattiti e scambi che le autrici concepiscono non come una pubblicazione teorica, ma come un testo sulla e per la pratica dell'ascolto. La pubblicazione è un'opera dialogica ed affronta in modo specifico sia la relazione tra ascolto, parola e politica delle voci, sia l'intersezione tra il personale e il politico in cui l'ascolto è impiegato. L'ascolto viene qui introdotto come pratica di micro-attivismo e collegato al ruolo dei gruppi femministi di autocoscienza degli anni '60-'70, dove le donne condividevano le loro esperienze personali sperimentando modalità di relazione intellettuale ed emotiva basata sull'ascolto e sul rispetto. Attraverso questi gruppi, le donne hanno sfidato le dinamiche di potere e di conseguenza hanno riconosciuto il potere dell'ascolto nel pla-

smare la trasformazione e il cambiamento sociale. L'attenzione a ciò che l'ascolto fa, alla sua capacità di agire come strumento sociopolitico di organizzazione e cambiamento sociale, è il fulcro della pubblicazione che ribadisce il ruolo dell'ascolto nel progetto di costruzione di una voce politica. Nella pubblicazione, ciò che viene definito come forza è il potenziale dell'ascolto di generare uno spazio sociale, politico e situato in cui l'ascolto come pratica possa costituire un modo per «ridistribuire il potere e riorganizzare le relazioni di potere tra chi parla e chi ascolta» (Farinati, Firth, 2017, p. 18).

I testi tradotti sono estratti dal capitolo 2 *Parlare e ascoltare nei gruppi di autocoscienza femminista*³ e capitolo 7 *Risonanza e riconoscimento (o la politica dell'ascolto)*⁴ dove viene condivisa sia l'esperienza con i gruppi di autocoscienza, sia la loro rilevanza all'interno di una possibile politica dell'ascolto. Si ritiene importante condividere questi passaggi per la possibilità che offrono di conoscere dall'interno le dinamiche ed obiettivi dei gruppi, oltre a comprenderne l'importanza per l'eredità nelle pratiche odierne. Nel Capitolo 2 è riportata una conversazione che le due autrici Lucia Farinati e Claudia Firth intessono con l'antropologa Pat Caplan⁵ e l'artista Anna Sherbany⁶, risultato della trascrizione e montaggio di due separate registrazioni (Londra, maggio 2013). Nel Capitolo 7 a conversare sono le autrici con Alex membro del gruppo Precarious Workers Brigade (PWB)⁷ e il teorico della comunicazione Nick Couldry⁸.

Il capitolo 2 inizia con una introduzione delle autrici:

[...] i gruppi di autocoscienza femminista (gruppi C-R)⁹ si sono diffusi tra le donne alla fine degli anni Sessanta. Erano parte integrante del movimento femminista che si stava formando spontaneamente in America e in altri Paesi occidentali. [...] Il termine autocoscienza si riferisce alla presa di coscienza di qualcosa che prima non si percepiva, a qualcosa che viene portato dall'inconscio alla mente cosciente. Come strumento, è stato adottato dal Movimento per i diritti civili degli anni Sessanta, dove era noto come «dire le cose come stanno» [Spender, 1980, p. 128]. I gruppi di autocoscienza erano piccoli gruppi di sole donne molto specifici, organizzati per condividere esperienze legate al sessismo, riconoscendo in particolare l'importanza di rompere l'isolamento individuale delle donne e il loro silenzio. Era anche importante il fatto che non si trattasse di discussioni pubbliche, ma di spazi per sole donne, creati per farle sentire al sicuro nel parlare delle condizioni della loro vita. In *Man Made Language*, Dale Spender ha sostenuto che le donne erano per molti versi escluse da un linguaggio che non era stato creato da loro e in qualche modo prendevano in prestito il linguaggio esistente. I gruppi di autocoscienza erano quindi spazi in cui le donne iniziavano ad essere in grado di nominare a un problema per il quale prima non avevano un linguaggio. [...]

Lucia: Vorremmo iniziare questa conversazione chiedendovi della vostra esperienza con i gruppi di autocoscienza. Dato che né io né Claudia abbiamo partecipato a un gruppo per ovvie ragioni di età, siamo particolarmente interessate a comprendere le origini dei gruppi, come erano organizzati gli incontri, come sono iniziati e così via. Soprattutto,

dato il tema della nostra ricerca: l'ascolto all'intersezione tra arte e attivismo, vorremmo saperne di più sul processo di ascolto in atto nei gruppi.

Anna: Beh, veramente la cosa principale era parlare; quindi, mi chiedo perché la nozione di ascolto?

Claudia: Spesso si pone molta più enfasi sul parlare, mentre in *Man Made Language*, Dale Spender parla dell'importanza dell'ascolto al pari del parlato nel creare la voce parlante.

Anna: Penso che dovremmo dire *listening to* [l'ascolto di qualcosa/qualcun*] non solo *listening* [l'ascolto].¹⁰ C'è una differenza tra l'espressione parlare a e parlare con... ma questa differenza non è presente in tutte le lingue... L'idea comune di ascolto, o quello che io pensavo dell'ascolto, è il fatto di associarlo all'ascolto passivo, una sorta di attitudine religiosa... tuttavia, nel gruppo di donne non si trattava di ascoltare, ma di parlare ed essere ascoltate. [...]

Pat: [...] i gruppi femministi erano molto chiari sul fatto che l'ascolto fosse fondamentale e che le persone dovevano ascoltare con attenzione poiché tutti avevano il diritto di esprimersi e dovevano essere incoraggiati a farlo. Per me questo è stato molto importante. [...]

Claudia: Secondo Kathie Sarachild non esisteva un metodo unico e, sebbene siano state formalizzate diverse regole o linee guida per i gruppi di autocoscienza, ciò che contava erano i risultati piuttosto che i metodi. Secondo l'autrice, lo scopo di ascoltare tutte era quello di ricostruire un quadro di ciò che stava accadendo, di avere un'idea di come l'oppressione stesse operando, di analizzare la situazione e le condizioni sociali, non di analizzare le singole donne. Una maggiore comprensione della situazione determinava il tipo di azione necessaria, sia individuale che politica.

Anna: Nel nostro gruppo l'obiettivo era dare voce alle donne. [...]

Claudia: Pensi che il fatto che fosse un gruppo di sole donne abbia cambiato le cose?

Anna: Sì, assolutamente, si è trattato di questo! Ci ha dato uno spazio per parlare, ci ha dato un linguaggio con cui parlare; mi ha dato la confidenza di parlare in uno spazio come quello, e mi ha anche incoraggiato a parlare di cose di cui altrimenti non avrei mai parlato. Questo ci ha fatto sentire in grado di poterci realizzare, che avevamo il diritto di farlo e di portare il messaggio alle altre donne con cui stavamo lavorando... [...]

Pat: I gruppi di autocoscienza erano davvero potenti, molto trasformativi. C'era un'energia incredibile, non so dirvi quanto siano stati potenti. Sentivamo che le cose stavano cambiando, speravamo in meglio, e che in un certo senso stavamo facendo la storia... Non dico che fosse tutto così facile, perché non lo era. Con il gruppo accademico, ad esempio, non è stato un problema perché tutti erano accademici, ma in altri gruppi, dove c'erano persone con diversi livelli di istruzione, c'erano soggetti più eloquenti di altri. Quindi ho imparato ad ascoltare con attenzione le persone meno forbite, perché anche loro avevano un messaggio e dovevano sentirsi a proprio agio.

Anna: Venivamo ascoltate, ci ascoltavamo a vicenda, questa era l'idea di fondo, ma per essere ascoltate stavamo anche imparando a parlare, ad articolare le cose, a trovare il linguaggio...Le donne rinunciavano anche ai loro cognomi, al nome del padre e cercavano di trovare un nuovo nome che fosse adatto a loro. Questo processo di destrutturazione è stato una parte molto importante dello smantellamento del patriarcato, dell'assunzione di altre posizioni, della creazione di un linguaggio, del riconoscimento finale del modo in cui la società era strutturata per mantenere le donne nella posizione in cui si trovavano... Il momento di decostruzione è avvenuto quando ci siamo chieste chi fossimo e quali fossero le nostre capacità. Si è parlato molto di fiducia in noi stesse e di educazione all'assertività, che significava letteralmente alzare la testa. [...]

Claudia: [...] E tu Anna? Pensi che potremmo ripensare i gruppi di autocoscienza in termini di ascolto collettivo?

Anna: Come ho detto in precedenza, i gruppi non riguardavano l'ascolto collettivo, ma il parlare e l'ascoltare come attività complementari, avere uno spazio in cui ci si sente in grado di dire ciò che si ha da dire, e quindi incitare anche le altre donne a dire ciò che hanno da dire. Questo è davvero importante, fa la differenza. [...] In ognuno di questi collettivi c'è un elemento di minoranza, un elemento legato ad una voce che non è stata ascoltata. [...]

Lucia: In termini di politica identitaria, l'impatto dei gruppi è stato cruciale, poiché ha creato una nuova sfera politica in cui le donne si sono sentite pienamente riconosciute al di fuori dell'ordine patriarcale. Come abbiamo sentito da Pat e Anna, il gruppo di sole donne ha creato uno spazio di riflessione collettiva in cui è stato fondamentale piegare e decostruire il linguaggio del patriarcato e iniziare a pensare a come andare oltre. Se pensiamo di tracciare un'eredità dei gruppi di autocoscienza in termini di pratica di ascolto, potrebbe essere utile soffermarsi su due aspetti che sono emersi con chiarezza nel corso di questa conversazione: la questione dell'esperienza personale rispetto a quella collettiva e la nozione di terapia politica. Come suggerito da Anna, "ascolto collettivo" potrebbe essere un concetto fuorviante per comprendere la portata dei gruppi. Non si trattava di sessioni volte a creare uno spazio collettivo per sviluppare semplicemente alcune capacità di ascolto. Si trattava di qualcosa di più.

Claudia: Sì, mi interessa l'associazione di Anna con l'ascolto come [atto] passivo. Mi piace quello che ha detto sul fatto che si tratta di *listening to* [ascoltare qualcosa/qualcun*] piuttosto che di ascolto e basta. In *Man Made Language*, Dale Spender ha messo in discussione l'associazione dell'ascolto con la passività e si è chiesta se non ci fosse un pregiudizio sul fatto che l'ascolto sia un'abilità associata al femminile (ad esempio, l'ascolto è qualcosa che le donne fanno più degli uomini, o sono ascoltatrici "migliori") e quindi erroneamente associato anche alla passività. L'autrice pone una domanda interessante: «Esiste un legame tra la svalutazione delle donne e la svalutazione dell'ascolto?» [Spender, 1980, p. 128]. All'epoca in cui scriveva (nel 1980), erano state condotte pochissime ricerche sull'ascolto e l'autrice si chiedeva se non fosse questo il motivo. Mi è piaciuto molto anche il modo in cui Pat ha descritto ciò che si è sviluppato attraverso l'ascolto nei gruppi di autocoscienza come un'entità, un corpo di comunicazione.

Lucia: La questione del tempo sollevata da Pat è cruciale: il tempo per ascoltare la storia, l'opinione e l'esperienza personale dell'altra; e il tempo necessario per reagire e articolare più di una risposta collettiva. Ciò che il movimento femminista ha prodotto nel corso degli anni, attraverso e grazie all'esperienza dei gruppi di autocoscienza, è stato quello di mettere le donne in condizione di prendere posizione e di organizzarsi collettivamente attraverso nuove iniziative autonome, come le biblioteche delle donne, i centri di salute/ricerca, ecc. Potremmo dire che l'ascolto è stato praticato per parlare diversamente e per parlare di differenza. E qui la parola "differenza" è fondamentale non solo per ricordare la varietà dei gruppi attivi tra gli anni '60 e '70, ma soprattutto per una nuova modalità di organizzazione politica che proviene dalla pratica e dalla teoria della differenza sessuale. Ripensare al femminismo come a una genealogia che ha contrastato i sistemi dominanti di potere maschile e la loro organizzazione verticale, significa anche guardare ai gruppi di autocoscienza come a un esempio di piccole organizzazioni informali indipendenti dai partiti politici e, in alcuni casi, dalla sinistra radicale. Hanno introdotto un modello di micropolitica basato sull'azione diretta e possono essere visti come il fulcro dell'attivismo femminista (Farinari, Firth, 2017, pp. 40-51).

Nel capitolo 7 *Risonanza e riconoscimento (o la politica dell'ascolto)* viene, invece, introdotto il concetto di risonanza e reciprocità, e di come l'ascolto possa creare forme di solidarietà. Sono le autrici ad esordire:

In questo capitolo, unendo teoria e pratica, esploriamo come diversi tipi di strutture di potere, sia gerarchiche che orizzontali, possano produrre diversi tipi di ascolto. Risonanza e riconoscimento sono termini che offrono buone possibilità di approfondire alcune politiche di ascolto basate sulla reciprocità e sulla mutualità. Chi sta ascoltando? E Come? Come avviene il riconoscimento di e da parte di chi? Ci sono anche questioni legate al valore, per esempio come il modo in cui certi tipi di linguaggio sono considerati legittimi o illegittimi, da ascoltare o meno. In che modo le strutture politiche dall'alto verso il basso utilizzano l'ascolto come tecnica di potere e di controllo e come altri tipi di organizzazione potrebbero rafforzare le forme di solidarietà e di riconoscimento reciproco? Parlando con i membri [del collettivo] Precarious Workers Brigade (PWB) e con Nick Couldry, ma anche traendo spunti dal lavoro di [Adriana] Cavarero, [Susan] Bickford e [Carla] Lonzi, queste domande si muovono nel contesto dell'arte e delle istituzioni, della creatività femminista e dell'organizzazione politica. Se pensiamo all'ascolto come ad un atto, qual è il suo rapporto con l'azione e la partecipazione¹¹? In che modo l'ascolto può potenzialmente creare solidarietà, ma anche giocare un ruolo all'interno del disaccordo e degli spazi di disuguaglianza? Se l'ascolto richiede un lavoro che produca un effetto, cosa succede al di là della fiducia di un gruppo? Cosa succede se la reciprocità diventa difficile? E cosa succede quando ci spostiamo da spazi semi-privati a spazi totalmente pubblici, come funziona l'ascolto lì? Può funzionare la reciprocità in un contesto pubblico? Iniziamo a parlare di solidarietà. [...]

Claudia: Abbiamo accennato all'ascolto come qualcosa che ha a che fare con la cura e l'empatia e sembra andare, in qualche modo, verso la costruzione della solidarietà.

Lucia: Come potremmo concepire ulteriormente la solidarietà? [...]

Claudia: Axel Honneth ha scritto della solidarietà come forma di riconoscimento. [...]

Nick: [...] La sua nozione di riconoscimento si articola su tre livelli: il riconoscimento del corpo dell'altro come qualcosa che ha bisogno di essere contenuto, protetto, amato e curato; il livello morale in cui dobbiamo rispettare gli altri in quanto agenti etici che riflettono il bisogno di lottare per sopravvivere; e terzo, riconoscere la capacità dell'altro di dare un contributo concreto a una comunità materiale, come dice lui. Se non abbiamo queste tre cose, non ci riconosciamo a vicenda. Qui parliamo soprattutto del terzo, perché è quello più vicino alla politica...

Claudia: Questo è anche il livello che riguarda la solidarietà. Cioè il riconoscimento reciproco delle nostre e altrui capacità di creare un contributo concreto a una "comunità materiale". Honneth definisce il riconoscimento come un processo attraverso il quale un individuo può riconoscersi in una voce prodotta collettivamente. È quindi il riconoscimento reciproco del valore di noi stessi e del valore degli altri per una particolare comunità [...]

Lucia: Questa simmetria sembra risuonare con la natura reciproca del parlare e dell'ascoltare che abbiamo esaminato [...].

Claudia: Questo mi ricorda ciò che i primi gruppi femministi di autocoscienza cercavano di articolare per uscire dal silenzio. Quando le donne hanno dato vita a questi gruppi e hanno iniziato a parlare di argomenti legati alla loro vita quotidiana, i gruppi sono stati liquidati come non importanti, non politici, ma piuttosto come terapia, sai... Con i gruppi di autocoscienza femminista, le esperienze personali delle donne non hanno avuto una rilevanza sociale più ampia di per sé. E' stato attraverso la mutua pratica di parlare e ascoltare, che queste esperienze hanno assunto valore all'interno dei gruppi di autocoscienza [...].

Nick: La questione del riconoscimento è davvero importante e ciò implica che in qualsiasi collettivo o situazione in cui si cerca di costruire una pratica, si deve pensare seriamente a cosa significhi riconoscersi reciprocamente in modo efficace e a cosa significhi fingere di farlo. Il riconoscimento non è un valore negoziabile, non si può fare

solo alcune volte, ma deve essere sempre presente. È ovviamente legato ai valori femministi di cura e così via [...].

Alex (PWB): Questa è la forza dell'ascolto, perché se ci si prende del tempo per ascoltare, si crea solidarietà... È così che si creano i collettivi, mostrando solidarietà e cura: ascoltando davvero e cercando di capire la posizione degli altri [...].

Lucia: Solidarietà in questo caso significa *listening with* [ascoltare con], piuttosto che *listening to* [ascoltare qualcosa/qualcun*]? Come potrebbe funzionare? [...]

Claudia: In termini di riconoscimento, ascoltare davvero qualcuno significa riconoscere il valore di cosa è stato espresso dalla persona. Nelle strutture di potere gerarchiche, organizzate dall'alto verso il basso, c'è spesso una lotta da parte di chi è sottomesso, nel venire riconosciuto da chi sta ai vertici poichè emarginato o non ascoltato. [...] Penso che la solidarietà possa essere intesa nella sua espressione più elementare come una forma di mutualità espressa da *listening with* [ascolto con] e inoltre *listening to* [ascolto di qualcosa/qualcun*]. Se pensiamo a come funzionavano i gruppi di autocoscienza femminista, le cose che le donne dicevano sulle proprie esperienze risuonavano le une nelle altre. Si riconoscevano in ciò che veniva condiviso reciprocamente, non solo a livello individuale. Questa risonanza sembrava andare di pari passo con il riconoscimento delle singole persone come parte del gruppo e della società, aiutandole a prendere coscienza delle condizioni condivise e incoraggiandole a cambiare le cose sia individualmente, nelle loro vite, sia collettivamente tramite la partecipazione al movimento e alle azioni politiche. Forse è un luogo comune, ma la solidarietà può creare un sentimento di forza che può sfociare più facilmente in azione.

Lucia: La femminista e critica d'arte Carla Lonzi usa il termine risonanza per descrivere la sua esperienza di autocoscienza. Nel suo diario scritto nei primi anni '70, confronta le sue precedenti esperienze di dialogo con gli artisti con gli incontri e gli scambi interpersonali che ha avuto con le donne di Rivolta Femminile¹². Quando era attiva come critica d'arte, sentiva che l'autorealizzazione dell'artista spesso implicava l'altro come puro spettatore, mentre l'autocoscienza femminista era per lei un processo di riconoscimento reciproco attraverso il quale il soggetto si realizzava. Scrive: «il riconoscimento, da cui nasce il soggetto, intanto che esprime un altro soggetto in grado di essere riconosciuto a sua volta, è stata l'operazione che ha portato il mio processo al traguardo dell'autocoscienza» [Lonzi, 1975]. Il processo di riconoscimento implica la reciprocità dell'ascolto e della parola ed è il risultato di questo scambio reciproco. Radicalmente diversa dalla politica di spettatorialità che opera all'interno delle arti, la pratica dell'autocoscienza è invece uno spazio partecipativo attraverso il quale le donne si manifestano e si riconoscono.

Claudia: È interessante riflettere su questa differenza.

Lucia: Sì, la distinzione tra la politica di risonanza dell'autocoscienza e la politica di spettatorialità dell'arte, era già presente negli scritti di Rivolta Femminile come parte di una critica alla "creatività patriarcale maschile" o a quella che veniva vista come la tendenza a ridurre le donne sia ad oggetti che a spettatori. Il lavoro della Lonzi mi affascina perché il suo modo di decostruire la "creatività patriarcale maschile" si è gradualmente sviluppato in una modalità di scrittura dialogica e relazionale che può essere considerata un continuo processo di disfacimento. [...] Vedo il suo intero progetto di scrittura come un atto creativo e politico di ascolto attraverso il quale ha orchestrato le molte voci che popolavano la sua vita, compresa la sua voce poetica. È stato questo aspetto del suo lavoro ad ispirare in parte questo progetto di scrittura dialogica.

Claudia: Anche la risonanza è un termine molto legato al suono...

Lucia: Lo è! Nel caso della Lonzi questo termine si collega anche all'uso del registratore come strumento fondamentale all'interno del suo lavoro. Da un libro degli esordi come

“Autoritratto” (1969), fino al suo ultimo lavoro, “Vai Pure” (1980), la risonanza è un termine che può essere applicato al suo lavoro in due modi: come metafora del riconoscimento di sé attraverso l’altro, ma anche come dispositivo sonoro attraverso il quale ha costruito i suoi dialoghi scritti.

Claudia: Quale pensi sia l’importanza del sonoro in relazione alle pratiche di cui abbiamo parlato?

Lucia: Penso che sia la singolarità espressa, contenuta, incarnata in una voce che comunica a un’altra voce. Il tribunale popolare organizzato da Precarious Workers Brigade [...] fornisce un buon esempio di come una testimonianza possa essere materialmente trasportata o trasmessa dalla bocca di qualcun altro e comunque essere un’azione molto efficace e potente. Leggendo in pubblico molte delle testimonianze rese da diverse persone, PWB ha generato un dibattito molto acceso, ma anche uno spazio veramente relazionale ed emotivo. La vocalità (termine usato da Cavarero) in questo contesto è stata importante non tanto per mantenere il suono autentico della voce delle persone che hanno testimoniato, ma per produrre quella qualità o livello di relazione tra le persone. Se da un lato l’anonimato era importante per proteggere le persone vulnerabili presenti in sala, dall’altro la narrazione crea un’incredibile risposta emotiva. C’è quindi la questione dell’impatto emotivo [affettivo] generato dal suono della voce, il modo in cui il suo colore, la grana, la modulazione creino empatia o una certa consapevolezza nell’ascoltatore. [...]

Claudia: [...] Ascoltare è rischioso perché ciò che ascoltiamo potrebbe richiedere un cambiamento da parte nostra, e il cambiamento può essere doloroso. È qui che Bickford suggerisce l’immagine dell’ascolto come un viaggio o come di un ponte su cui viaggiare. Il viaggio è uno sforzo comune. Anche chi ascolta deve aspettarsi di cambiare, così come chi è ascoltato.

Lucia: Quindi un ritorno alla reciprocità... [...]

Claudia: Sì, esattamente, e il riconoscimento della differenza e del valore potrebbe creare un tipo di solidarietà che non è necessariamente basata su un accordo completo.

Lucia: Beh, la nozione di differenza è importante nello sviluppo dell’idea di Cavarero di una politica delle voci, deriva infatti sia dall’idea di sfera politica di [Hannah] Arendt che da una visione femminista italiana della differenza sessuale. A mio avviso, questa nozione di differenza si basa su uno spazio relazionale creato dalla comunicazione reciproca di donne in carne e ossa. Cavarero sostiene che la qualità politica di questa comunicazione non è determinata dal sesso femminile «piuttosto, questa politica consiste nel contesto relazionale [...]» [Cavarero, 2005, p. 206].

Claudia: Come si produce uno spazio relazionale?

Lucia: In termini di esperienza sonora, uno spazio relazionale non si crea semplicemente attraverso il suono, ma attraverso *affect*¹³ e risonanza. E quando la risonanza acustica è prodotta dalla voce umana, si potrebbe ulteriormente sostenere che la risonanza è la qualità incarnata dell’ascolto. Il soggetto vibrazionale, «risonante, non è mai puramente autoreferenziale, non è me, né l’altro, ma è sempre il risultato della risonanza stessa» [Nancy, 2007]. [...] Cavarero immagina questo processo di interazione nel locale assoluto come una sorta di canto: «Come una specie di canto a più voci, il cui principio melodico è la distinzione reciproca del timbro inconfondibile di ciascuno - o meglio, come se un canto di questo tipo fosse la dimensione ideale, il principio trascendentale, della politica» [Cavarero, 2005, p. 205].

Claudia: È molto poetico. È una bella metafora della collettività, ma vorrei anche che in qualche modo permettesse la dissonanza. Abbiamo parlato della necessità di lasciare spazio al disaccordo. Se la melodia (usando la stessa metafora) è troppo armoniosa, rischia di diventare un’entità omogenea [...] Questo non vuol dire che la risonanza non possa verificarsi, anzi, come abbiamo discusso in precedenza in questo capitolo,

esortare una risposta corrispettiva o simpatetica è infatti importante per creare solidarietà. Quindi forse siamo di fronte a un'idea di politica che deve abbracciare sia la risonanza che la dissonanza, non basata solamente sullo stare insieme.

Lucia: Beh, dissonanza deriva dal latino *dissonare*: differire nel suono. Come abbiamo visto, il passaggio dalla politica della parola a quella della voce è un modo di concepire il concetto di differenza.

Claudia: Mi interessa anche pensare agli spazi reali in cui si sono svolte le relazioni reciproche di cui abbiamo parlato. I gruppi di autocoscienza, ad esempio, operavano in spazi semi-privati, nelle case delle persone o in spazi comunitari. L'espressione del sé avveniva in relativa sicurezza [...] Susan Bickford scrive della necessità di sviluppare un senso di prudenza in questo senso. [...] Si chiede come l'ascolto possa essere reso visibile o udibile, come può apparire in pubblico?

Lucia: Penso che dipenda dal contesto... Ricordo che ero molto entusiasta di trascorrere molto tempo a Occupy London, cioè di partecipare attivamente all'assemblea che si svolgeva ogni giorno nella piazza della Cattedrale di St.Paul...In qualche modo l'ascolto in quel contesto è diventato visibile attraverso i protocolli e le tecniche utilizzate dagli organizzatori di Occupy.

Claudia: [...] Occupy ha risposto in modo particolare alle idee di relazionalità, spazio fisico e avvicinamento alla democrazia diretta.

Lucia: Sì, e questo è avvenuto ancora una volta in uno spazio fisico, nella piazza, come se qualsiasi idea di democrazia diretta fosse sempre collegata all'agorà, lo spazio pubblico della polis. [...] La polis non è una nazione, né una patria, né una terra, ma è invece, come dice Cavarero, «uno spazio relazionale aperto dalla comunicazione reciproca dei presenti attraverso parole e azioni» [Cavarero, 2005, p. 204]. Questo spazio relazionale e condiviso è stato completamente realizzato dai gruppi di autocoscienza, che hanno permesso alle donne di creare un contesto in cui esporre ciò che erano l'una all'altra. Secondo Cavarero, il tipico impulso femminile all'auto-narrazione trova nella pratica dell'autocoscienza una scena politica che corrisponde allo spazio politico interattivo teorizzato da Arendt. Le strategie di Occupy si sono invece affidate a modi di parlare e ascoltare molto diversi dallo spazio intimo della narrazione. [...] Il movimento Occupy era molto più preoccupato di creare una scena politica in cui le diverse voci fossero sempre più forti ed intense. Questo ha in qualche modo compromesso la possibilità di sviluppare un movimento di piazza in uno spazio relazionale più duraturo e forse più ampio (e questa è forse una differenza significativa tra lo spazio relazionale temporale di Occupy e le relazioni a lungo termine stabilite tra le donne all'interno e dopo il movimento degli anni '70) (Farinati, Firth, 2017, pp. 146-164).

In conclusione, abbiamo visto attraverso le testimonianze riportate in *The Force of Listening* come *listening to* (ascoltare qualcosa/qualcun*) abbia implicazioni diverse da *listening with* (ascoltare con) che fa riferimento alla pratica politica dell'ascolto collettivo, condiviso, di gruppo, l'atto di ascoltare insieme ad altr*. I due termini non si escludono; piuttosto sono entrambi necessari per creare forme di mutualità e solidarietà attraverso l'ascolto come pratica intenzionale, lavoro che richiede un tempo e un impegno duraturi nel generare le condizioni di inclusività in cui un dialogo possa davvero avere luogo. Uno degli obiettivi principali dei movimenti sociali femministi, dell'attivismo e della pedagogia femminista è soste-

nere le donne e le soggettività marginalizzate ad avere una voce propria al di fuori delle gerarchie di privilegio e sessiste. Nonostante molte di esse abbiano alzato la propria voce per decenni, la politica dei volumi (alzare la voce per essere sentit*) non ha necessariamente interrotto politiche e pratiche soggioganti. Gayatri Spivak in un classico saggio di sugli studi postcoloniali (Spivak, 1988) sostiene che i subalterni non possano avere voce, che il problema fondamentale per le soggettività marginalizzate non sia la mancanza di voce, ma l'assenza delle condizioni per essere ascoltate, che sono già state stabilite da coloro che costruiscono il discorso dominante. È qui che l'ascolto gioca un ruolo fondamentale. Chi ascolta, chi viene ascoltata*, come si viene ascoltata*, che tipo di pubblico l'ascolto genera, come ascolta e qual è la sua risposta (Bickford, 1997) sono aspetti fondamentali che i movimenti sociali e i femminismi hanno riconosciuto e praticato contribuendo a definire l'ascolto come strumento non solo per liberare ed amplificare le voci delle donne, ma come «principio organizzativo per creare conoscenza, dare significato e rivelare verità che altrimenti potrebbero rimanere nascoste» (Boehr, 2021). Ascoltare ha un potere auto-riflessivo che ci posiziona, mettendo in discussione i nostri preconcetti e giudizi, risignificando l'importanza della voce, quanto dei silenzi, delle interruzioni, delle assenze, di ciò che non è espresso sonicamente. L'ascolto attento ed empatico è necessario ma non sufficiente; è importante riconoscere che l'ascolto non è di per sé emancipatorio (Loveless, Zinovieff, 2023). Si tratta, invece, di praticare l'ascolto in modo continuativo, costante nel tempo e nello spazio, nel divenire, nella continua ridefinizione che riposiziona continuamente le nostre realtà generando sistemi di risonanza e dissonanza. Creando comunità e micro-comunità di pratiche e pedagogie condizionate, decentrando le nostre soggettività in modo da consentire momenti di coscienza e consapevolezza, l'ascolto diventa capace di attivare e influenzare il cambiamento sociale e con esso una possibile nuova evoluzione collettiva e il superamento delle supremazie patriarcali, eteronormative e universali.

¹ Nel testo mi riferirò a femminismi per evidenziare come il pensiero critico femminista sia in continua evoluzione e si confronti con le complessità della contemporaneità. Oggi si parla infatti di femminismi, di femminismo decoloniale, intersezionale, transfemminista, di femminismo bianco e femminismo nero per indicare come le battaglie di liberazione femministe vadano oltre la questione di genere in sé.

² All'interno del lavoro sociale di cura - *carework*- esistono protocolli di ascolto come l'Active Listening, per un ascolto attivo e non giudicante; il Radical Listening, per un ascolto intersezionale, e molti altri.

³ Feminism – Speaking and Listening in Feminist Consciousness Raising Groups. (Farinati, Firth, 2017, p. 40).

⁴ Resonance and Recognition (or the politics of listening). (Farinati, Firth, 2017, p. 146).

⁵ Pat Caplan è professoressa emerita di antropologia alla Goldsmiths, ed è stata coinvolta in diversi movimenti per la giustizia sociale, tra cui il femminismo (Farinati, Firth, 2017, p. 196).

⁶ Anna Sherbany è un'artista visiva e docente londinese che esplora i temi della memoria, della migrazione e della (dis)localizzazione, attraverso l'interazione e l'impegno diretto. (Farinati, Firth, *The Force*, p.196).

⁷ Precarious Workers Brigade (PWB) è un gruppo di lavoratori precari della cultura e dell'istruzione con sede nel Regno Unito. PWB si batte in solidarietà con tutti coloro che lottano per guadagnarsi da vivere in questo clima di instabilità e austerità (Farinati, Firth, 2017, p. 195).

⁸ Nick Couldry è un sociologo dei media e della cultura. È professore di Media, Comunicazione e Teoria sociale presso la London School of Economics and Political Science. (Farinati, Firth, 2017, p. 196).

⁹ Autocoscienza e' la traduzione italiana del termine inglese *feminist consciousness raising*, o *consciousness raising group*, nel testo riportato con l'abbreviazione gruppi C-R.

¹⁰ A differenza dall'Italiano, in Inglese il verbo *to listen* (ascoltare) è sempre accompagnato dalla preposizione *to* (*to listen to*) implicando sempre l'ascolto di qualcosa/ qualcun*. La parola *listening* senza preposizione indica invece l'ascolto come nome/soggetto in sè, per esempio *the act of listening*. E' stato per tanto ritenuto importante qui, e più avanti nel testo, riportare a fianco della traduzione anche la menzione originale, per mantenere il più possibile le differenze e sfumature in cui si cerca di declinare l'ascolto. Qui, per esempio, la testimonianza di Anna vuole sottolineare la differenza tra *listening* (l'ascolto come soggetto di discussione) dal verbo *listening to*, l'azione di ascoltare qualcosa/qualcun*. Più avanti nel testo, verrà sottolineata la differenza tra *listening to* (ascoltare qualcosa/qualcun*) e *listening with* (ascoltare con), intesa come pratica politica dell'ascolto di gruppo, collettivo.

¹¹ Uso partecipazione come traduzione in italiano di *agency*, intesa come piena capacità di azione, partecipazione ed influenza reciproca.

¹² Lonzi abbandonerà la sua professione di critica d'arte alla fine degli anni 60' per co-fondare Rivolta Femminile insieme all'artista Carla Accardi e la giornalista Elvira Banotti.

¹³ Il concetto sotteso ad *affect* si discosta dalla traduzione in italiano affetto, emotività, e per tanto viene mantenuto in inglese. In questo contesto *affect* si riferisce alla politica delle emozioni come metodologia femminista, ovvero come conoscenza incarnata legata alla sfera delle emozioni e alla memoria del corpo, non come sentimento di amore o affetto di per sè.

Riferimenti Bibliografici

Boehr, C., *The Praxis of Listening in Feminist-Relational Research*, «Peitho», vol. 23, n. 3, primavera 2021.

Carson, A., *Glass, Irony and God*, New Direction Books, New York 1992.

Cavarero, A., *For More Than One Voice: Toward a Philosophy of vocal expression*, trad. con introduzione di Paul A. Kottman, Stanford University Press, Stanford 2005.

Dale Spender, *Man Made Language*, Routledge & Kegan Paul, London, Boston 1980.

Farinati L., Firth C., *The Force of Listening*, Doormats, Berlin 2017.

Nancy, J.L., *Listening*, trad. by Charlotte Mandell, Fordham University Press, New York 2007.

Noy, I., *Emergency Noises*, Peter Lang Verlag, Oxford United Kingdom 2017.

Bickford, S., *Dissonance of Democracy: Listening, Conflict and Citizenship*, Routledge, New York 1997.

Oliveros, P., *Deep Listening. A Composers Sound Practice*, Deep Listening Publications, New York 2005.

Schaeffer, P. 6. *The Four Listening Modes. Treatise on Musical Objects: An Essay across Disciplines*, University of California Press, Berkeley 2017.

Spivak, G.C., *Can the Subaltern Speak?* in Colonial Discourse and Post-Colonial Theory. A Reader, edited by Patrick Williams and Laura Chrisman, Columbia University Press, New York 1988.

Spender, D., *Man Made Language*, Routledge & Kegan Paul, London, Boston 1980.

Loveless, S. and Zinovieff, F., *Situated Listening: Partial Perspectives and Critical Listening Positionality*, Proceedings of the Conference of the World Forum for Acoustic Ecology, Atlantic Centre for the Arts, FL, March 23-26, 2023.

Biografia dell'autrice / Author's biography

Francis Sosta è un artista, performer e ricercatore transdisciplinare attiva tra Berlino e l'Italia. Francis lavora con il suono, la performance e l'installazione audiovisiva creando ambienti site-specific e durational performance. La sua ricerca artistica reclama spazi per la produzione di conoscenza femminista, queer e decoloniale all'interno degli studi sul suono, mettendo in discussione i sistemi ideologici di rappresentazione, l'antropocentrismo e l'eurocentrismo. L'ascolto è un tema centrale della sua ricerca che viene esplorato in modo intersezionale e intergenerazionale. Dal 2019 tiene il workshop "Listening Practices", un laboratorio pratico sull'ascolto presentato in sedi accademiche e non, come la Listening Academy curata da Brandon LaBelle, la Floating University di Berlino e l'Università Ruffa di Roma. Francis ha esposto il suo lavoro a livello internazionale. Ha conseguito una laurea in Beni Culturali presso l'Università degli Studi di Milano e un Master in Sound Studies e Sonic Arts presso l'UdK di Berlino. Nel 2022 la sua ricerca è stata premiata con l'"Ernste Musik und KlangKunst Stipendium" dal Senato tedesco; nel 2023 è Grantee per il fondo di mobilità Culture Moves Europe e Goethe Institut con il lavoro "Like a Whisper Do Not Scream". È co-fondatrice e curatrice della residenza artistica internazionale "Music for the Not- Yet" finanziata da musicboardberlin.

Francis Sosta is a transdisciplinary artist, performer and researcher active between Berlin and Italy. Francis works with sound, performance and audiovisual installation creating site-specific environments and durational performance. Her artistic research reclaims spaces for feminist, queer and decolonial knowledge-production within sound studies, questioning ideological systems of representation, anthropocentrism and Eurocentrism. Listening is a central theme of her research that is explored intersectionally and intergenerationally. Since 2019, she has been holding the workshop 'Listening Practices', a practice-based workshop on listening presented in academic and extra-academic venues such as the Listening Academy curated by Brandon LaBelle, the Floating University in Berlin and the Ruffa University in Rome. Francis has exhibited her work internationally. She holds a BA in Cultural Heritage from the University of Milan and an MA in Sound Studies and Sonic Arts from the UdK in Berlin. In 2022 her research was awarded the 'Ernste Musik und KlangKunst Stipendium' by the German Senate; in 2023 she's Grantee for the Culture Moves Europe and Goethe Institut mobility fund with the work 'Like a Whisper Do Not Scream'. She is co-founder and curator of the international art residency 'Music for the Not- Yet' funded by musicboardberlin.

Articolo non sottoposto a double-blind peer-review

L'Ascolto come forma eco-politica di resistenza

Daniela Gentile

Abstract

Negli ultimi due decenni, i *Sound Studies* e le *Sonic Arts* hanno esplorato il rapporto tra suono e potere, studiando il suono come fenomeno vibrazionale e relazionale, contribuendo allo sviluppo di pratiche che spostano l'attenzione da un approccio cocleare a uno non-cocleare, sulla base delle ricerche in ambito medico-scientifico che hanno evidenziato i benefici del suono sulla salute psicofisica. Tuttavia, il suono viene anche utilizzato come strumento di controllo e coercizione. In contesti militari e quotidiani, infrasuoni e ultrasuoni vengono sfruttati per provocare paura, oppressione e manipolazione emotiva e fisiologica. Il testo discute e sostiene l'ascolto come un atto di resistenza eco-politica: l'ascolto, come atto consapevole, si costituisce come strumento per sovvertire le strutture oppressive geopolitiche e promuovere una società più etica e inclusiva. Le *Sonic Arts*, ponendo l'ascolto al centro del contesto d'indagine, facilitano il dialogo interculturale, la giustizia acustica e l'emancipazione culturale, mentre si enfatizza la necessità di una ri-educazione all'ascolto, che sfrutti il suo potenziale terapeutico per una coesistenza globale più consapevole e inclusiva.

Over the past two decades, *Sound Studies* and *Sonic Arts* have explored the relationship between sound and power, studying sound as a vibrational and relational phenomenon, contributing to the development of practices that shift the focus from a cochlear to a non-cochlear approach, based on medical-scientific research that has highlighted the benefits of sound on psychophysical health. However, sound is also used as a tool of control and coercion. In military and everyday contexts, infrasound and ultrasound are exploited to provoke fear, oppression and emotional and physiological manipulation. The text discusses and advocates listening as an act of eco-political resistance: listening, as a conscious act, is constituted as a tool to subvert geopolitical oppressive structures and promote a more ethical and inclusive society. By placing listening at the centre of the context of enquiry, *Sonic Arts* facilitates intercultural dialogue, acoustic justice and cultural emancipation, while emphasising the need for a re-education of listening, harnessing its therapeutic potential for a more conscious and inclusive global coexistence.

Parole chiave/Key Words

Guerra sonora; tanatosonica; giurisprudenza acustica; ascolto attivo; sensibilità sonora.

Sonic warfare; thanatosonic; acoustic jurisprudence; active listening; sound sensibility.

DOI: 10.54103/connessioni/26424

1. Introduzione

Negli ultimi due decenni, il rapporto dialettico suono-potere, le dinamiche ed i metodi attraverso cui si manifesta e pervade in modo capillare la realtà, sono stati al centro di un prezioso proliferare dell'attenzione accademica e della sensibilità artistica, spingendo i *Sound Studies* e le *Sonic Arts* ad instaurare e rafforzare conversazioni interdisciplinari, occupandosi con sempre maggior attenzione a questioni metodologiche, ontologiche ed epistemologiche. Tali fattori, contestualmente alla diffusione di nuove scoperte medico-scientifiche ed al progresso tecnologico, hanno favorito lo sviluppo di un riconoscimento materico del suono¹ e dell'esperienza dell'ascolto, cioè come fenomeni la cui forza vibrazionale ha effetti tangibili sul mondo e sulla relazione tra gli esseri (umani e non-umani) e il loro ambiente.

Il suono, per il suo carattere ontologico, viene strumentalizzato «sia come fonte che espressione di potere» (Back, Bull, 2003, p. 453) e l'ascolto, in nome della "logistica della percezione" (Virilio, 1989), diventa il *medium* politico per manipolare processi cognitivi, affettività ed emotività, corpi e identità, militarizzando i comportamenti di individui e collettività. Poiché le strutture del potere usano il suono e l'ascolto come arma per mediare l'esperienza umana e modellare la realtà per fortificare ideologie economiche e socio-culturali, i *Sound Studies* e le *Sonic Arts* adottano l'ascolto per decodificare e denunciare le dimensioni aurali del potere e le modalità con cui operano nei registri percettivi. L'ascolto, come atto partecipativo, diventa il mezzo per creare nuove forme di consapevolezza sia individuale che collettiva, per sfidare e sovvertire le strutture politiche, sociali e culturali di oppressione e manipolazione e promuovere un cambiamento sociale fondato su prospettive inclusive, decoloniali ed ecologiche, diventando così un potente strumento di disobbedienza e resistenza.

2. Suono-potere

Alle porte del secondo decennio degli anni 2000, il suono inizia ad essere considerato non solo per le sue proprietà fisiche, ma come fenomeno ontologico, fluido, dinamico e in continuo divenire: il materialismo sonoro, concettualizzato (tra i tanti) da Christoph Cox e Salomé Voegelin, sostituisce un'ontologia di oggetti ed esseri con una nuova ontologia sonora del cambiamento e del divenire (Cox, 2011). Cox, dal contributo significativo, propone un modo di pensare al mondo "con", "in" e "attraverso" il suono: un mondo concepito non come l'insieme di oggetti (sonori) stabili, passivi e percepibili indipendentemente, non connessi al soggetto

che percepisce, ma come un mondo in continuo divenire in cui gli attanti² sono immersi ed agiscono in una mutua relazione di (s)cambio dinamico. Voegelin arricchisce il discorso marcando la necessità di un rinnovato impegno con i suoni, mettendo in primo piano la responsabilità e la partecipazione attiva dell'ascoltatore, per lo sviluppo di una sensibilità sonora. Per Voegelin, il materialismo sonoro si orienta verso dimensioni più intimamente relazionali: il suono viene pensato come flussi vibrazionali che mettono in relazione qualsiasi entità, e la realtà è concepita come una tessitura vibrazionale che gli agenti creano simultaneamente nel loro incontro reciproco, offrendo una re-immaginazione critica delle relazioni e concezioni alternative su come le cose potrebbero essere (Voegelin, 2019). Marcel Cobussen estende il materialismo sonoro avanzando un'ontopistemologia uditiva, cioè il modo in cui queste nuove idee

potrebbero contribuire alla comprensione delle esigenze estetiche, politiche, sociali ed etiche dei suoni, dei mondi sonori, del ruolo del suono nell'esistenza umana, un interesse per ciò che il suono *fa* o *può fare* anziché per ciò che è, contemporaneamente con e a prescindere dagli agenti umani (Cobussen, 2022, p. 18).

Il materialismo sonoro, abbracciando i saperi di numerose discipline tra cui Cimatologia, Meccanica Quantistica, Neuroscienze, Biologia e Medicina Vibrazionale, istituisce le sue fondamenta nella vibrazione come essenza della realtà visibile e invisibile che ci circonda: ogni cosa esiste poiché vibra; se cessa di vibrare, cessa di esistere. Ciò ha contribuito allo sviluppo di nuovi modi di pensare all'ascolto, favorendo un fervore disciplinare negli studi e nelle pratiche dell'ecologia dell'ascolto. Si iniziano ad esplorare nuovi modi di intendere l'esperienza sonora, sradicando l'ascolto da un approccio prettamente cocleare - fisiologico, continuo e subconscio - verso il non-cocleare, cioè la consapevole attivazione sensoriale di tutto il corpo e dei processi mentali verso ciò che non è (ancora) udibile (AUDINT, 2019), «attraverso la trasformazione del corpo in un timpano in grado di elaborare frequenze al di fuori dell'intervallo standard 20 Hz – 20 kHz» (Couroux, 2015, p. 90), rivelando così aspetti del mondo ancora inesplorati.

L'insieme di tali premesse collocano suono e ascolto in una dimensione politica e socio-culturale: «influenzano le modalità di percezione, cioè cosa o chi viene ascoltato, quando, da chi e in quali circostanze; sono un mezzo per (ri)organizzare gli spazi privati e pubblici; influenzano gli agenti umani sia a livello culturale che pre-culturale (biologico)» (Cobussen, 2022, p. 86). L'ascolto, inteso come pratica di espansione della percezione e della coscienza (Oliveros, 2005), diventa così lo strumento di critica e indagine dell'ambiente sonoro e dell'acustica so-

ziale (LaBelle, 2023), dei suoi paradigmi politici e socio-culturali, seguendo il concetto di ontologia vibrazionale (Goodman, 2010): la capacità di infrasuoni ed ultrasuoni di colonizzare i territori (acustici) compreso il territorio risonante del corpo (LaBelle, 2010), e influenzare i processi psico-fisiologici ed il registro esperienziale-affettivo soggettivo. Numerose ricerche scientifiche dimostrano infatti come suoni e musica modulano il sistema nervoso, attivando diverse risposte emotive e fisiologiche con effetti sul benessere psicofisico (Oomen et al., 2024).

A seguire, nel paragrafo *Bad vibrations* verranno argomentati gli usi e le modalità della dimensione dell'ascolto come strumento di dominio sensoriale, per sottolineare ed enfatizzare nel paragrafo *Good vibrations* la forza dell'ascolto come forma eco-politica di resistenza contro i sistemi politici, sociali e culturali di oppressione e manipolazione e come metodo sostenibile ed ecologico per pensare e costruire nuove formule più inclusive di coesistenza pacifica globale.

2.1. *Bad vibrations*

Sebbene il vasto spettro di benefici dell'ontologia vibrazionale ne sottolinea le sue potenziali applicazioni terapeutiche non-invasive in ambito medico, ne evidenzia altresì le sue pericolose implicazioni: l'ontologia sonora viene strumentalizzata, in diversi contesti, per indurre specifiche risposte emotive (come ansia, stress e paura) e fisiologiche (come emicrania, nausea, vertigini, dolore uditivo), per influenzare negativamente comportamenti, percezioni e stati d'animo, esercitando così potere e controllo. L'uso della forza del suono «sia selettiva che violenta, astratta e fisica, attraverso una serie di macchine acustiche (biotecniche, sociali, culturali, artistiche, concettuali), per modulare le dinamiche fisiche, affettive e libidiche delle popolazioni, dei corpi, delle folle» (Goodman, 2010, p. 10) costituiscono i concetti alla base della guerra sonora (*sonic warfare*). La violenza delle vibrazioni, costruita sulla materialità delle sensazioni, agisce mediante infrasuoni ed ultrasuoni che attuano una speculazione e coercizione acustica, operando agli estremi dello spettro percettivo - definita politica della frequenza (Goodman, 2010). La peculiarità della *sonic warfare* è di estendere l'ontologia vibrazionale del suono nel contesto tattico-strategico, per territorializzare i regni sensoriali della percezione e colonizzare i territori ed i corpi umani e non-umani che lo coabitano. La capacità del suono di raggiungere forme sottili e subliminali di violenza e controllo si estende capillarmente dai conflitti militari alle dinamiche di vita quotidiana.

Nei contesti bellici, le logiche di dominio sonoro e violenza acustica militarizzano il suono per creare atmosfere di paura e terrore, produrre disagio, minacciare ed esercitare controllo e repressione, mediante una vasta gamma di strategie psico-sonore, tecnologie acustiche e sistemi audio d'avanguardia. Armi sonore (denominate "armi non-letali"), bombardamenti acustici e torture musicali diventano la modalità attraverso cui si dispiega la violenza, estremizzando ultrasuoni ed infrasuoni in termini di intensità, frequenza e durata dell'evento sonoro, per la loro grande capacità, rispettivamente, di essere direzionali verso il bersaglio e di essere percepiti maggiormente attraverso il corpo, generando un senso di angoscia e di ansia fisiologica inconsci, scaturendo reazioni emotivo-percettive nonché importanti effetti collaterali fisici, fino a provocare danni permanenti.

Nonostante le logiche della *sonic warfare* caratterizzano particolarmente il XXI secolo, la dimensione sonora del conflitto ha radici storiche ben più antiche, tracciabili, ad esempio, nel passo biblico che narra della caduta delle mura di Gerico per mezzo del suono di sette trombe, fino all'uso massiccio dell'esperienza sonora durante il regime del Terzo Reich. La radio, in funzione a quello che McLuhan definì *medium* caldo (McLuhan, 1964), diventò il sapiente strumento di massa della propaganda hitleriana, il mezzo astratto perfetto per "retribuire" gli individui nell'interesse del Nazionalismo (Birdsall, 2012). È proprio con il regime hitleriano, che vanta una sperimentazione tecnico-scientifica in ambito psicoacustico molto profonda, che si sviluppano cospicue ricerche militari volte sia alla progettazione di dispositivi acustici sofisticati, sia alla definizione di nuove tattiche di persuasione (soprattutto nel contesto bellico), marcando un cambio di paradigma nelle forme di organizzazione del potere e di ordine sociale. Il sistema di controllo di tipo panottico (Foucault, 1975) - che riflette i concetti di sorveglianza e visibilità costante del *Panopticon*, modello innovativo di carcere progettato nel 1791 da Jeremy Bentham - lascia spazio nella contemporaneità ad un controllo pansensorico (Goodman, 2010, p. 64), passando da una dimensione visibile del potere ad una "invisibile" e subliminale che colpisce identità e sensibilità.

Il controllo pansensorico inizia la sua ascesa con la guerra in Vietnam, che vede le forze militari statunitensi adoperare programmi e strategie sonore per colpire l'identità del popolo vietnamita, per irritarlo e terrorizzarlo e per destabilizzare il morale dell'esercito Viet Cong. L'operazione "Wandering Soul", ad esempio, è stata una forma di violenza acustica in cui suoni demoniaci ed inquietanti, musica funebre buddista e voci spettrali dall'aldilà che inci-

tavano i soldati a “tornare a casa” e “riunirsi ai propri cari”, hanno inciso sui sistemi di significato, orientamenti e valori culturali di ogni individuo, sfruttando il culto degli antenati e le credenze popolari. La stessa logica accomuna la più recente “sindrome dell’Avana”, una condizione di malessere psicofisico riferita da militari e funzionari diplomatici che operano all’estero a seguito dell’esposizione a suoni molto forti e fastidiosi percepiti localmente. I primi casi, segnalati nelle ambasciate canadese e statunitense a L’Avana, Cuba, hanno riportato sintomi cronici come problemi cognitivi, insonnia, emicrania e perdita dell’equilibrio; nonostante le cause siano tuttora controverse, in numerosi attribuiscono tali sintomi ad attacchi acustici da parte di forze straniere.

Poiché la *sonic warfare* riguarda tanto la logistica della percezione quanto quella dell’impercettibile, silenzio e rumore diventano «volumi spaziali ed etici, si può sentire come mettono in gioco un’economia di potere, mettendo le nozioni di comunità, legge e fastidio su un registro udibile» (LaBelle, 2019, p. 46). Raggiungere i confini della percezione umana è l’obiettivo della politica del silenzio e della politica del rumore (Goodman, 2010), in cui il suono si sospende in un limbo tra la vita e la morte. Nei luoghi di detenzione di Saydnaya (Siria) e di Guantanamo (Cuba), silenzio e rumore diventano «strutture concettuali» molto potenti (LaBelle, 2010, p. 79), tramutate in atroci torture inflitte ai detenuti come metodi di coercizione e sorveglianza acustica. Nel report *Human Slaughterhouse* (Amnesty International, 2016) si stima che 17.723 persone siano state uccise in custodia in tutta la Siria tra il 2011 e il 2015, di cui 13.000 nella prigione militare di Saydnaya dallo scoppio delle numerose proteste diffuse nel paese nel 2011. La prigione è inaccessibile dall’esterno e la memoria sonora degli ex carcerati è l’unica risorsa per comprendere, documentare e denunciare la violazione dei diritti umani che ha luogo tra quelle mura, in cui il silenzio è la forma e la prova materiale della violenza. Nel 2017 l’artista Lawrence Abu Hamdan, in collaborazione con Amnesty International e Forensic Architecture, realizza *Saydnaya (the missing 19db)*³, progetto d’indagine e denuncia della dimensione acustica della violenza durante la detenzione. In Saydnaya, «la voce deve essere sempre bassa, questo permette di sentire tutto. Si cerca di costruire un’immagine in base ai suoni che si sentono. Probabilmente si conosce una persona dai suoi passi»; «A Saydnaya, se senti urlare, sai che sono nuovi arrivati. [...] se si urla, le percosse sono peggiori, se non si dice nulla, diminuiscono fino a cessare». Gli spazi della prigione sono stati ricostruiti utilizzando modelli architettonici e acustici realizzati sulla base

delle memorie sonore; per mappare l'atrocità della politica del silenzio, Abu Hamdan ha analizzato il livello a cui i detenuti potevano sussurrare in quanto «la soglia di udibilità è una zona vitale da definire nello studio delle violazioni che avvengono a Saydnaya», perché «il confine tra sussurro e parola è contemporaneamente il confine tra la vita e la morte» (Abu Hamdan, 2019, p. 48). Il tono consentito a ciascun detenuto dopo il 2011 è di 19dB inferiore rispetto a prima del 2011 e il raggio di udibilità consentito intorno al corpo di ciascun detenuto dopo il 2011 è di 26 cm rispetto ai precedenti 2 o 3 metri, indicando l'inasprimento di violenza e tortura acustica nella prigione.

Nella politica delle frequenze, il rumore si trasforma in un'arma di paura e terrore, ansia e privazione affettivo-sensoriale. Nella prigione di Guantanamo, il rumore - qui inteso come la riproduzione costante e ad altissimo volume di musica - diventa la tortura per "ammorbidire" i detenuti prima degli interrogatori per estorcere meglio le informazioni (Cusick, 2006; Cusick, 2013). Le pratiche dei bombardamenti acustici mediante musica assordante «colpiscono le soggettività, comprimendo lo spazio mentale in cui si svolge l'atto ermeneutico dell'ascolto» (Daughtry, 2014, p. 42). L'uso di musica *pop*, *punk* e *heavy metal* è stato uno dei vari mezzi per indurre la privazione del sonno – già terreno di conquista del potere pannottico (Crary, 2015) – e per distruggere la soggettività dei prigionieri, mediante la manipolazione dell'ambiente acustico per produrre effetti somatici e annullare ogni distinzione tra sfera pubblica e privata (Cusick, 2006; Cusick, 2013). L'ideologia della politica del rumore, inasprita con l'inizio della "guerra al terrorismo" (Cusick, 2013), viene abusata nel contesto militare per delineare egemonie geopolitiche e repressioni culturali mediante forme estreme di violenza acustica che J. Martin Daughtry definisce *thanatosonic*, in cui l'ascolto, nella dimensione fisiologica e cognitiva, viene controllato e armato (Parker, 2018). Richiamando la figura del dio greco della morte *Thanatos* e la tanatologia – termine con il quale il filosofo italiano Roberto Esposito indica «il limite estremo della biopolitica, in cui i corpi umani [...] sono unità mute estinte dall'azione politica» (Daughtry, 2014, p. 39) – la tanatosonica è l'indagine e la denuncia della «modalità pubblica attraverso la quale i regimi cancellano il confine tra suono e violenza» e «la capacità e l'intimità del suono con la morte e la distruzione» (Daughtry, 2014). A differenza della visione più caleidoscopica di Goodman, Daughtry si focalizza sull'esperienza sonora e sulle caratteristiche ontologiche che legano suono e violenza nei contesti bellici, ponendo particolare attenzione alla dimensione sonora della guerra

in Iraq scoppiata nel 2003 (Daughtry, 2015). La guerra è stata teatro di una violenza sonora particolarmente estrema, architettata dall'esercito americano adottando la dottrina "*shock and awe*" (colpisci e terrorizza), basata sull'uso travolgente, potente e dinamico di rumori assordanti e luci per «dominare la volontà dell'avversario sia fisicamente che psicologicamente» e per renderlo «impotente e vulnerabile» (Ullman, Wade, 1996). L'esperienza incommensurabile dell'atmosfera rumorosa della guerra, l'intensità acustica, psicologica e ontologica dei boati sonici, degli scoppi, degli spari, dei veicoli armati, lascia tracce indelebili nella fisiologia e nell'emotività dei soggetti, e produce disturbi da stress post-traumatico, stati di ipervigilanza, aggressività, ansia e paura, l'eccitamento del sistema nervoso ed il rilascio di cortisolo e altri ormoni con cui si annullano e compromettono i corpi e le identità. Le modalità di auralità del potere e di violenza acustica armata condannano una porzione di popolazione esponenzialmente elevata, mettendo in risalto l'omnidirezionalità tanatosonica: il suono rende pubblica e diffusa la violenza (Daughtry, 2014). Queste peculiarità confluiscono nella "violenza atmosferica" adoperata nella contemporaneità come forma di potere e oppressione che agisce più "discretamente". Costellato di droni armati e veicoli aerei militari e non identificati, lo spazio acustico si riempie costantemente della minaccia di un "attacco mortale imminente" che costringe gli individui a vivere perennemente nel terrore⁴. La costante pressione esercitata dall'alto causa frequenze acustiche fisicamente e psicologicamente aggressive, amplificate dalla conformazione urbana e architettonica dei luoghi in cui «i suoni continuano a riverberare dai muri» (Cusick, 2006). L'esposizione continua ai droni, oltre che aggravare lo stress emotivo-psicologico (Cavallaro et al., 2012), è una forma di violenza acustica: un ronzio che segna in modo udibile la costante presenza invasiva dei droni.

Le logiche dell'ontologia sonora si estendono anche nella vita quotidiana (intesa anche come tempi di pace), influenzando abitudini, relazioni e credenze: lo spazio audiosociale si è trasformato in un sistema militare-d'intrattenimento, un campo in cui interessi commerciali, militari e artistici si intersecano (Virilio, 1989; Kittler, 1999; Goodman, 2010). L'«abuso di attrezzature militari nella cultura popolare» (Kittler, 1999, p. 97) disciplina l'ascolto mediando l'esperienza umana, causando un'anestetizzazione sensoriale di massa ed una distorta interpretazione della realtà.

Muovendosi dal pensiero di Foucault (Foucault, 1975), i *dispositif* (dispositivi) sono l'insieme di pratiche e tecnologie che operano nel registro percettivo per determinare corpi,

esperienze ed affettività, traslando il binomio suono-potere di natura bellica nella quotidianità. Un esempio è il Long Range Acoustic Device (LRAD), dispositivo in grado di direzionare anche da lunghe distanze flussi sonori ultrasonici, raggiungendo fino i 162 dB. Viene utilizzato per contenere e reprimere proteste sociali, come durante il G20 di Pittsburgh (2009) in cui ha provocato numerosi effetti somatici nei manifestanti, causando la perdita permanente dell'udito in un individuo, o per ostacolare la libertà di movimento, come usato da Israele per sfollare i coloni dalla Cisgiordania (2005) o dalla Grecia per disorientare i migranti lungo il confine turco, nel tentativo di fermare il loro passaggio terrestre per la fuga dal conflitto siriano (2021). Attraverso il suono, lo spazio urbano viene delimitato in termini acustici e socio-relazionali, creando luoghi di esclusione ed una nuova cartografia comportamentale: il Mosquito⁵ (definito sistema "anti-persone") è un dispositivo adottato da agenti della polizia, commercianti e cittadini privati per allontanare ed emarginare gli indesiderati, frammentare o annullare le pratiche collettive, al fine di sorvegliare e disciplinare i comportamenti di ogni individuo per mantenere l'ordine pubblico e militarizzare le dinamiche affettive di una comunità (Gentile, 2022, p. 91). Ciò favorisce la creazione di una nuova urbanizzazione sonora ed una marginalizzazione affettiva che si trasforma culturalmente in un'intolleranza alla diversità riflessa nelle relazioni quotidiane, in cui il senso di appartenenza alla collettività lascia spazio all'individualità. L'ontologia sonora delle logiche militari s'intreccia sia all'industria del consumo – si pensi al "Whispering Windows", dispositivo che trasforma le grandi superfici di esercizi commerciali in una membrana sonora che vibra dai 20 Hz ai 20 KHz, stimolando fascinazione nei passanti che diventano potenziali clienti (Goodman, 2010) – che dell'intrattenimento. Dai droni alla radio, dal cyberspazio (si veda, ad esempio, il progetto *GosthCoder* del collettivo AUDINT) fino ai videogiochi, l'adozione di modalità d'ascolto militarizzate nell'industria dell'intrattenimento enfatizza l'intensità e il realismo, e normalizza l'esercizio del potere tramite la violenza e il terrore. Le tecniche estremamente immersive e iper-realistiche di simulazione sonora di matrice militare sviluppate nell'industria dei videogiochi, coinvolgono emotivamente il giocatore influenzando la sua sfera percettivo-sensoriale. Per la loro efficacia, tali tecnologie sono ritornate nel contesto d'origine, che impiega gli ambienti sonori virtuali nelle esercitazioni militari, offrendo ai soldati un perfezionamento della conoscenza e della sensibilità sonora dei conflitti.

2.2. Good vibrations

Se da una parte l'ascolto diventa un mezzo del potere per speculare su corpi, percezioni, emozioni e comportamenti, dall'altra costituisce una forma eco-politica di resistenza (Gentile, 2022), cioè il mezzo concreto e sostenibile che l'uomo ha a disposizione per resistere e sovvertire le strutture gerarchiche ed i sistemi di oppressione e manipolazione sensoriale che si esprimono attraverso la dimensione sonora. L'esperienza umana si sviluppa dal suono e si modella attraverso l'ascolto: sebbene quest'ultimo è un atteggiamento innato nell'uomo, se praticato con un'attitudine non-cocleare fornisce nuovi canali di conoscenza per l'individuo, attraverso cui ci si libera da una percezione passiva ed individualistica per una emancipata capacità di agire nel reale, portando al compimento di una società eticamente sana. La dimensione dell'ascolto, come atto consapevole, permette all'individuo un'introspezione meditativa, il raggiungimento di una sensibilità (sonora) amplificata grazie alla quale realizzare compiutamente la propria umanità, abbattendo così i confini affettivi designati nelle geografie umane e recuperando un dialogo ecologico con l'ambiente - naturale e antropico - in cui vive (Gentile, 2021).

Con la nascita delle *Sonic Meditations* (Oliveros, 1971) tramutate poi in pratiche di *Deep Listening* (Oliveros, 2005) concepite da Pauline Oliveros a partire dagli anni Ottanta del XX secolo, si iniziano ad intercettare e comprendere le implicazioni etiche dell'ascolto. Inteso come una serie di azioni e pratiche consapevoli, relazionali e partecipative, l'ascolto attivo supporta l'emancipazione culturale sia individuale che collettiva, favorendo approcci decoloniali e producendo così «un'acustica del cambiamento» (Ultra-red, 2008, p. 2). Prendendo in considerazione l'acustica sociale contemporanea (LaBelle, 2023), l'ascolto diventa lo strumento per intercettare, smascherare, denunciare e rovesciare le molteplici espressioni delle asimmetrie e delle ingiustizie sociali, delle egemonie geopolitiche e delle repressioni culturali che si incarnano attraverso l'azione ontologica del suono nel costruire regimi di auralità. In questo panorama, le *Sonic Arts*, i *Sound Studies* e le pratiche di attivismo sonoro rispondono ponendo l'ascolto al centro del contesto d'indagine, espandendo l'eredità delle *Deep Listening* che assumono nuove forme e nuovi significati per accogliere le esigenze e colmare le criticità dei nostri tempi, costituendosi come il linguaggio artistico, estetico, critico e pedagogico per maturare una conoscenza ed una consapevolezza uditiva (Schulze, 2018) ed amplificare una risonanza emotiva sociale, ecologica ed inclusiva. Come propone

Cox, «il suono e le arti sonore sono saldamente radicati nel mondo materiale e nei poteri, nelle forze, nelle intensità e nei divenire di cui è composto. Se procediamo dal suono [...] potremmo invece iniziare a trattare le produzioni artistiche non come complessi di segni o rappresentazioni, ma come complessi di forze materialmente influenzate da altre forze» (Cox, 2011, p. 157). In questo senso, le pratiche sperimentali contemporanee delle *Sonic Arts* propongono un'arte che si impegna criticamente nell'ascolto come atto che riformula i modi in cui abbiamo già organizzato il mondo, mediante un'attitudine verso l'ignoto piuttosto che al certo (Voegelin, 2014). Affidando nuove responsabilità all'ascoltatore, si incoraggia ad una riflessione profonda, osservando come l'arte influisce sugli ascoltatori nella produzione di un senso critico sull'ascolto (integrando questo *feedback* nella produzione creativa). A differenza della dimensione sonora del potere, che si dispiega attraverso i dispositivi amputando sensibilità e percezioni, le *Sonic Arts* ed i *Sound Studies* edificano la loro azione sulla duplice *qualitas* del dispositivo: l'estensione sensoriale, favorendo la cosciente ripresa dei regni della percezione, sviluppando spazi di crescita, di riflessione critica, azione educativa e sociale e d'impegno politico, «facendo risuonare nello spazio un diverso sistema di valori» (LaBelle, 2023, p. 19). Poiché il suono è un mezzo profondamente relazionale, l'estetica di reciprocità dell'ascolto fondata sul mettere in "risonanza" (Nancy, 2007) diventa il dispositivo per decostruire l'ascolto antropocentrico e decoloniale, inculturato e geograficamente specifico, modellato da forze sociali, politiche ed economiche (Kanngieser et al., 2024). I dispositivi supportano così l'attivazione di processi di ri-educazione che permettono di esaminare tutti i metodi con cui impariamo ad ascoltare e, al contempo, riconoscere che i nostri processi percettivo-sensoriali - che favoriscono nell'ascoltatore la trasformazione di attributi sonori in proiezioni socio-culturali e distinzioni di genere e d'identità - non sono interpretazioni universali o naturali ma il prodotto di abitudini culturali.

L'ascolto è un atto che ha la capacità di trasformare chi ascolta e ciò che viene ascoltato (Szendy, 2008), sfruttando la potenzialità del suono di superare le barriere fisiche e sensoriali formando «collegamenti, raggruppamenti e congiunzioni che accentuano l'identità individuale come progetto relazionale» (LaBelle, 2020, p. xix), contribuendo al processo di trasformazione soggettiva e collettiva generando riflessioni, sensibilità ed esperienze formative e di emancipazione culturale. Carico di implicazioni politiche, l'ascolto permette di includere o escludere, legittimare o marginalizzare determinate voci e prospettive, corpi e identità,

marcando come il potere di ascoltare o di ignorare è una forma di controllo sociale che influenza profondamente le relazioni di potere all'interno della società (Chion, 1994), sia nelle forme di macro- (contesti militari e bellici) che di micro- politica. Questi concetti convergono nel lavoro brillante di Lawrence Abu Hamdan, "*private ear*" della nostra epoca, impegnato nella ricerca della dimensione politica dell'ascolto e del ruolo della voce nella legge, utilizzando l'estetica digitale come «epistemologia, cioè un modo di acquisire conoscenza» (Abu Hamdan e Weizman, 2022, p. 207). L'artista giordano fa dell'ascolto forense la sua pratica artistica: riconosce nel suono «un tipo di prova intrinsecamente sporca» (Abu Hamdan e Weizman, 2022, p. 208), la cui analisi permette di indagare le forme più sottili di violenza acustica e dominio sonoro, come nel progetto *Saydnaya (the missing 19db)* piuttosto che in *Air pressure: a diary of the sky* (2021). L'installazione audiovisiva presenta l'indagine sulla violenza atmosferica messa in atto da Israele sul territorio libanese, attuando una sorta di occupazione effimera del cielo che compromette il benessere e la salute psicofisica della popolazione, oltre che esercitare sorveglianza e tensione. Sulla stessa lunghezza d'onda, nel video *Rubber Coated Steel* (2016) l'analisi audio balistica presenta la ricostruzione sonora dell'uccisione di due adolescenti con arma da fuoco per mano di soldati israeliani nella West Bank palestinese occupata, dimostrando la colpevolezza dei soldati e rendendo giustizia alle vittime dando loro una "voce". L'operazione ha prodotto una risonanza sociale tale che l'indagine, pubblicata da emittenti televisive internazionali, ha costretto Israele a ritirare la sua iniziale negazione dei fatti. Il video è stato presentato nell'installazione *Earshot* (2016), che ha dato vita all'omonima prima organizzazione mondiale *no-profit* che produce investigazioni sonore in difesa dei diritti umani e dell'ambiente.

Sebbene siamo abituati ad una colonialità dell'essere e del potere (Toro, Hernández Castellanos, 2023) di tipo oculocentrica, questa condizione invade allo stesso modo la dimensione acustica: nell'uomo contemporaneo, l'esperienza dell'ascolto è segnata da una piaga coloniale fondata sul trittico capitalismo-razzismo-patriarcato. Tali condizioni portano ad una soggettivizzazione dell'individuo, favorendo un mancato approccio empatico con cui si ascolta, dal quale si innescano processi di razzializzazione di genere, sessualità, classe e religione (Stoeber, 2016; Eidsheim, 2019). Nell'ottica micro-politica, nella sfera sociale e privata, le relazioni di potere si racchiudono nell'insieme delle dinamiche relazionali, delle ideologie e degli immaginari comuni, delle pratiche e gesti della quotidianità, delle articolazioni vo-

cali e delle espressioni culturali (LaBelle, 2023) in cui si manifestano delle gerarchie aurali. L'auralità del potere si realizza dal sovrastare o zittire la voce altrui nelle dinamiche relazionali comuni, all'amplificare o annullare determinate voci ed identità, imponendo culturalmente nella società ciò e chi è degno di essere ascoltato – ad esempio, il recente divieto delle donne afgane di far sentire la loro voce in pubblico, stabilendo regimi aurali che concretizzano espressioni di potere – fino alla creazione e adozione di vocabolari acustici e attributi sonori che riflettono norme, convenzioni e associazioni socio-culturali, legando il suono a immaginari d'appartenenza. Le forme asimmetriche di potere si dispiegano in «pratiche materiali e sociali che condizionano o permettono il movimento del suono, spesso a sostegno dell'articolazione di particolari punti di vista o desideri» (LaBelle, 2021, p. 80), facendo risuonare negli spazi, nelle logiche e nelle ideologie relazionali determinati codici uditivi e sonori, rafforzando così la legittimità del proprio gruppo e i suoi modelli identitari - definita "risonanza affermativa" (Birdsall, 2012, p. 34). Il potere politico dell'ascolto, cioè la «rivendicazione dell'esistenza di pari opportunità in mezzo alla disuguaglianza sistemica» (Ultra-red, 2024, p. 152), diventa la pietra miliare nel lavoro del collettivo Ultra-red, impegnato dal 1994 nelle lotte popolari e nei movimenti sociali delle comunità marginalizzate, producendo "un'indagine sonora militante" (Ultra-red, 2011). Ultra-red ha sviluppato progetti di attivismo sonoro che riguardano la politica dell'HIV/AIDS, le lotte per la migrazione, l'antirazzismo e l'anti gentrificazione. A partire da *SILENT/LISTEN* (2005-2008), serie di incontri pubblici per dare spazio alla conoscenza, al confronto e all'azione sulla crisi dell'AIDS, la domanda "cosa hai ascoltato?" avvia i processi e le pratiche di partecipazione sociale collaborativa e attiva, in cui l'esplorazione di territori personali diventa esperienza condivisa, facendo dell'ascolto «un sito per l'organizzazione della politica» (Ultra-red, 2008, pp. 1-2). Poiché i suoni riflettono e sono influenzati dalle condizioni sociali, politiche ed economiche delle diverse comunità emarginate, Ultra-red offre loro uno spazio in cui risuonare, per inserirli nei circuiti principali della cultura e della politica. La pratica d'ascolto collettivo, infatti, «possiede un potenziale anche come metodo per la redistribuzione del potere, ove riorganizza le relazioni di potere tra chi parla e chi ascolta», attivando non solo dimensioni teoriche, percettive o esperienziali ma intrinsecamente sociali (Farinati, Firth, 2017, pp. 74-102).

Le *Sonic Arts* ed i *Sound Studies*, orientando l'ascolto verso una «maggiore performatività intesa come processo di costruzione e decostruzione dell'identità, discussione e negoziatio-

ne dei paradigmi culturali canonici» (LaBelle, 2023, p. 34), favorisce il dialogo e l'apertura interculturale, amplifica la voce di chi viene silenziato e marginalizzato e restituisce un nuovo riconoscimento all'oralità e all'espressività vocale, recuperando la consapevolezza politica e culturale della parola, il mezzo privilegiato con cui i parlanti si identificano con gli altri (Arendt, 1958), e della voce, che crea spazi d'intimità e connessione tra le persone e che dà forma alla legge, diventando l'espressione acustica del diritto. Il potere multimodale dell'ascolto invita a riflettere su una giustizia acustica, cioè come «l'ascoltare e l'essere ascoltati siano vitali per un'ecologia politica della cura e del rispetto reciproci» (LaBelle, 2023, p. 10), offrendo l'opportunità di iniziare a strutturare una giurisprudenza acustica. Come sostiene James Parker, le pratiche d'ascolto e gli immaginari sonori richiedono un impegno attento con le norme e le istituzioni giuridiche poiché «non è solo il suono a essere armato, ma anche il diritto, che l'uno non può avvenire senza l'altro» (Parker, 2018, p. 104). Per il potere, l'uso del suono come arma non solo costituisce una scelta tattica contro l'avversario, ma anche un vantaggio giuridico poiché meno e difficilmente perseguibile dalla legge rispetto all'uso di armi più convenzionali, che lasciano tracce visibili e inconfutabili. La giurisprudenza acustica, quindi, si occuperebbe di una politica fondata sulla sostenibilità delle relazioni tra parola e autorità, tra voci ed affetti, di salvaguardare l'ambiente sonoro che incide sui corpi che lo vivono e di perseguire e condannare l'utilizzo del suono da parte di governi, corpi militari, aziende e singoli individui come mezzo per esercitare potere e controllo.

L'indagine e la denuncia dei regimi aurali narrata in questo testo, lungi dall'essere esplicativa, mirano ad ampliare una conoscenza sull'argomento, enfatizzando la necessità di approfondire gli studi abbracciando diverse direzioni di ricerca. *L'Ascolto come forma eco-politica di resistenza* mediante l'analisi dell'impegno politico, dell'azione culturale e del valore pedagogico dell'ascolto, propone l'importanza di una visione ed approccio olistico per orientare le future direzioni di ricerca. Dal greco "olos" (ὅλος) che significa "interezza", s'intende un ascolto totale, considerando cioè l'esperienza sonora in ogni dimensione "umanamente" possibile: non-cocleare/ontologica, emotivo/fisiologica, percettivo/cognitiva, sociale/privata, scientifica/filosofica, umana/non-umana. Alludendo alle discipline curative alternative, con olistico si enfatizza il potenziale terapeutico del suono e delle pratiche d'ascolto, non solo nel mantenere l'equilibrio ed il benessere psicofisico, ma anche nel promuovere la connessione umana, maturando una consapevolezza sull'importanza dell'ascolto attivo e partecipativo come strumento

per favorire nuovi approcci, metodi e progetti relazionali e modi inclusivi, etici e decoloniali per una coesistenza pacifica globale (Gentile, 2021). Attraverso l'analisi della dimensione politica dell'ascolto, il testo offre alcuni contributi al pensiero e dibattito accademico; ad esempio, considerare le fondamentali implicazioni pedagogiche dell'ascolto e incoraggiare l'idea di introdurre l'educazione all'ascolto nel sistema scolastico come materia d'insegnamento alla pari di quelle tradizionali, per fornire gli strumenti sani che possono contribuire alla loro formazione come futuri adulti consapevoli. Oppure, stimolare lo sviluppo di forme d'ascolto più inclusive ed accessibili a tutti, ampliare gli studi decentrando l'approccio prettamente euro-americano includendo le culture uditive dell'Oriente e del "Sud globale" (Chattopadhyay, 2022; Robinson, 2020) per una prospettiva diversificata e decoloniale, piuttosto che analizzare l'impatto delle tecnologie e delle AI sui processi d'ascolto, il loro ruolo nella sorveglianza acustica tra tecnologie ultrasoniche, cyberspazio e fenomeni olosonici (AUDINT, 2019) per decodificare le forme di potere cognitivo del futuro.

Questo testo è un inno all'ascolto, come forma eco-politica di resistenza, come bussola umana per orientarsi nella realtà, non solo nei discorsi accademici e nelle operazioni di ricerca artistico-scientifica, ma nelle sensibilità ed esperienze coltivate nella vita di ogni giorno. Per (ri)sentirci umani, bisogna ripartire dall'ascolto: come atto di cura reciproco, come impegno costante, consapevole, sostenibile e collettivo per ri-sintonizzarci con la realtà in cui siamo immersi e risuonare empaticamente e liberamente col mondo.

¹ Con suono mi riferisco a qualsiasi espressione organizzata (musica) e disorganizzata (rumore) di frequenze vibrazionali, percepibili sia uditivamente che in modo fisico e subliminale.

² Con il termine attante, coniato da Bruno Latour, ci si riferisce a «un'entità che dà origine all'azione, sia essa umana o non-umana; un attante ha efficacia, può fare cose, ha sufficiente coerenza per fare la differenza, produrre effetti, alterare il corso degli eventi» (Bennett, 2023, p. 9).

³ Il progetto è disponibile al sito: <https://saydnaya.amnesty.org/?kind=explore>.

⁴ Nell'ultimo decennio, l'uso massivo dei droni armati è diventato sempre più frequenti nei cieli di Afghanistan, Iraq, Siria, Somalia, Libia, Yemen e delle Aree Tribali Amministrate Federalmente (FATA) nel nord-ovest del Pakistan, sia per scopi di sorveglianza che per attacchi aerei (Parker, 2018).

⁵ Ideato come repellente acustico per topi, è in grado di emanare frequenze alla soglia dell'udibile (15-25 kHz), inducendo un senso subconscio di fastidio e malessere. Brevettato dalla compagnia inglese *Compound Security System* (CSS), il Mosquito, piccola scatola installata negli spazi pubblici come piazze e strade, emette suoni molto fastidiosi usati per controllare la libertà di movimento dei giovani. La sua efficacia e l'innovazione tecnologica hanno consentito l'abbattimento dei costi e l'introduzione della modalità "qualunque età", provocando un abuso da parte di cittadini privati e commercianti, al fine di scoraggiare i "comportamenti antisociali" dei giovani e allontanare dall'entrata di esercizi commerciali gli indesiderati. Il Mosquito è disponibile per l'acquisto in molti stati Europei e oltreoceano a un prezzo irrisorio.

Riferimenti Bibliografici

AUDINT (a cura di), *Unsound:Undead*, Urbanomic, 2019.

Back L., Bull M.(a cura di), *The Auditory Culture Reader*, Bloomsbury Academic, Londra 2003.

Bennett J., *Materia vibrante. Un'ecologia politica delle cose*, Timeo, Palermo 2023.

Cavallaro J. et al, *Living Under Drones: Death, Injury and Trauma to Civilians from US Drone Practices in Pakistan'*, *International Human Rights and Conflict Resolution Clinic at Stanford Law School and Global Justice Clinic at NYU School of Law* 1, 2012.

Chattopadhyay B., *Sound Practices in the Global South: Co-listening to Resounding Plurilogues*, Palgrave Macmillan, Londra 2022.

Chion M., *Audio-vision*, Columbia University Press, New York 1994.

Couroux M., *Internal: AUDINT (Phonocultural studies)*, CTM Magazine, Berlino 2015.

Cobussen M., *Engaging with everyday sound*, Open Book Publishers, Cambridge, 2022. DOI:<https://doi.org/10.11647/OBP.0288>.

Cobussen M., *The Sonic Turn: Toward a Sounding Sonic Materialism*, *New Sound International Journal of Music*, 2022. DOI: <https://doi.org/10.5937/newso2260011C>.

Cox C., *Beyond Representation and Signification: Toward a Sonic Materialism*, in «Journal of Visual Culture», n. 10, 2011.

Cox C., *Sonic Flux: Sound, Art, and Metaphysics*, The University of Chicago Press, Chicago 2018.

Crary J., *24/7. Il capitalismo all'assalto del sonno*, Einaudi, Torino 2015.

Cusick S.G., *Music as torture/music as weapon*, *Trans. Revista Transcultural de Música*, 2006. Link: <https://www.sibetrans.com/trans/articulo/152/music-as-torture-music-as-weapon>.

Cusick S.G., *Towards an acoustemology of detention in the 'global war on terror'*, in Born G. (a cura di), *Music, Sound and Space. Transformations of Public and Private Experience*, Cambridge University Press, Cambridge 2013.

Daughtry J.M., *Thanatosonic: Ontologies of Acoustic Violence*, *Social Text*, 2014. DOI: <https://doi.org/10.1215/01642472-2419546>.

Daughtry J.M., *Listening to War: Sound, Music, Trauma and Survival in Wartime Iraq*, Oxford University Press, Oxford 2015.

Eidsheim N.S., *The Race of Sound: Listening, Timbre, and Vocality in American Music*, Duke University Press Books, Durham 2019.

Farinati L., Firth C., *The Force of Listening*, *Doormats series, Errant Bodies*, Berlino, 2017.

- Foucault M., *Sorvegliare e punire. Nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1975.
- Gentile D., *Listening. The way of being*, Spatial Sound Institute, Budapest, 2021.
- Gentile D., *Oltre l'ascolto. Nuove prospettive militanti sul suono espanso*, in Attimonelli C. e Tomeo C. (a cura di), *L'Elettronica è Donna. Media, corpi, pratiche transfemministe e queer*, Castelveccchi, Roma, 2022.
- Goodman S., *Sonic Warfare: Sound, Affect and the Ecology of Fear*, The MIT press, Cambridge 2010.
- Kanngieser A.M. et al., *Listening to place, practising relationality: Embodying six emergent protocols for collaborative relational geographies*, Emotion, Space and Society, Elsevier Ltd, 2024. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.emospa.2024.101000>.
- Kim-Cohen S., *In the Blink of an Ear: Toward a Non-cochlear Sonic Art*, Bloomsbury Publishing, Londra 2009.
- Kittler F.A., *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, Redwood City 1999.
- LaBelle B., *Acoustic Territories: Sound Culture and Everyday Life*, Continuum Intl Pub Group, 2010.
- LaBelle B., *On Acoustic Justice*, in Chattopadhyay B., LaBelle B., Martínez I., Yeung Y. (a cura di), *The Listening Biennial/Reader*, Errant Bodies Press, Berlino, 2021.
- LaBelle B., *Giustizia acustica: ascoltare ed essere ascoltati*, NERO, Roma, 2023.
- Latour B., *Politics of Nature: How to Bring the Sciences into Democracy*, Harvard University Press, 2004.
- Nancy J., *Listening*, Fordham University Press, 2007.
- Oomen P., Gentile D., et al., *Resonant Phenomena of Sound Waves and their Expression in Physiology*, The Works Research Institute, Budapest, 2024.
- Oliveros P., *Sonic Meditations*, Smith Publications, 1974.
- Oliveros P., *Deep Listening. A Composer's Sound Practice*, iUniverse Ink, 2005.
- Parker J.E.K., *Sonic lawfare: on the jurisprudence of weaponised sound*, Sound Studies 5, 2018. <https://doi.org/10.1080/20551940.2018.1564458>.
- Schulze H., *The Sonic Persona. An Anthropology of Sound*, Bloomsbury Academic, 2018.
- Stoever J.L., *The Sonic Color Line: Race and the Cultural Practices of Listening*, New York University Press, 2016.
- Szendy P., *Listen: A History of Our Ears*, Fordham University Press, 2008.
- Toro R., Hernández Castellanos D., *Decolonial Listening and the Politics of Sound: Water, Breathing and Urban Unconscious*, Journal of Sound Studies, 2023.

Ullman H.K., Wade J.P., *Shock and Awe: Achieving Rapid Dominance*, Washington, DC: National Defense University Press, 1996.

Ultra-red, *Some theses on militant sound investigation, or, listening for a change*, The Journal of Aesthetics and Protest, 2008.

Ultra-red, *Five Protocols for Organized Listening with Variations*, Workbook, 2011.

Ultra-red, *A Journal of Militant Sound Inquiry – Vol. 1 – Naming the Moment*, Rab-Rab Press, Helsinki, 2024.

Virilio P., *War and Cinema: The Logistics of Perception*, Verso Books, 1989.

Voegelin S., *Sonic Materialism: Hearing the Arche-Sonic*, in Grimshaw-Aagaard M., Walther-Hansen M., Knakkegaard M. (a cura di), *The Oxford Handbook of Sound and Imagination*, Oxford University Press, Oxford, 2019.

Sitografia

<https://saydnaya.amnesty.org/> (consultato il 10/09/2024)

Biografia dell'autrice/ Author's biography

Daniela Gentile. *Art lover* fin da bambina, nel tempo la sua curiosità la porta ad avvicinarsi agli studi e alle sperimentazioni artistiche più recenti nell'ambito delle *Media Art*, con particolare interesse per la *Sound Art*. A Budapest completa la sua formazione accademica nel 2020 presso lo *Spatial Sound Institute* (SSI) dove implementa lo studio e le pratiche dell'Ecologia dell'Ascolto e sviluppa il progetto "*L'Ascolto come forma eco-politica di resistenza*" con il sistema 4DSOUND. Da qui ha inizio la sua ricerca sull'Attivismo sonoro e sullo studio delle forme d'onda come armi e mezzo politico per la manipolazione della popolazione. Insieme a Paul Oomen (fondatore di 4DSOUND e dell'SSI) avvia una ricerca sulla metodologia pedagogica dell'ascolto nei bambini, da cui nasce la pubblicazione "*Listening. The way of being*" (SSI, 2021). Per tre anni è stata assistente alla ricerca presso il The Works Research Institute di Budapest, portando avanti gli studi sulla spazializzazione del suono e sugli effetti sul benessere psico-fisico.

Daniela Gentile. An *art lover* since childhood, over time her curiosity led her to approach the most recent studies and artistic experiments in the field of *Media Art*, with a particular interest in *Sound Art*. In Budapest she completed her academic training in 2020 at the *Spatial Sound Institute* (SSI) where she implemented the study and practices of the Ecology of Listening and developed the project '*Listening as an eco-political form of resistance*' with the 4DSOUND system. This was the beginning of his research into Sound Activism and the study of waveforms as weapons and political means for manipulating the population. Together with Paul Oomen (founder of 4DSOUND and the SSI) he started research on the pedagogical methodology of listening in children, which resulted in the publication '*Listening. The way of being*' (SSI, 2021). For three years, she was a research assistant at The Works Research Institute in Budapest, conducting studies on the spatialisation of sound and the effects on psycho-physical well-being.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Sonic Landscapes in the Metaverse: Exploring Immersive Audio Design in Virtual Environments

Vincenzo De Masi

United International College (Beijing Normal University - Hong Kong Baptist University), Zhuhai – China

Qinke Di

Guangdong Songshan Polytechnic, Shaoguan - China

Siyi Li

Hong Kong Baptist University, Hong Kong - China

Yuhan Song

New York Institute of Technology, New York, NY - USA

Abstract

This study examines the critical importance of audio design in crafting immersive experiences within the metaverse. The analysis focuses on key technologies driving this field, with particular emphasis on spatial audio techniques such as Head-Related Transfer Functions (HRTF) and Ambisonics, which enable precise three-dimensional sound positioning. The research investigates adaptive audio rendering, highlighting tools such as Microsoft's Spatial Audio Unity Plugin, which facilitates dynamic soundscape adjustments based on user interactions. Furthermore, the application of artificial intelligence in audio design is explored, with a discussion on the potential of Generative Adversarial Networks (GANs) for synthetic sound production and personalized audio experiences. The study presents two significant case studies: the partnership between TCG World, STYNGR, and Downtown for interactive sonic environments, and research on Audio Augmented Reality (AAR) in art galleries. Ethical considerations, including privacy, accessibility, and the psychological impact of immersive audio, are critically examined. The research concludes by exploring future directions, such as cross-modal integration and emotional AI systems in metaverse audio design, emphasizing the necessity for responsible development practices. Through this comprehensive analysis, the study aims to provide insights into the challenges and opportunities presented by audio design in virtual environments, contributing to the evolving landscape of metaverse technology.

Key Words

Metaverse; spatial audio; artificial intelligence; virtual reality; digital ethics.

DOI: 10.54103/connessioni/26755

1. Introduction

The metaverse, an interconnected digital realm of virtual worlds, is rapidly emerging as a new frontier for immersive experiences. While visual elements often dominate discussions of these virtual environments, audio plays an equally crucial role in shaping users' perception, interaction, and overall experience. Well-designed audio in virtual spaces enhances immersion and fosters emotional engagement, enabling users to feel more present in the digital world. Within the context of the metaverse, sound possesses the unique capability to create multi-sensory experiences that transcend the limitations of the physical world (Goodman, 2010).

The increasing integration of advanced technologies, particularly artificial intelligence (AI) and machine learning (ML), is revolutionizing audio design within these virtual environments. Metaverse soundscapes are evolving from static, pre-designed elements to adaptive and responsive systems that react to users' actions and the dynamic digital landscape. This shift towards dynamic audio experiences opens new avenues for personalization and interactivity, fundamentally altering user engagement with virtual spaces.

This study examines the challenges and opportunities associated with audio design in virtual environments, focusing on cutting-edge technologies and their applications. We investigate innovative techniques such as spatial audio and 3D sound, which enable precise positioning of sound sources within virtual spaces, creating a sense of depth and realism that significantly enhances user immersion. Additionally, we explore adaptive audio rendering technologies that facilitate real-time adjustments to soundscapes based on user interactions and environmental changes.

Our investigation extends to the application of AI and machine learning in audio design, including the utilization of Generative Adversarial Networks (GANs) for synthetic sound production and the development of highly personalized audio experiences. Through case studies, such as the partnership between TCG World, STYNGR, and Downtown, and research on Audio Augmented Reality (AAR) in art galleries, we demonstrate the practical applications of these technologies in creating more engaging and immersive virtual experiences.

Furthermore, this research addresses the ethical considerations arising from the advancement of immersive audio technologies. We discuss issues of privacy and data collection, accessibility and equity, and the potential psychological impacts of prolonged exposure to immersive audio environments. By examining these challenges, we aim to illuminate the growing responsibilities of audio designers in creating inclusive and equitable virtual experiences (Farinati, 2017).

Looking towards the future, we explore promising research directions in the field of immersive audio for virtual environments, including cross-modal integration, the development of emotional AI systems, and new forms of collaborative audio experiences. We consider how these innovations might shape the future of the metaverse and transform our interactions with digital spaces.

This study aims to highlight the transformative potential of sound in the metaverse, offering insights into future research trajectories and practical applications for immersive audio design. Through critical examination of current developments and future possibilities, we contribute to the ongoing dialogue about the role of audio in creating rich, engaging, and meaningful experiences in virtual worlds.

2. The Role of Sound in the Metaverse

The concept of the metaverse, a term first coined by Neal Stephenson in his 1992 science fiction novel *Snow Crash* (Stephenson, 1992), has evolved from a fictional idea to a rapidly developing technological reality. The metaverse represents a convergence of physical and digital realms, creating persistent, shared, 3D virtual spaces linked into a perceived virtual universe (Duan, 2021). While early virtual worlds like Second Life (launched in 2003) laid the groundwork, recent advancements in virtual and augmented reality technologies, coupled with increased interest from major tech companies like Meta (formerly Facebook), have accelerated the development of metaverse platforms (Ball, 2020).

In the context of creating truly immersive experiences within these virtual environments, sound plays a fundamental and multifaceted role. The importance of audio in virtual reality (VR) and by extension, the metaverse, is underscored by research showing that realistic sound significantly enhances the sense of presence and immersion (Larsson, 2010). Sound operates on multiple levels, providing crucial spatial information, conveying emotions, and enhancing the realism of digital spaces.

One of the key techniques in metaverse audio design is spatial audio, which aims to simulate how sound behaves in real space. This technology, building on research in psychoacoustics and auditory perception, allows users to perceive the direction and distance of sounds within a three-dimensional environment. Spatial audio significantly contributes to the sense of presence, a crucial aspect of any immersive experience (Hendrix, 1996). By

combining 3D sound spatialization with adaptive audio technologies, metaverse platforms have the potential to create highly realistic soundscapes that respond to users' interactions and the geometry of virtual spaces.

The importance of sound in shaping digital experiences is further emphasized by studies in cognitive psychology and neuroscience. Research has shown that auditory cues can significantly influence visual perception and spatial awareness in virtual environments. As virtual environments become more complex and interactive, audio design plays an important role in creating believable and engaging digital worlds. From the ambient sounds of virtual nature to the intricate audio cues in multiplayer games, sound helps to create a multi-sensory experience that can be as impactful as visual elements in fostering immersion.

Furthermore, the adaptive nature of audio in the metaverse opens up new possibilities for personalized experiences. As users navigate through virtual spaces, the soundscape can dynamically adjust to their movements, actions, and preferences, creating a unique auditory journey for each individual. This level of customization and responsiveness in audio design, supported by advancements in real-time audio processing and machine learning, has the potential to significantly enhance user engagement and the overall quality of virtual experiences.

3. The Role of Sound in Virtual Environments

3.1. Spatial Audio and 3D Sound

Creating immersive audio experiences in the metaverse fundamentally relies on the implementation of spatial audio and 3D sound techniques. These technologies enable precise positioning of sound sources within virtual spaces, generating a sense of depth, direction, and distance that closely mimics real-world acoustic environments (Rieger, 2024).

Spatial audio, also referred to as 3D audio or immersive audio, transcends traditional stereo or surround sound systems. It creates a three-dimensional sound field that can be experienced through headphones or specialized speaker setups. This technology allows sounds to be perceived as originating from specific locations in space, including above, below, behind, or in front of the listener (Begault, 2000).

Recent advancements in spatial audio have led to more sophisticated algorithms that accurately model complex acoustic phenomena. A key development is the use of Head-Related Transfer Functions (HRTF), which simulate how sound waves interact with a person's

head, torso, and ears. This enables precise localization of sounds in a virtual environment, enhancing the realism of the audio experience (Xie, 2013). For example, in a virtual concert experience, HRTF technology can make it sound as if the lead vocalist's voice is coming from center stage, while background instruments are positioned around the virtual venue, creating a lifelike auditory scene.

Another significant advancement is the implementation of Ambisonics, a full-sphere surround sound technique that captures and reproduces sound fields in all directions (Zotter, 2019). This approach provides a more immersive audio experience by accurately representing the entire sound environment around the listener. A practical application of Ambisonics can be found in virtual reality tourism, where users can explore digital recreations of environments with 360-degree soundscapes that respond to head movements and position within the virtual space.

Complementing these technologies is the use of object-based audio, which treats individual sound sources as discrete objects that can be positioned and moved independently within a 3D space (Herre, 2015). This approach allows for dynamic and interactive audio experiences, where sounds can react to user movements and interactions within the virtual environment. A compelling example of this can be seen in multiplayer virtual reality games, where object-based audio enables players to precisely locate the source of various sounds, adding a crucial layer of realism and strategic depth to the gameplay experience.

The combination of these technologies enables the creation of highly realistic and immersive soundscapes in virtual environments. By accurately simulating the way sound behaves in physical spaces, spatial audio significantly enhances the sense of presence and spatial awareness for users in the metaverse (Larsson, 2010). This level of audio immersion is crucial for creating believable and engaging virtual experiences across various applications, from gaming and virtual conferences to interactive storytelling (Rieger, 2024).

For instance, in a virtual art gallery in the metaverse, spatial audio can be used to create ambient soundscapes that change subtly from room to room, enhancing the mood of different exhibitions. The sound of other visitors' footsteps and conversations can be accurately positioned in 3D space, contributing to a sense of shared presence. Additionally, audio guides for specific artworks can be implemented as localized sound sources, becoming

clearer as the user approaches a particular piece and fading as they move away, all without the need for traditional headphones or handheld devices (Serafin, 2018).

These examples illustrate how spatial audio technologies are not just enhancing but fundamentally transforming the way we experience and interact with virtual environments, paving the way for more immersive and emotionally engaging experiences in the metaverse.

3.2. Adaptive Audio Rendering

A crucial aspect of audio design in the metaverse is adaptive audio rendering. This technology enables real-time adjustments to the soundscape based on user interactions, movement, and changes in the virtual environment. By dynamically altering audio parameters such as volume, pitch, and reverberation, adaptive audio systems create a more responsive and immersive auditory experience (Tsingos et al., 2004).

Recent advancements in this field have led to the development of sophisticated systems that can simulate complex acoustic environments with high fidelity. For example, the Spatial Audio Unity Plugin, developed by Microsoft, enables creators to design immersive audio experiences in virtual reality applications. This plugin provides a comprehensive suite of tools for spatial audio, including the Microsoft Spatializer, an AudioKinetic Wwise Unity plugin, and an emulation of the Windows Sonic API for Unity. It supports various spatial audio features such as direction, distance, environmental reverb, and occlusion, allowing sounds to interact realistically with the virtual environment (Microsoft, 2023).

In practice, adaptive audio rendering significantly enhances the sense of presence in virtual environments. For instance, in a virtual reality game, footstep sounds can change based on the surface the character is walking on, and the reverberation of sounds can adjust as the player moves between different spaces, such as from an open field into a cave. This level of audio adaptivity not only enhances realism but also provides important spatial cues that can aid in navigation and interaction within the virtual world (Nordahl, 2014).

Recent research in artificial intelligence and machine learning is opening up new possibilities for audio in virtual environments, including the metaverse. These advancements are happening on multiple fronts, from improving spatial audio to developing more sophisticated AI systems that could enhance audio experiences in virtual worlds.

In the realm of spatial audio, a study conducted by Lee (2019) at the Gwangju Institute of Science and Technology (GIST) in Korea investigated the use of deep learning for personalized Head-Related Transfer Function (HRTF) estimation. Their research focused on using a combination of Convolutional Neural Networks (CNN) and Deep Neural Networks (DNN) to predict HRTFs, which are crucial for creating convincing 3D audio experiences in virtual environments.

The researchers developed a novel approach that utilizes both anthropometric parameters and ear images of the listener to estimate personalized HRTFs. Their model consists of three sub-networks: Sub-network A uses seven anthropometric parameters as input, Sub-network B processes an edge-detected ear image, and Sub-network C combines the outputs of the first two networks to estimate the HRTF.

By training their neural network model on the CIPIC HRTF database, the researchers were able to generate personalized HRTFs that outperformed average HRTFs in terms of accuracy. Their method showed improvements in both Root Mean Square Error (RMSE) and Log Spectral Distance (LSD) measurements compared to average HRTFs.

This innovative approach has the potential to significantly improve the accuracy and accessibility of spatial audio in virtual environments, particularly for applications in virtual reality and augmented reality. By using easily obtainable inputs such as anthropometric measurements and ear images, the method offers a practical way to create personalized 3D audio experiences without the need for complex individual HRTF measurements.

The researchers demonstrated their technique through a Matlab-based simulator, which allows for real-time estimation of HRTFs for different azimuth and elevation angles. This tool could contribute to enhancing the quality of service in VR/AR devices by providing more accurate and immersive spatial audio rendering.

Recent work by Engel (2020) at Google Research demonstrates the potential of neural networks in generating high-fidelity audio. Their DDSP (Differentiable Digital Signal Processing) library allows for the creation of realistic instrument sounds that can be controlled in real-time. This technology could be adapted for use in virtual environments to create more dynamic and responsive soundscapes.

The potential applications of adaptive audio rendering extend beyond gaming and entertainment. In virtual collaboration platforms, for instance, adaptive audio can enhance

communication by simulating the acoustic properties of different virtual meeting spaces, making remote interactions feel more natural and immersive (Peters, 2019).

This level of adaptivity in audio not only enhances the sense of presence but also allows for more nuanced and interactive storytelling within virtual environments. As the metaverse continues to evolve, adaptive audio rendering will likely play an increasingly important role in creating convincing and engaging virtual worlds (Serafin, 2018).

4. Artificial Intelligence and Machine Learning in Audio Design

4.1. Synthetic Sound Production

The integration of artificial intelligence and machine learning into audio design processes has opened up new possibilities for synthetic sound production in virtual environments, including the metaverse. Although traditional methods of sound design rely heavily on manual creation and manipulation, AI-driven approaches offer new avenues for generating and adapting audio content.

One promising area of research is the use of Generative Adversarial Networks (GANs) for audio synthesis. GANs, originally introduced by Goodfellow (2014), consist of two neural networks, a generator and a discriminator, that compete against each other, resulting in the creation of increasingly realistic synthetic data. In the context of audio for virtual environments, GANs could potentially be used to generate new sounds, music, or ambient audio that matches the style and quality of existing game or metaverse audio assets (Hesar, 2024).

Recent research has demonstrated the potential of GANs in audio synthesis. For example, Engel (2019) introduced GANSynth, a GAN-based model for audio synthesis that can generate high-fidelity audio samples. Their approach demonstrated significant improvements over previous methods in terms of audio quality and diversity.

In the context of the metaverse, the application of GANs to synthetic sound production could offer several advantages. GANs could help save time and resources by automating or simplifying the process of creating and modifying audio assets. They could also improve the realism and variety of the audio landscape, generating new and diverse sounds that match the style and quality of the virtual environment.

Another promising approach in AI-driven audio synthesis is the use of neural audio synthesis models. Défossez (2022) introduced a model called RAVE (Realtime Audio Variational

autoEncoder) that can generate high-quality audio in real-time. This technology could be particularly useful for creating dynamic and responsive soundscapes in virtual environments.

However, using AI for audio production in the metaverse also presents challenges. Training and fine-tuning these models requires significant data, computing power, and expertise. There's also the risk of audio artifacts or inconsistencies in the generated sounds, which could affect the overall quality and immersion of the virtual experience. Additionally, the use of AI-generated audio raises ethical and legal considerations, such as copyright issues when generating audio that mimics real-world sounds (Hesar, 2024).

The potential of AI-driven audio synthesis in the metaverse extends beyond mere replication of existing sounds. Future applications may include real-time adaptation of soundscapes based on user interactions and physiological responses. For instance, Wang (2023) have explored the modulation of EEG signals by visual and auditory distractors in virtual reality-based continuous performance tests, which could lead to more responsive and personalized audio environments. Additionally, the integration of AI-generated audio with other sensory inputs could enhance the overall perception of presence in virtual environments, as suggested by Lazaro (2022) in their work on multimodal interactions in augmented reality.

However, the widespread adoption of these technologies will require addressing several key challenges. These include reducing computational demands for real-time generation, improving the interpretability of AI models to give designers more precise control, and developing frameworks to ensure the ethical use of AI-generated audio content. As research advances, new paradigms in audio design may emerge, blurring the boundaries between human creativity and machine-generated content, with the potential to revolutionize how sound is experienced in virtual environments.

5. Personalized Audio Experiences

AI and machine learning algorithms are revolutionizing the way personalized audio experiences are created in virtual environments, including the metaverse. These technologies enable the creation of highly customized soundscapes that adapt to individual users' preferences, behaviors, and contexts.

Leading streaming music platforms now heavily rely on AI algorithms to assess users' interests and provide personalized playlists and suggestions. These systems leverage advanced

AI algorithms to analyze vast music collections and user activity data, resulting in highly customized user experiences (Madaan, 2024). The AI algorithms predict user preferences by examining patterns in user behavior, song textual context, and music auditory features.

Recent research has demonstrated the potential of AI in creating more sophisticated In the context of virtual environments like the metaverse, personalization can extend beyond music selection to include ambient sounds and the acoustic properties of virtual spaces. A scoping review conducted by Bosman (2023) examined the impact of audio on user experiences in virtual reality. The findings underscore the vital role of audio in boosting immersion and user engagement within virtual environments. The review indicates that adaptive audio, which modifies soundscapes in response to user interactions and context, can significantly enhance the overall VR experience.

The authors emphasize that audio is essential to various dimensions of VR experiences, including presence, spatial awareness, and emotional involvement. They suggest that incorporating personalized and context-sensitive audio could further improve these elements, paving the way for the development of more immersive and engaging virtual environments.

This research underscores the potential for AI-driven audio personalization in the metaverse, where soundscapes could be dynamically adjusted to individual users' preferences, actions, and physiological responses, thereby enhancing the overall quality of the virtual experience.

The concept of AI-driven personalization in audio experiences is also being explored in cultural spaces. The Smithsonian American Art Museum's collaboration with Smartify demonstrates how AI can be used to create personalized audio tours, a concept that could be adapted for virtual museums or galleries in the metaverse. The AI-powered system generates customized tours based on visitors' language preferences, interests, and available time (Deakin, 2024).

AI is revolutionizing personalized audio content creation for virtual environments. Chen (2024) explore the cutting-edge world of AI-composed music, revealing its potential for the metaverse. Their review showcases advanced music generation techniques, including Recurrent Neural Networks (RNN) and Long Short-Term Memory (LSTM) for complex musical sequences, Convolutional Neural Networks (CNN) for musical pattern analysis and generation, and Generative Adversarial Networks (GAN) for imitating and creating new musical styles. The study also highlights the use of Transformer models for structured music genera-

tion, Variational Autoencoders (VAE) for content manipulation, and Reinforcement Learning techniques for optimizing compositions based on specific goals.

These AI systems can craft music across various genres and styles, adapting to emotional contexts in real-time. For the metaverse, this means soundtracks that can shift with a user's mood or actions, creating deeply personalized experiences. Imagine virtual concerts where each attendee hears a unique version of the performance, or games where the music evolves with each player's journey.

This technology promises to transform metaverse audio, making soundscapes as crucial to immersion as visuals. As AI continues to advance in music creation, we're approaching an era where every virtual experience could have its own tailored soundtrack.

However, the collection and use of personal data for audio personalization raise important ethical considerations. Recent discussions in the field highlight the privacy concerns associated with AI-driven personalization in digital environments, emphasizing the need for transparent data collection practices and robust security measures. Ethical approaches to AI-driven personalization and recommendation systems suggest implementing user controls, algorithmic transparency, and data minimization principles to address these concerns (Gondola, 2024). Additionally, there's a growing emphasis on developing fairness-aware algorithms to prevent bias and discrimination in personalized content delivery. The evolution of the metaverse necessitates a delicate balance between the benefits of audio personalization and the protection of user privacy and autonomy. Achieving this balance will likely require the implementation of transparent consent mechanisms, user-controlled data sharing options, and clear disclosure of AI's role in shaping audio experiences within virtual environments. Moving forward, it is imperative to develop frameworks that empower users with control over their data while still allowing for the benefits of personalized audio experiences.

6. Case Studies in Metaverse Audio Design

6.1. TCG World, STYNGR, and Downtown Partnership

A significant development in the metaverse audio landscape is the partnership between TCG World, STYNGR, and Downtown, announced in April 2024. This collaboration aims to create an interactive sonic environment within TCG World's metaverse, specifically focusing on enhancing the audio experience across the platform (TCG World, 2024).

The partnership introduces several key features to enhance the audio experience. Users will be able to create personalized music stations within the TCG World environment, tailoring their auditory experience to their preferences. The integration also brings interactive audio elements such as jukeboxes and DJ booths, allowing users to engage with music in novel ways within the virtual space.

This collaboration demonstrates the growing importance of sophisticated audio design in creating engaging and realistic virtual environments. By integrating advanced music platforms and leveraging industry presence, metaverse platforms aim to enhance user engagement and create more immersive experiences. Recent research has shown that immersive audio significantly contributes to the sense of presence in virtual environments, highlighting the importance of such partnerships (Bosman, 2023).

The partnership also highlights the potential for new revenue streams and promotional opportunities for artists within the metaverse. As virtual worlds become increasingly popular spaces for social interaction and entertainment, such audio-focused collaborations may pave the way for innovative approaches to music distribution and consumption in digital environments. This aligns with emerging trends in the music industry, where virtual concerts and digital music experiences are gaining traction (Marr, 2023).

Furthermore, the integration of blockchain technology in this partnership, particularly the use of the XRP ledger for music collectibles, represents a growing trend in the metaverse and music industry. Blockchain technology offers new possibilities for managing digital rights and creating unique, verifiable digital assets in virtual environments (Picone, 2023).

This groundbreaking partnership represents a significant step forward in the evolution of audio experiences within virtual environments, promising to deliver a new level of immersion and interactivity for users of the TCG World metaverse.

6.2. Audio Augmented Reality in Art Galleries

A compelling case study in innovative audio design for virtual art experiences is the research conducted by Dam (2024) on audio augmented reality (AAR) to enhance visual art experiences. This study explores how AAR can augment visual art in galleries, providing an effective application for indoor exploration and enhancing audience experiences. The experiment involved 26 participants in an art gallery-like environment, where eight paintings from

four genres were augmented with audio through sonification. The study compared three conditions: No Audio, Basic Audio (generated using a sonification algorithm), and Enhanced Audio (created by a musician enhancing the Basic Audio).

Results showed that Enhanced Audio led to significantly greater engagement and positive sentiments compared to Basic Audio. The analysis revealed semantic and syntactic relationships between the audio and the paintings, as well as a tendency for the audio to guide users' gaze over time (Dam, 2024).

This research demonstrates the potential of AAR in creating more immersive and engaging art viewing experiences. By utilizing sonification techniques and musical enhancement, the study shows how audio can be effectively integrated with visual art to create a multimodal experience that enhances viewer engagement and understanding.

The findings have important implications for the development of audio experiences in virtual art exhibitions and metaverse environments. They suggest that carefully designed audio augmentation can significantly improve the viewer's experience, potentially leading to deeper engagement with the artwork and a more memorable visit.

This approach aligns with recent advancements in spatial audio technologies for virtual and augmented reality. Research has shown that spatial audio can significantly enhance the sense of presence and immersion in virtual environments, which is crucial for creating engaging experiences in virtual art galleries (Bosman, 2023).

Moreover, the concept of using audio to guide user attention in virtual spaces is supported by studies on auditory-visual integration in virtual reality. These studies demonstrate that carefully designed audio cues can effectively direct user attention and enhance the overall virtual experience (Kern, 2020).

The ongoing evolution of virtual and augmented reality technologies opens new avenues for implementing sophisticated audio augmentation techniques in virtual art exhibitions. Drawing from this study's insights, future developments may include adaptive audio that dynamically adjusts based on viewing distance and angle, interactive soundscapes responsive to user focus and emotional states, and personalized audio experiences tailored to individual preferences. These advancements promise to enhance engagement and immersion in virtual art spaces, creating more dynamic and personalized cultural experiences. The potential of such technologies extends beyond art galleries, with applications in various

metaverse environments. For instance, similar audio augmentation techniques could be used to enhance virtual music performances, creating more immersive concert experiences in the metaverse (Cela, 2022).

7. Challenges and Future Prospects of Immersive Audio in Virtual Environments

7.1. Ethical Considerations and Challenges in Immersive Audio Experiences

The rapid advancement of immersive audio in virtual environments, particularly within the metaverse, presents a dual landscape of challenges and opportunities for researchers. Ensuring ethical and effective implementation of these technologies requires addressing several key issues as the field progresses.

Privacy and data collection are primary concerns, as personalized and adaptive audio experiences often require the collection and use of user data. There is a pressing need for transparent data collection practices and robust security measures to protect user information. Metaverse platforms and audio designers must prioritize user agency, allowing individuals to control the extent of data sharing and personalization in their audio experiences (Gondola, 2024).

Accessibility and equity also pose important challenges. As immersive audio technologies become more sophisticated, there's a risk of creating a digital divide between those with access to high-quality audio hardware and those without. To mitigate this, developers must focus on creating inclusive experiences that adapt to a wide range of hardware capabilities and user needs, including providing alternative sensory feedback for users with hearing impairments (Bosman, 2023).

The psychological impact of prolonged exposure to immersive audio experiences is another area requiring careful consideration and further research, as it may affect users' perception of reality and their ability to disconnect from virtual worlds. These concerns are particularly relevant in the context of audio augmented reality (AAR) applications, which are defined as "augmented auditory stimuli that are goal-directed, immersive, but distinct from real sounds, and adapted to users' context" (Dam, 2024).

Research on enhancing visual art experiences through AAR has demonstrated that carefully designed audio augmentation, especially when musically enhanced, can significantly improve viewer engagement and create more positive sentiments (Dam, 2024). However,

this increased engagement also raises questions about the potential for overstimulation or addiction to immersive audio experiences.

Furthermore, the process of creating and implementing immersive audio experiences involves complex decisions about sound placement, spatialization, and the balance between realism and artistic interpretation. These decisions have implications not only for user experience but also for the preservation and representation of cultural heritage in digital spaces (Baratè, 2022).

Recent studies have also highlighted the potential of spatial audio in enhancing presence and immersion in virtual reality environments. However, they also point out the need for further research on the long-term effects of prolonged exposure to these immersive audio experiences (Kern, 2020).

The future of immersive audio in the metaverse hinges on successfully navigating these ethical considerations and technical challenges. Creating responsible, inclusive, and engaging audio experiences demands a balanced approach that prioritizes user privacy, accessibility, and psychological well-being. As technology advances, developers and researchers must work collaboratively to implement solutions that enhance the virtual audio landscape while safeguarding user interests. This proactive stance will be instrumental in shaping a metaverse where immersive audio not only captivates but also respects and protects its users.

7.2. Future Directions and Innovations in Metaverse Audio Design

Looking towards the future, several promising research directions emerge in the field of immersive audio for virtual environments. Cross-modal integration presents an opportunity to enhance immersion and realism by exploring synergies between sound, visuals, and haptic feedback. This could lead to more holistic and engaging metaverse experiences, potentially revolutionizing fields such as virtual tourism, education, and entertainment (Bosman, 2023).

The development of emotional AI systems capable of interpreting users' emotional states and adjusting audio elements accordingly is another exciting avenue. Such systems could create more empathetic and responsive virtual environments, enhancing users' emotional engagement with digital content (Chen, 2024).

As virtual spaces become more social and collaborative, there are also opportunities to explore new forms of shared audio experiences. Research into technologies enabling real-

time audio collaboration, such as virtual music creation platforms or immersive audio storytelling environments, could open up new possibilities for creative expression and social interaction in the metaverse.

The partnership between TCG World, STYNGR, and Downtown, announced in April 2024, exemplifies the potential for such collaborative audio experiences in virtual environments. Their integration of curated music stations, exclusive artist releases, and adaptive audio that adjusts based on user location and activities within the metaverse demonstrates the growing recognition of sound's importance in creating engaging and realistic digital experiences (TCG World, 2024).

This aligns with recent discussions on how AI and machine learning are transforming content creation and delivery in music streaming services. The application of these technologies in virtual environments could lead to highly personalized and dynamic soundscapes that adapt to individual user preferences and behaviors (Gondola, 2024).

However, as these technologies advance, it will be crucial to address potential challenges such as audio pollution, user privacy in shared audio spaces, and the need for effective moderation tools in collaborative audio environments. Recent research on the use of AI for sound design in virtual exhibitions points to both the potential and the challenges of automated curation and generation of audio content for virtual spaces (Baratè, 2022).

The future of audio in the metaverse holds immense potential for creating immersive, personalized experiences. Recent advancements in spatial audio and its effects on presence in virtual reality environments suggest that future developments could significantly enhance user engagement and the overall quality of virtual experiences (Kern, 2020).

Prioritizing ethical considerations, user well-being, and innovative research directions is crucial in the development of virtual audio experiences. This approach aims to create immersive and engaging environments that are simultaneously inclusive, safe, and beneficial for all users. The focus on these key aspects will guide the evolution of audio technology in virtual spaces towards more responsible and user-centric designs. The ongoing development of audio augmented reality technologies, as established in recent studies on enhancing visual art experiences, provides a glimpse into the potential for creating rich, multisensory environments in the metaverse (Dam, 2024).

8. Conclusion

The exploration of audio design in the metaverse unveils a dynamic landscape that offers unprecedented opportunities for creating immersive and emotionally engaging experiences. The integration of spatial audio, adaptive rendering, and AI-driven technologies is re-defining the boundaries of virtual sonic environments.

Advancements in spatial audio and 3D sound techniques, such as Head-Related Transfer Functions (HRTF) and Ambisonics, are enabling the creation of highly realistic soundscapes that significantly enhance the sense of presence in virtual spaces (Bosman, 2023). Adaptive audio rendering technologies further elevate these experiences by allowing real-time adjustments based on user interactions and environmental changes.

The application of artificial intelligence and machine learning in audio design is opening new frontiers, from synthetic sound production to highly personalized audio experiences (Chen, 2024). Case studies such as the TCG World, STYNGR, and Downtown partnership, and research on Audio Augmented Reality (AAR) in art galleries, demonstrate the transformative potential of these technologies in virtual environments (Dam, 2024).

However, these advancements bring significant challenges and ethical considerations. Issues of privacy, data collection, accessibility, and equity must be carefully addressed to ensure inclusive and responsible development (Gondola, 2024). The potential psychological impacts of prolonged exposure to these environments also warrant further investigation.

Looking ahead, the field of metaverse audio design holds immense potential for innovation. Cross-modal integration, emotional AI systems, and collaborative audio experiences represent exciting avenues for research and development. Future virtual environments may feature dynamically adaptive soundscapes that respond not only to user actions but also to emotional states, creating deeply personalized and resonant experiences (Kern, 2020).

The advancement of audio technologies in virtual environments demands a focus on user privacy, accessibility, and well-being. Rigorous research, critical discourse, and innovative exploration will shape sonic landscapes in the metaverse, enriching digital experiences and expanding our understanding of immersive audio. This approach strives to create a future where audio not only enhances virtual environments but also respects and protects users.

The metaverse presents an unprecedented canvas for audio design, transcending physical limitations. In this emerging digital universe, sound assumes a pivotal role in crafting im-

mersive, engaging, and meaningful experiences. Beyond mere replication of real-world acoustics, the future of metaverse audio lies in the creation of novel sonic realities. These innovative soundscapes hold the potential to inspire, educate, and connect users in ways previously unimagined, marking a significant leap in our interaction with digital environments.

References

- Baratè A., Ludovico L.A., Presti G., *Sound Design for Paintings in Virtual Art Exhibitions*, in «Research Square», 2022, https://assets-eu.researchsquare.com/files/rs-3165055/v1_covered_f83215b0-77c3-4d97-9ff0-2d899016d275.pdf?c=1708414295 (accessed 20 April 2024).
- Begault D.R., *3-D sound for virtual reality and multimedia*, NASA, Cambridge 2000.
- Bosman I.D.V., Buruk O., Jørgensen K., Hamari J., *The effect of audio on the experience in virtual reality: a scoping review*, in «Behaviour & Information Technology», n. 42, 2, 2023, pp. 165-199.
- Cela A., *Spatial audio: The sound in the metaverse*, in «Techstar», 25 August 2022, <https://www.techstar.it/en/blog/spatial-audio-sound-in-the-metaverse/> (accessed 20 April 2024).
- Chen Y., Huang L., Gou T., *Applications and Advances of Artificial Intelligence in Music Generation: A Review*, in «arXiv», 2024, arXiv:2409.03715.
- Dam A., Lee Y., Siddiqui A., Lages W.S., Jeon M., *Audio augmented reality using sonification to enhance visual art experiences: Lessons learned*, in «International Journal of Human-Computer Studies», 2024, <https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2024.103329>.
- Défossez A., Copet J., Synnaeve G., Adi Y., *High fidelity neural audio compression*, in «arXiv», 2022, arXiv:2210.13438.
- Engel J., Agrawal K.K., Chen S., Gulrajani I., Donahue C., Roberts A., *GANSynth: Adversarial neural audio synthesis*, in «arXiv», 2019, arXiv:1902.08710.
- Farinati L., Firth C., *The Force of Listening*, Errant Bodies Press, Berlin 2017.
- Gondola J., *Ethical Approaches to AI-Driven Personalization and Recommendation Systems*, in «Medium», 4 April 2024, <https://medium.com/@jamesgondola/ethical-approaches-to-ai-driven-personalization-and-recommendation-systems-b388407101c2> (accessed 20 April 2024).
- Goodfellow I., Pouget-Abadie J., Mirza M., Xu B., Warde-Farley D., Ozair S., Bengio Y., *Generative adversarial nets*, in «Advances in Neural Information Processing Systems», n. 27, 2014.
- Goodman S., *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, The MIT Press, Cambridge 2010.
- Herre J., Hilpert J., Kuntz A., Plogsties J., *MPEG-H 3D Audio—The New Standard for Coding of Immersive Spatial Audio*, in «IEEE Journal of Selected Topics in Signal Processing», n. 9, 5, 2015, pp. 770-779.

- Hesar A.K., Moorthi D., Martin T.G., *How can you use GANs to create realistic video, image and audio content?*, in «LinkedIn», 2024, <https://www.linkedin.com/advice/0/how-can-you-use-gans-create-realistic-video-l53jf> (accessed 20 April 2024).
- Kern A.C., Ellermeier W., *Audio in VR: Effects of a soundscape and movement-triggered step sounds on presence*, in «Frontiers in Robotics and AI», n. 7, 2020, p. 20.
- Larsson P., Våljamäe A., Västfjäll D., Tajadura-Jiménez A., Kleiner M., *Auditory-induced presence in mixed reality environments and related technology*, in P. Dubois (ed.), *The Engineering of Mixed Reality Systems*, Springer, London 2010, pp. 143-163.
- Lazaro M.J., Lee J., Chun J., Yun M.H., Kim S., *Multimodal interaction: Input-output modality combinations for identification tasks in augmented reality*, in «International Journal of Human-Computer Studies», n. 167, 2022, p. 102897.
- Lee G.W., Lee J.H., Kim S.J., Kim H.K., *Directional Audio Rendering Using a Neural Network Based Personalized HRTF*, in «INTERSPEECH 2019: Show & Tell Contribution», 2019, pp. 2364-2365, https://www.isca-archive.org/interspeech_2019/lee19b_interspeech.pdf (accessed 20 April 2024).
- Madaan S., *AI-powered personalised audio: The next frontier in personalised experience*, in «Hindustan Times», 6 August 2024, <https://www.hindustantimes.com/ht-insight/future-tech/ai-powered-personalised-audio-the-next-frontier-in-personalised-experience-101722922131731.html> (accessed 20 April 2024).
- Marr B., *4 ways the metaverse and Web3 will transform music*, in «Forbes», 2 August 2023, <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2023/08/02/4-ways-the-metaverse-and-web3-will-transform-music/> (accessed 20 April 2024).
- Microsoft, *Spatial Audio Unity Plugin*, in «GitHub», 2023, <https://github.com/microsoft/spatialaudio-unity> (accessed 20 April 2024).
- Nordahl R., Nilsson N.C., *The sound of being there: presence and interactive audio in immersive virtual reality*, in K. Collins (ed.), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford University Press, Oxford 2014, pp. 213-233.
- Peters B., Hoban N., Yu J., Xian Z., *Improving meeting room acoustic performance through customized sound scattering surfaces*, in «Proceedings of the International Symposium on Room Acoustics», Amsterdam, 15-17 September 2019, <https://d-nb.info/1212269292/34> (accessed 20 April 2024).
- Picone M., Mariani S., Viridis A., Castagnetti P., *Digital twin & blockchain: Technology enablers for metaverse computing*, in «IEEE», 2023, <https://ieeexplore.ieee.org/document/10271919> (accessed 20 April 2024).
- Rieger M., *Spatial Audio - How does the 3D sound work?*, in «VR Tonung», 2024, <https://www.vrtonung.de/en/spatial-audio-how-does-the-3d-sound-work/> (accessed 20 April 2024).

Serafin S., Geronazzo M., Erkut C., Nilsson N.C., Nordahl R., *Sonic interactions in virtual reality: state of the art, current challenges, and future directions*, in «IEEE Computer Graphics and Applications», n. 38, 2, 2018, pp. 31-43.

TCG World, *TCG World Announces Partnership With STYNGR & Downtown*, in «Downtown Music Holdings», 12 April 2024, <https://www.downtownmusic.com/news/tcg-world-announces-partnership-with-styngr-and-downtown> (accessed 20 April 2024).

Tsingos N., Gallo E., Drettakis G., *Perceptual audio rendering of complex virtual environments*, in «ACM Transactions on Graphics (TOG)», n. 23, 3, 2004, pp. 249-258.

Wang P., Zhang X., Ai X., Wang S., *Modulation of EEG Signals by Visual and Auditory Distractors in Virtual Reality-Based Continuous Performance Tests*, in «IEEE Transactions on Human-Machine Systems», n. 53, 6, 2023, pp. 1001-1011.

Xie B., *Head-related transfer function and virtual auditory display*, J. Ross Publishing, Plantation 2013.

Zotter F., Frank M., *Ambisonics: A practical 3D audio theory for recording, studio production, sound reinforcement, and virtual reality*, Springer Nature, Cham 2019.

Authors' biographies

Dr. **Vincenzo De Masi**, Associate Professor of Media and Cinema at the United International College (Beijing Normal University - Hong Kong Baptist University) in Zhuhai, China, holds a Ph.D. from the University of Lugano and University of Zurich. His research focuses on Creative Industries in Asia, Social Media, and metaverse production. Dr. De Masi has taught at NYIT and Communication University of China. He is the founding director of the Italian Film Summer School Veneto and the Creative Director of Fakeart, a company specializing in VR, AR, and ER metaverse content production.

Qinke Di is a teaching assistant at the Guangdong Songshan Polytechnic in Shaoguan, China. She holds a Bachelor's degree (with First Class Honours) in Cinema and Television from UIC and a Master's degree (with Distinction) from the University of Warwick. She has had a long-standing interest in Digital Media and Cultural Industries. Recent research is focussed on digital platform, labour and gender issues. Her ongoing project centers on investigating female live-streamers' cultural production and labour practice in rural China.

Siyi Li holds a Master's degree in Media Communication from Hong Kong Baptist University. She specializes in social media and the metaverse, having authored several articles on these topics. Her expertise lies in exploring the impact and potential of emerging virtual environments on communication and interaction.

ERICA Yuhan Song is an accomplished director and producer in the CG industry, holding a master's degree from the New York Institute of Technology in CGA. She leads a team that provides solutions for various visual needs of clients. ERICA's personal virtual reality project "Qing Dynasty Costume Exhibition", in collaboration with the Palace Museum, has been invited to participate in New York Tech Week and other events. Her works combine creativity and technology, bringing unique visual experiences to the audience.

Double-blind peer-reviewed article



L'arte è inutile come una cannuccia annodata



L'arte è inutile come una cannuccia annodata

Fare un nodo a qualcosa è uno dei possibili modi utilizzati per “non dimenticare”.

Quando si fa il nodo ad una cannuccia la si rende inutilizzabile (inutile come l'Arte). Ma diventa anche Arte proprio in quanto inutilizzabile per l'uso a cui era destinata, anche se utilizzabile come promemoria
(Giacomo Verde, progetto 150 KNOTS)

La seguente sezione raccoglie articoli, recensioni a mostre, spettacoli e libri, interviste, interventi critici e omaggi d'artista fuori peer-review ma selezionati dal comitato editoriale.

Interventi di Giacomo Verde sulla mailing list WEB-CAM TEATRO del 2001

A cura della redazione di Connessioni Remote

Lista Web-cam Teatro

salve

come annunciato eccomi a comunicare lo stato dell'oper'azione web-cam-teatro.

Oggi andro' al Pecci ad installare le macchine e questa sera, dalle 21 alle 23, se va tutto bene, penso di fare le prime prove tecniche di trasmissione.

Siete tutti invitati ad intervenire, per commentare e suggerire:

www.webcamtheatre.org

cliK su "CONNESSIONE REMOTA"

Intanto alcune Info:

il programma che uso per fare webcasting si chiama iVista 3.1 scaricabile dal sito: www.inetcam.com

dopo averne provati altri suggeriti dal sito di www.webcamitalia.com

questo e' quello che e' risultato piu' affidabile.

Vi faccio notare che ho cercato programmi che qualunque "spippolatore" della rete possa usare per potersi fare il proprio "mini-web-teatro"

Ho attivato anche una web-chat di quelle disponibili in rete

www.quickchat.org

ma ancora non ho deciso se usare questa "privata" per i soli frequentatori del sito web-cam-theatre o invece collegarmi ad una pubblica, in modo da mescolare il "pubblico" della performance con i normali "chattattori".

per ora e' tutto

a presto

giac

Salve

eccoci al gran giorno della prima trasmissione ufficiale di web-cam-teatro.

Le prove tecniche hanno funzionato abbastanza bene.

Ringrazio ufficialmente Carlo Presotto per essersi collegato ed avermi dato i feed-back necessari a mettere a punto la performance.

E ringrazio anche Anna Maria per avermi posto un paio di domande cruciali.

Conto che stasera e/o domani tra le 21 e le 24 almeno una decina di persone della lista si colleghino al sito

www.webcamtheatre.org

e attivino la chat partecipando alla performance CONNESSIONE REMOTA

cosi'poi abbiamo la possibilita' di discutere su qualcosa di condiviso (per quello che permette la rete).

per ora e' tutto.

giac

P.S.

se qualcuno vuol assistere comunque alle prove saro' in linea dalle 17 alle 19

salve a tutt*

devo dire che sono abbastanza soddisfatto di come e' andata la prima performance di Web-Cam-teatro.

Peccato che in rete erano pochi "spettAttori" rispetto alla tanta gente che e' passata dalla sala.

In sala l'effetto e' stato molto interessante:

le parole scritte in chat da chi era collegato acquistavano "senso teatrale" entrando comunque in risonanza con l'ambiente e le immagini che trasmettevo, anche se io non leggevo "a voce alta" quello che veniva scritto (come mi ero immaginato).

Gli spettatori vedevano sulla videoproiezione quello che si vede sul sito in rete:

I testi che scorrono sulla sinistra, riferiti all'Arte in rete;

Lo schermo della web-cam nel centro;

I testi della Chat sulla destra;

E in piu' vedevano la mia postazione PC con me che agivo per creare dal vivo i 10 + 1 piccoli video che compongono la performance:

Mondi fantastici

Luce digitale

Il suono di una mano sola

Quodlibet

Pubblicita'

Tanti personaggi in cerca di ...

Ovunque guardo leggo

Riflessione cib-visiva-er

Il mio corpo si dissolve

Il quarto occhio

Epilogo (ora divento cieco)

La cosa noiosa e' che gli spettatori della rete dovevano aspettare che arrivassero gli spettatori in sala per vedere la performance.

Stasera cerchero' di fare qualcosa in modo che ci sia azione-visiva anche prima dell'inizio della performance in sala.

E' stata comunque utile la chat tra una replica e l'altra (ne ho fatte 4, ognuna di 10 minuti) perche' ho ricevuto subito un feed-back su quello che si vedeva in rete e quindi migliorare la trasmissione.

Infatti la cosa spiazzante, anche se interessante, e' che io non riesco ad avere il controllo completo di quello che arriva a casa. Dipende tutto dalla velocita' concessa dalla rete e dai computer di ogni utente. Quindi le immagini che creo devono prevedere una fruibilita' anche di 1 frame al secondo.

Ha funzionato molto la postazione pubblica di Bologna dove c'era sempre qualcuno che guardava e chattava e con me.

Rimane il problema audio che per il momento ho deciso di non trasmettere in rete (anche se qualcosa comunque arriva) perche' la configurazione del PC che ho qua non e' adatta.

Per ora e' tutto

Grazie ancora a Carlo Presotto per il "grande" contributo chat e ai soci di ZoneGemma che sono intervenuti in rete.

saluti
giac

Rieccomi ...

a raccontare della performance di web-cam-teatro "Connessione Remota".

Ribadisco tutto quello che dicevo nei commenti "dopo la prima", e mi spiace che i partecipanti alla lista siano stati (salvo poche eccezioni) assenti.

Comunque la macchina web-cam-teatro puo' funzionare.

Intanto sul sito

www.webcamtheatre.org

ho messo la possibilita' di fare richiesta della performance su appuntamento:

chiunque lo chieda potra' assistere in un giorno e ad un ora concordata alla performance che replichero' da casa mia. Meglio se sono piu' "utenti" per volta. Ma dato che stiamo partendo per il Canada non sara' possibile fare repliche prima del 15 giugno.

Intanto ho gia' delle idee per provare a fare altre performances.

In questa prima "Connessione Remota" ero solo io "in scena" e non ho affrontato la questione "recitazione-personaggio", piu' che altro ho fatto l'animAttore performer, che e' la situazione a me piu' congeniale.

Pero' se al mio posto ci fossero 2 o piu' persone allora si potrebbero mettere in scena-web delle "azioni dialogo tra personaggi"...

Inoltre io da solo non riuscivo a "creare" le immagini e chattare allo stesso tempo. Se fossimo almeno in due ... sarebbe interessante capire come far entrare nella "scena preparata" i testi scritti dagli spettatori in chat.

Spero di riuscire a fare presto un laboratorio con un po' di iscritti per sperimentare le possibili varianti.

E se anche qualche cyber-spettAttore avesse una web cam? ...

Comunque anche la "scena" cosi' come era impostata nella sala del Pecci: un video proiettore, un grande cuscino a terra sul quale stavo seduto durante la performance con i miei cyber-glass, e una piccola tenda igloo in un angolo; potrebbe essere una buona base per costruire uno spettacolo-performance anche da palco. Possibile tema: La solitudine del viandante web ;-)

per ora e' tutto

resto a disposizione per approfondimenti e chiarimenti soprattutto di ritorno dal Canada

saluti

giac

ListaVERDEGIAC

Date: Mon, 14 May 2001 00:32:48 +0200
Reply-To: verdegiaac-owner@it.egroups.com
Subject: [verdegiaac] 8- brevissime
Content-Type: text/plain; charset=US-ASCII
Content-Transfer-Encoding: 7bit

Salve
in questo momento ancora non so chi ha vinto le elezioni ...

brevissime:
Lunedì' 14 e Martedì' 15 Sono a Milano per mettere a punto il personaggio virtuale per il Museo della scienza di Napoli

Ho dovuto rinunciare all'uso dell'HasciiCam: il mio PC non (quello vecchio) ha fatto troppe storie con Linux e relativi driver video e audio. Quindi per la Performance "Connessione Remota 1.0" userò windows e compagnia bella ...

"Connessione Remota 1.0" sarà ospitata (e visibile) anche da una postazione a Bologna durante Digital_is_not_analog .01 Secondo festival internazionale di net.art, hacktivism e net culture. 24 24 26 Maggio Salara Media Lab (via Don Minzoni, 18 - Bologna)
Se volete potete organizzare anche voi postazioni interattive da casa vostra.

Con gli studenti dell'Accademia di Carrara abbiamo iniziato a lavorare alla versione "Flash-Internet" del tecno-racconto Storie Mandaliche.

Vi siete ricordati di pagare l'IVA? ;-)

Ho appena acceso la TV. E i sondaggi danno Berlusca vincente ...
Buona Notte a Tutt*

giac

LIBERARE ARTI DA ARTISTI ... O NO?!

List-Unsubscribe: <mailto:verdegiaac-unsubscribe@it.egroups.com>
Date: Mon, 21 May 2001 18:12:31 +0200
Reply-To: verdegiaac-owner@it.egroups.com
Subject: [verdegiaac] 9- web-tv-cam-theatre
Content-Type: text/plain; charset=US-ASCII
Content-Transfer-Encoding: 7bit

salve
ma perché mi sono impelagato con i computer???
non era meglio se continuavo a fare il cantastorie o il videomaker???

E' on line il sito rinnovato della Minimal-TV
<http://minimaltv.cjb.net>
chiunque almeno per un giorno potrà avere la propria rete privata!!
La TV e' di chi la fa!

Sono sotto pelago per la prima performance di web-cam-teatro.
Intanto ho appena rinnovato il sito:
www.webcamtheatre.org

e vi annuncio che:
le prime prove tecniche di performance web-cam saranno
giovedì' 24 maggio dalle ore 21

la Prima Web-Cam-Performance
<<http://www.webcamtheatre.org/coness.htm>>"CONNESSIONE REMOTA"
25 - 26 maggio 2001
dalle ore 21 alle 24

all'url:
www.webcamtheatre.org/coness.htm
le info riguardo la performance (Prato e Bologna)

Immagino che le connessioni video saranno abbastanza lente e difficili.
Pare che non si riesca o sostenere decentemente piu' di 10 visitatori a volta.
Comunque la perf. dovrebbe durare circa 10 minuti e viene ripetuta probabilmente con un intervallo di 10 minuti. - speriamo anche di fare 10/10 di riuscita ;-) -
comunque metterò sul sito le info giuste.

Ultime notizie:
Domenica 27 Maggio a La Spezia
Chiesa di Piazza Brin
farò i Video-Fondali-Live
per un concerto di musica contemporanea per organo.

Martedì' 29 Maggio
partenza per il Canada con Anna Maria Monteverdi
A trovare-intervistare Rober Lepage e vedere qualche spettacolo.

per ora e' tutto
salutoni
giac

Date: Tue, 22 May 2001 13:11:47 +0200

to: verdegiaac-owner@it.egroups.com
From: rosella pisciotta <rosella@miela.it>
Subject: Re: [verdegiaac] 9- web-tv-cam-theatre
Content-Type: text/plain; charset="iso-8859-1" ; format="flowed"
X-eGroups-Moderators: verdegiaac

<x-flowed>
ciao giacomo,
sono rosella da Trieste (Teatro Miela). Se per caso non lo sapessi già, qui in città c'è una TV in internet. prova a collegarti:
www.luxa.it
ti leggo sempre, ma non ho mai tempo per risponderti...
un abbraccio, rosella

List-Unsubscribe: <<mailto:verdegiaac-unsubscribe@it.egroups.com>>
Date: Fri, 25 May 2001 12:42:09 +0200
Reply-To: verdegiaac-owner@it.egroups.com
Subject: [verdegiaac] 9bis-webcamteatro
Content-Type: text/plain; charset=US-ASCII
Content-Transfer-Encoding: 7bit

Dalle LUMINOSE SALE del museo pecci
cosi' luminose che non posso provare il videoproiettore ... :-(
Salve
eccoci al gran giorno della prima trasmissione ufficiale di web-cam-teatro.
Le prove tecniche hanno funzionato abbastanza bene. Peccato che "nessuno"
di voi si fatto vivo in rete.
Ringrazio ufficialmente Carlo Presotto per essersi collegato ed avermi dato
i feed-back necessari a mettere a punto la performance.
E ringrazio anche Anna Maria per avermi posto un paio di domande cruciali.

Conto che stasera e/o domani tra le 21 e le 24 almeno una decina di voi si
colleghino al sito
www.webcamtheatre.org
e attivino la chat partecipando alla performance CONNESSIONE REMOTA

per ora e' tutto.
giac

P.S.
se qualcuno vuol assistere comunque alle
prove saro' in linea dalle 17 alle 19

Date: Tue, 29 May 2001 02:10:17 +0200
Reply-To: verdegiaac-owner@it.egroups.com
Subject: [verdegiaac] 10- casetta in Canada'
Content-Type: text/plain; charset=US-ASCII
Content-Transfer-Encoding: 7bit

un saluto a tutti
andiamo in Canada: a vedere un po' di spettacoli; a fare le riprese del
backstage dello spettacolo di Robert Lepage e a fargli una intervista.

Sul sito
www.webcamtheatre.org
ho messo la possibilita' di fare richiesta della performance su appuntamen-
to:
chiunque lo chieda potra' assistere in un giorno e ad un ora concordata
alla performance che replichero' da casa mia. Meglio se sono piu' "utenti"
per volta. Ma dato che stiamo partendo per il Canada non sara' possibile
fare repliche prima del 15 giugno.

intanto mi ronza in testa:
avevo una casetta piccolina in ...

giac

Date: Tue, 03 Jul 2001 12:15:52 +0200
Reply-To: verdegiaac-owner@it.egroups.com
Subject: [verdegiaac] 12- Eznl-Net-teatro-qwertyu
Content-Type: text/plain; charset=US-ASCII
Content-Transfer-Encoding: 7bit

Salve a tutt*
siete riusciti a trovare il tempo per un po' di sollievo al mare o ai monti
senza restare imbottigliati nel traffico vacanziero?
spero di si :-)

eccoci alla news 12
dopo una settimana di prove e riflessioni con Renzo Boldrini per un

tecno-spettacolo per ragazzi vi annuncio che abbiamo trovato il "tema" -che per il momento e' topSecret- dopo aver scartato (per motivi di difficolta' di vendita nel mercato teatro ragazzi :-() la mia prima idea di lavorare sugli Zapatisti, la selva Lacandona e un padre lontano che tenta di spiegare l'EZNL ai propri figli attraverso la rete ... Niente da fare! Una cosa del genere non si vendera' mai!!
Comunque sul tema rete-EZNL penso che ci lavorero' per una prossima performance per adulti. Mi e' piaciuto molto il libro di M.V. Montalban "Marcos, il signore degli specchi" ed. Frassinelli. Se potete vi consiglio di trovare il tempo di leggerlo.

Intanto sono alle prese su un possibile ampliamento del progetto web-cam-teatro in Net-teatro. Vedremo ...

Vi annuncio che faro' una prossima performance "Connessione Remota" da Polverigi il giorno 11 Luglio alle ore 15,30. in occasione della due giorni A_D_E (www.inteatro.it/ade/) organizzata da Infante su teatro e tecnologie per assistere-partecipare dal solito url: www.webcamtheatre.org

Inoltre sto' cercando di capire come partecipare all'anti G8 di Genova. Mi piacerebbe andare semplicemente a fare numero ma e' meglio se metto al servizio del "movimento" la mia videocamera o il web. Vedremo ...

E infine vi comunico felice che la mia web-opera QWERTYU (www.qwertyu.net - www.domusweb.it/qwertyu/) e' stata selezionata per essere esposta al www.javamuseum.org dal 1 settembre 2001. Fara' parte delle 37 finaliste ammesse tra 276 opere in concorso. :-) :-)

per ora e' tutto

saluti e freschi auguri
giac

DOI: 10.54103/connessioni/27822