



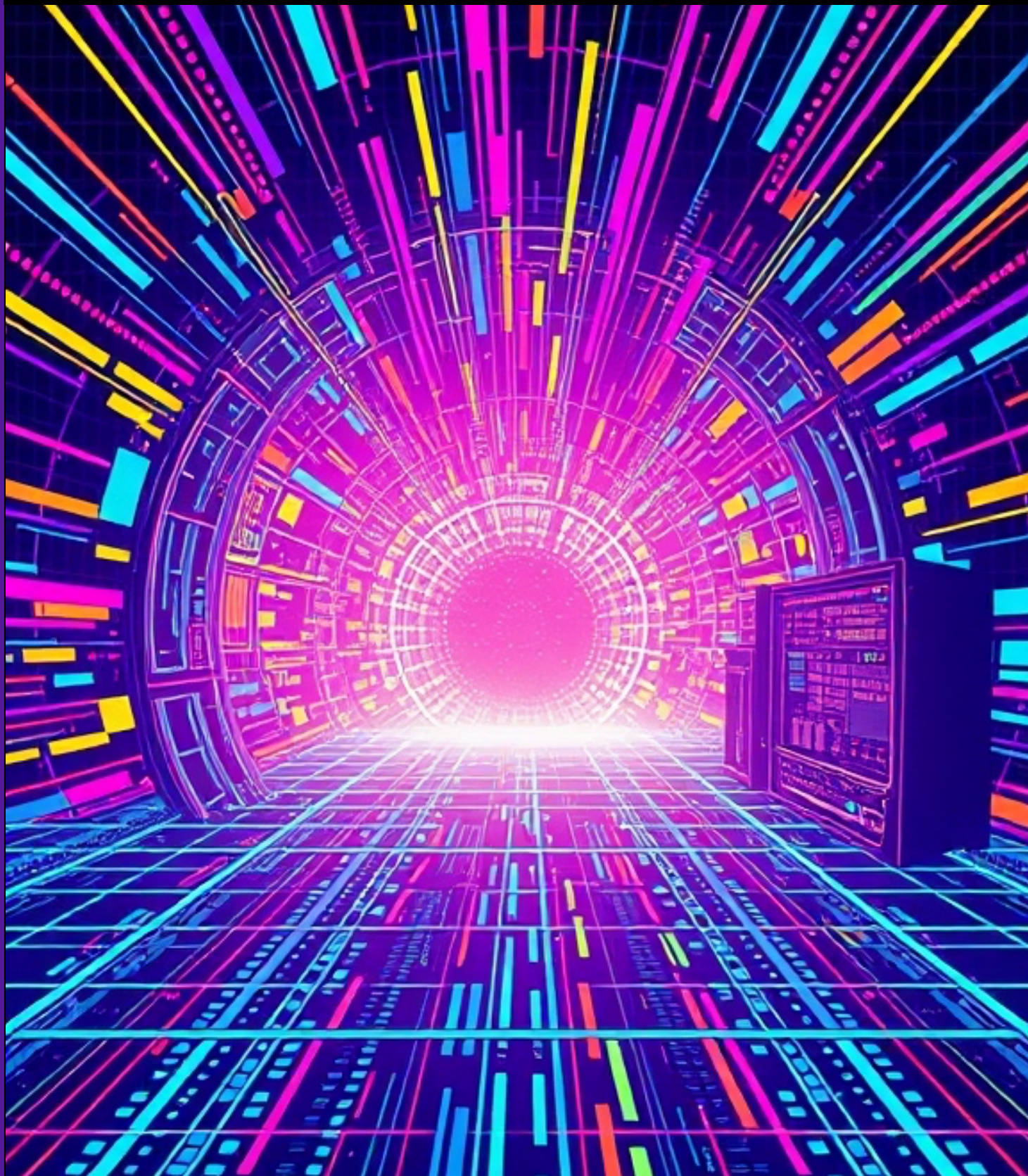
Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 8 - 2024

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

Prospettive teoriche, pratiche e culturali (Vol. 2)



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

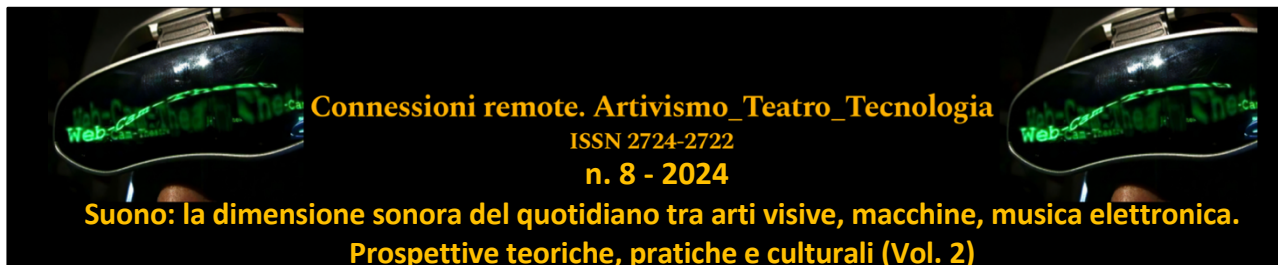
Rivista pubblicata dall'Università di Milano, Dipartimento di Beni culturali e ambientali, via Noto 6, 20141 Milano.

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



Connessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia

ISSN 2724-2722

n. 8 - 2024

**Suono: la dimensione sonora del quotidiano tra arti visive, macchine, musica elettronica.
Prospettive teoriche, pratiche e culturali (Vol. 2)**

INDICE

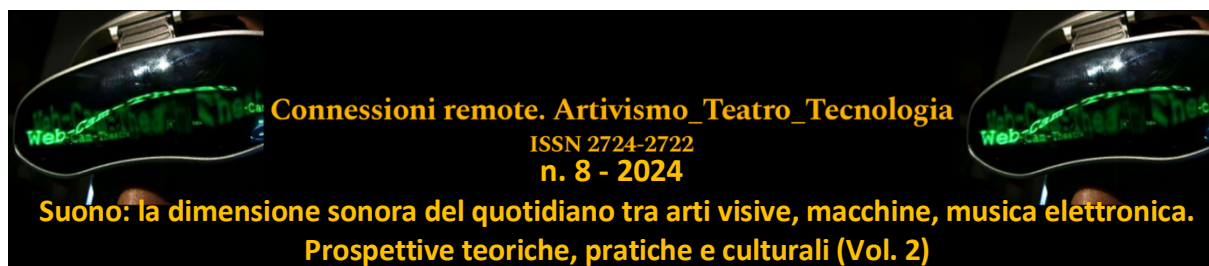
II Laura Gemini, Anna Maria Monteverdi
Editoriale

**#CR8. Suono: la dimensione sonora del quotidiano tra arti visive, macchine, musica elettronica.
Prospettive teoriche, pratiche e culturali (Vol. 2)**

- 1 Claudia Attimonelli
Introduzione al volume 2
- 9 Fabio Acca
Musica, non musica, dischi d'artista. Il disco in vinile come spazio del performativo
- 30 Mattia Capelletti
Opacità della voce, opacità degli algoritmi: La pratica di resistenza estetico-politica di Pedro Oliveira
- 51 Michele Varini, Gabriele Gramaglia
Tyranny of (AI)Thought. Artificial intelligence in music composition: a case study on Krallice "Diotima"
- 83 Martina Raponi
Automated Nemocentric Listening
- 104 Gabriele Forte
Corpi sonori queer. Soggettività e comunità transfemministe nello spazio performativo safe del dj set
- 131 Luigi Monteanni
Mineral entrails: phono-material ecologies of the sound-as-physical-assault continuum
- 159 Lorenzo Montefinese
Deconstruct To Reconstruct. Logic Of Assemblage and Aesthetic of Metamorphosis in Electronic Dance Music
- 180 Nicola Zolin
Sonic Worlding. Per un'esplorazione speculativa dei progetti sonori contemporanei

L'arte è inutile come una cannuccia annodata

- 200 A cura della redazione di Connessioni Remote
Il blog di Giacomo Verde (2002-2003), con una prefazione di Anna Maria Monteverdi



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.

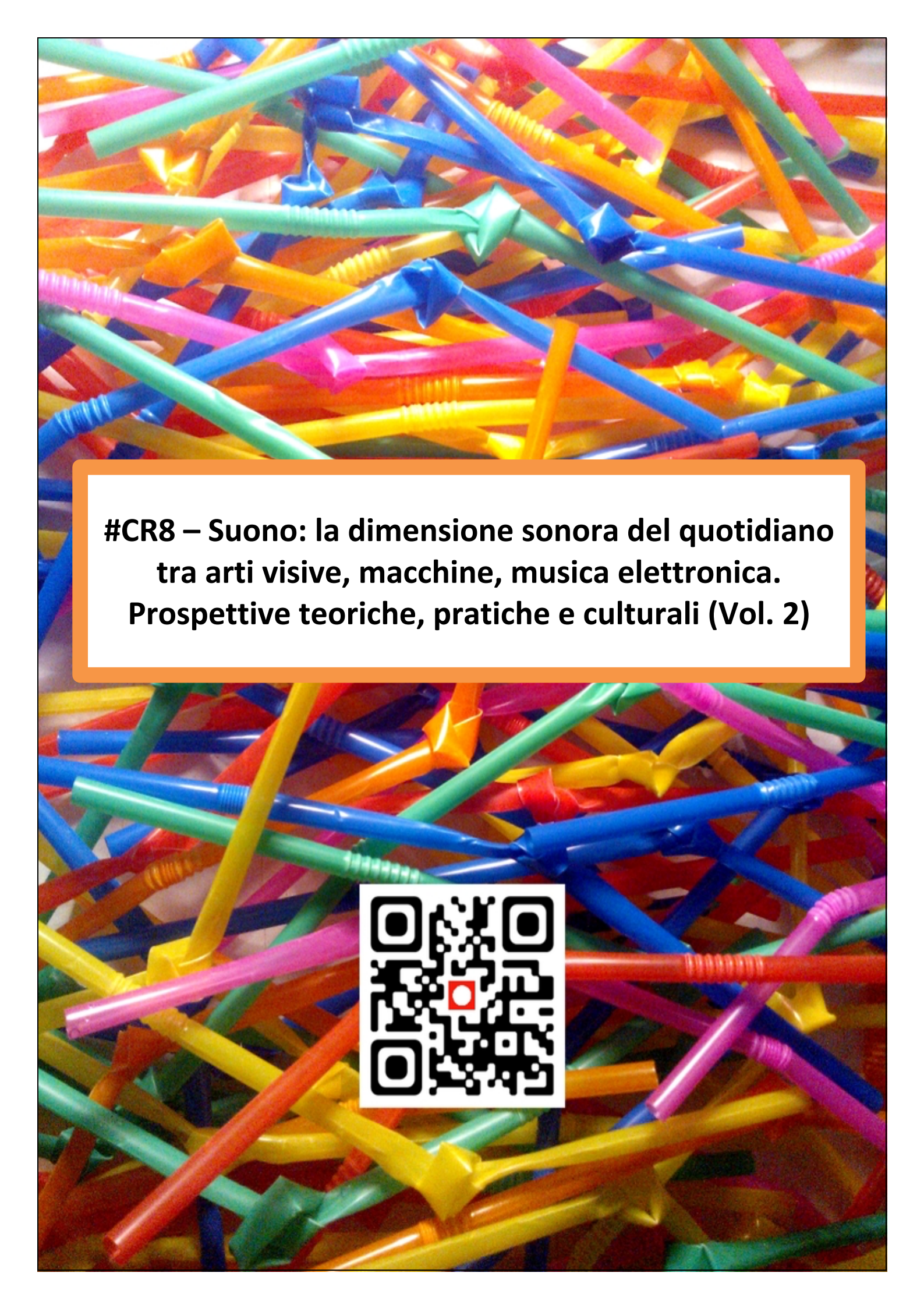
Il sonoro, che costruisce immagini e visioni da esperire con la corporeità nelle sue interrelazioni con le tecnologie, è dunque il tema da cui i numeri 7-8 di Connessioni Remote

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".

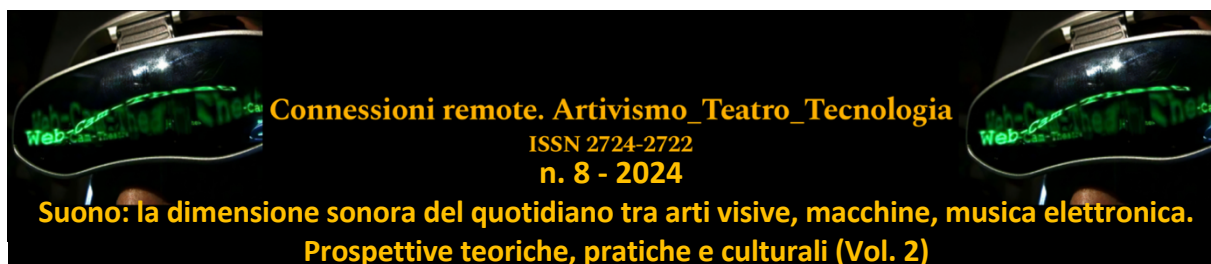
In questa chiave crediamo che i numeri 7-8 di Connessioni Remote siano in linea con la matrice attivista della Rivista nella misura in cui non solo dimostrano come la sperimentazione sonora contribuisca a scardinare la rappresentazione (e la sua supposta "realtà") ma, attraverso l'indagine sulla voce, 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/27825



**#CR8 – Suono: la dimensione sonora del quotidiano
tra arti visive, macchine, musica elettronica.
Prospettive teoriche, pratiche e culturali (Vol. 2)**





Introduzione al volume 2

Quantum sounds, la radicalità del suono per una dimensione dell'esistenza che attraversi i rumori

Claudia Attimonelli

Ascoltando: *Eyes go blank*, Kode9, 2024

Attraversiamo una grande capitale moderna con le orecchie più attente degli occhi e godremo nel distinguere i risucchi d'acqua, d'aria o di gas nei tubi metallici, il borbottio dei motori che fiatano e pulsano con una indiscutibile animalità, il palpitare delle valvole, l'andirivieni degli stantuffi, gli stridori delle seghe meccaniche, i balzi dei tram sulle rotaie, lo schioccar delle fruste, il garrire delle tende e delle bandiere. Ci divertiremo ad orchestrare idealmente insieme il fragore delle saracinesche dei negozi, le porte sbatnacchianti, il brusio e lo scalpiccio delle folle, i diversi frastuoni delle stazioni, delle ferriere, delle filande, delle tipografie, delle centrali elettriche e delle ferrovie sotterranee (Russolo, 1913, p. 94).

In questo celebre passaggio scritto dal pittore futurista Luigi Russolo nel 1913 e pubblicato nell'opera del 1916 intitolata *L'Arte dei rumori, nuova voluttà acustica*, sono contenuti *in nuce* i virus che hanno dato origine alle più feconde speculazioni e contaminazioni sonico-musicali del Novecento e anticipato, forse legittimandole, le ritmiche rotte, veloci, dagli arpeggi spiraleschi e saturi postrave di campionamenti del Nuovo Millennio rappresentati dalla distopia dilagante della *bass music* post *dubstep* con l'exasperazione dell'*autotune* capace di giungere alla distorsione di voce e suoni fino a quasi distruggerli; senza trascurare l'elemento della modernità introdotto da Russolo allorché menziona lo spazio geografico metropolitano quale luogo privilegiato per integrare la frammentazione del suono in unità minime e replicabili che ormai chiamiamo *sample*. La capitale della modernità immaginata dal futurista avrebbe prodotto di lì a poco, infatti, i "Piccoli Alti Luoghi" maffesoliani (2005), dove

l'architettura lontana dai monumenti istituzionali – gli “Alti Luoghi” (*Ibidem*), rivela le sue pieghe, interstizi di produzione sottoculturale, generatori di neotribù urbane (community e collettivi) – le attuali scene – dislocate per locali, bloc, club, basement, rooftop, capannoni, angoli di strade, automobili, sottoponti e parchi nonché l'Internet: luoghi non-luoghi propulsori di sonorità sociosemioticamente dense di stratificazioni e disseminati di riferimenti.

I primi segni a manifestarsi all'inizio del Novecento, che avrebbero determinato svolte paradigmatiche irreversibili nella dimensione tecno-societale (Susca, 2022), sono stati l'indebolimento dell'ossessione occidentale per l'autentico e l'opera originale in favore del principio della citazione, del frammento, della replicabilità, della registrazione, dell'assemblaggio e del *sample*; secondariamente, non in quanto conseguenza ma piuttosto come inevitabile processo consustanziale alla deriva della riproducibilità tecnica delle opere (Benjamin, 1955), avviene la deflagrazione dell'unità del sé nella condizione esistenziale votata all'Altro e all'alterità secondo i paradigmi della crisi dell'individualismo moderno (Maffesoli, 1985; Fabian, 2017). Si pensi alla potenza di linguaggi quali fotografia e cinema che hanno determinato la frammentazione in campionamenti di spazio/immagini e tempo/suoni la realtà che fino al Diciannovesimo secolo era stata caratterizzata dall'unità coincidente di tempo e azione nell'*hic et nunc* dell'esistenza. Sulla scia del manifesto russoliano e del saggio benjaminiano, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, risalente al 1936, riconosciamo che i media novecenteschi sono per loro natura destinati a frantumare e ricomporre la realtà: la macchina da presa, come in *L'uomo con la macchina da presa* di Dziga Vertov (1929) nasce tecnicamente come strumento capace di selezionare e catturare porzioni di realtà, piccoli saggi di una parte di essa scelti per rappresentare il tutto. Allo stesso modo ne comprendiamo la portata socio-antropologica grazie alle scene di culto presenti in *Modern Times* di e con Charlie Chaplin uscito negli Stati Uniti lo stesso anno del saggio di Benjamin, il 1936; ivi il protagonista subisce i processi di automazione che investono il suo corpo, a partire dal gesto ripetitivo dell'operaio in fabbrica, inconsapevole degli esiti e finalità delle proprie azioni, le quali colpiscono anche la funzione fisiologica dell'alimentazione segmentata secondo i tempi dettati dalla macchina che lo deve nutrire, con momenti esilaranti quali l'accelerazione del marchingegno fuori controllo che si rivolta contro l'operaio scelto come cavia e lo nutre furiosamente fino ad ingozzarlo. Tali scene sono l'epitome visuale della parcellizzazione del corpo nel linguaggio cinematografico, esasperata anche grazie alla scelta del

regista di utilizzare 18 fotogrammi al secondo anziché 24, con l'effetto di un'ulteriore velocità nelle immagini in movimento, al punto da lasciare che si sovrappongano, in tutti i sensi, gli ingranaggi della fabbrica dentro i cui dentelli il protagonista finisce incastrato a quelli del proiettore che fa girare la pellicola. Non sembra affatto casuale che il capolavoro chapliniano si intitolò *Modern Times*, laddove il tempo può essere inteso quale categoria heideggeriana più che indicazione storica: del tempo è il ritmo a dettare il principio di modernità, sono, infatti, moderni quei tempi imposti e tradotti dalle macchine e dai media che fabbricano l'accelerazione del ritmo, ovverosia il cinema e la musica elettronica. E infatti, come in una "ricostruzione gabber dell'universo" (Balli 2019) è a causa della perdita del ritmo di produzione nella catena di montaggio che Chaplin finisce inghiottito dal nastro trasportatore che in seguito lo sputerà ad altissima velocità nuovamente indietro, come se saltasse fuori dai solchi di una traccia gabba.

Rompere questo cerchio ristretto di suoni puri e conquistare la varietà infinita di suoni-rumori [...] La vita antica fu tutta silenzio. Nel diciannovesimo secolo, con l'invenzione delle macchine, nacque il Rumore. Oggi, il Rumore domina sovrano sulla sensibilità degli uomini (Russolo, 1913, p. 91).

Se lo scritto di Russolo ambiva, più di un secolo fa, a distinguere il suono dal rumore, era in funzione di un'iperstizione dal momento che l'eredità russoliana ha legittimato sperimentazioni, analisi e ricerche confluite solo di recente nel campo disciplinare dei Sound Studies. Dal rumore verso il suono e viceversa vi è una lunga teoria di macchine, tecnologie, dispositivi, supporti e strumenti che lo orchestrano, costruiscono, registrano, campionano, archiviano e mettono in musica. Non solo le immagini, infatti, "esistono in una pluralità di forme tecnicamente e storicamente determinate" (Pinotti, Somaini 2016, p. 137), ma anche i suoni si organizzano e disorganizzano secondo paradigmi sempre più complessi e sofisticati, tra cui, per citarne uno, quello della velocità, aspetto molto rilevante in relazione al tempo in cui si dispiegano i suoni – si pensi al ritorno di ritmiche *jungle*, *drum 'n bass*, *breakcore* e al dilagare dell'*hard techno*.

La dimensione audio e sonora del nostro quotidiano è resa evidente da innumerevoli esempi di formato attraverso cui è attualmente possibile ascoltare i suoni e che esorbitano dalla specificità di un genere musicale, come nel caso dell'audio binaurale, dei sistemi che trattano i suoni in quanto oggetti individuali, da spostare e posizionare in modo indipendente tra loro e in uno spazio tridimensionale, dell'ambito videoludico. In relazione allo spazio,

inteso quale medium per sviluppare l'intensità dell'esperienza percettiva di ascoltatori e spettatori, l'attuale ricerca sul suono mira anche a favorire lo sviluppo di interfacce per l'elaborazione ed il controllo del suono spazializzato. A tal riguardo, così come il walkman lanciato dalla Sony nel 1979 fu il dispositivo in grado di scindere il luogo fisico fisso dove ascoltare la musica rendendola mobile e indossabile – *wearable* – e di attribuire a chi l'ascoltava anche l'abilità ricreativa e autoriale di produrre la propria colonna sonora del paesaggio attraversato a partire dalle musicassette registrate, oggi cuffie e auricolari sempre più ricercati accanto a modelli di database che offrono servizi di streaming con milioni di canzoni, tracce, playlist e podcast riescono a restituire una consistenza e un'accessibilità del suono mai esperita prima la cui *agency* nel regno degli algoritmi è tutta da esplorare.

“Puoi teorizzare le parole o lo stile, ma se analizzi il groove allora uccidi il suo piacere corporeo, svuoti la sua essenza” (Eshun, 2021, p. 9): è con questa affermazione che Kodwo Eshun, il teorico ghanese-inglese della *sonic fiction*, introduce la critica radicale nei confronti della stampa musicale inglese bianca e occidentale accusata di “assoluta incapacità” a descrivere un qualsiasi tipo di ritmo limitandosi ad elencare generi e nomi e privilegiando temi relativi ai significati delle canzoni dance – ove ce ne siano, preferendo, dunque, “mantenere il ritmo in uno stato di mistero ineffabile, impossibile da descrivere a parole” (*Ibidem*).

Per tali ragioni diviene urgente la necessità di una *futuritmica* in grado di “ridisegnare la realtà sonora” (*Ibidem*) tramite un linguaggio innovativo che parli di bassi, percussività, bpm, *sampling* nelle musiche diasporiche. Nei contributi che compongono il presente volume, invece, possiamo dire che il ritmo, la sua materialità, consistenza e timbro costituiscono il centro d'interesse dei discorsi attraverso prospettive di ricerca segnate dal fattore transdisciplinare.

Cosa producono certi suoni in taluni contesti geografico-socioculturali diviene uno degli orizzonti di indagine tra i più fecondi del nostro tempo. Non è un caso, infatti, che la casa editrice romana Nero Edizioni, abbia tradotto negli ultimi anni saggi di matrice anglofona per diffondere anche in Italia prospettive teoriche sul suono non necessariamente di origine accademica ma che suggeriscono possibili e promettenti indagini, si pensi alla traduzione nel 2024 del testo di Steve Goodman aka Kode9, *Sonic Warfare* del 2010; nel 2023 del volumetto di Kit Makintosh su drill, trap, bashment music del 2021 intitolato *Autotune Theory* e nel 2021 del saggio seminale di Kodwo Eshun *More Brilliant than the Sun* scritto nel 1998.

Tra i processi di mediatizzazione che investono linguaggi, dispositivi e supporti connessi con il suono, con la cultura visuale e con le dinamiche spettatoriali vi è il vinile e il suo potenziale meta-artistico analizzato da Fabio Acca nel suo contributo *Musica, non musica, dischi d'artista. Il disco in vinile come spazio del performativo*. Partendo dalla sorprendente vitalità del disco e dalla sua peculiare natura – supporto di documentazione sonora e opera d'arte in sé – l'autore sceglie due produzioni discografiche lontane nel tempo e nello spazio, *Fetus* di Franco Battiato del 1972 e i dischi d'artista della collezione Xong, per l'etichetta avviata nel 2021, Xing (nata all'interno dell'esperienza del Link di Bologna), per mettere in scena un avvincente percorso mediologico e artistico che vede proprio nelle seducenti incarnazioni del vinile la possibilità di interpretare la complessità del nostro tempo.

Con il saggio di Mattia Capelletti esploriamo campi di studio molto recenti a cavallo tra i *sound studies* e i *critical algorithm studies*, dove *auditing* e *machine listening* possono assegnare all'opacità dell'algoritmo ancorché un demerito, valori estetici e politici, financo di resistenza al regime di riconoscimento biometrico, finendo per avanzare l'ipotesi di una sorta di giustizia dell'algoritmo. In *Opacità della voce, opacità degli algoritmi: La pratica di resistenza estetico-politica di Pedro Oliveira* attraverso la prospettiva artistica Oliveira nell'opera *Desmonte* viene messa alla prova la potenza discriminatoria del software che utilizza un algoritmo biometrico per l'identificazione dell'origine di chi richiede asilo ma che genera errori, rivelando grazie ad essi possibili scenari volti a superare l'idealistica battaglia per la trasparenza a favore dell'opacità vista come proprietà intrinseca tanto degli algoritmi quanto degli umani e delle loro forme di comunicazione imperfette.

L'Intelligenza Artificiale applicata alla musica è oggetto dell'articolo di Michele Gravini e Gabriele Gramaglia dal titolo: *Tyranny of (AI)Thought. Artificial intelligence in music composition: a case study on Krallice* Diotima. Gli autori si cimentano con uno dei temi più controversi del nuovo millennio inerente la creatività "macchinica", se cioè la musica creata tramite l'AI sia arte o piuttosto un sottofondo. Passando in rassegna diverse posizioni teoriche, senza trascurare quelle più visionarie di Braidotti e di Rudavsky e McCormack sull'importanza delle interazioni tra umani e non umani che mettono in crisi l'idea secondo cui la creatività sia appannaggio esclusivo dell'umano, si concentrano poi su due album: *Diotima* (2011) dei Krallice, band newyorkese di black metal, e *Coditany of Timeness* (2017), un disco metal che i Dadabots, un collettivo che sperimenta con i sistemi delle reti neurali e ne

scrive in ambito scientifico, hanno “fatto comporre” da un algoritmo per l’apprendimento automatico esercitatosi sull’album *Diotima*.

In *Automated Nemocentric Listening* Martina Raponi introduce la nozione di “nemocentrismo” secondo Metzinger (2004), stante ad indicare soggettività priva di un centro, condizione essenziale secondo l’autrice per comprendere le limitazioni dell’atto dell’ascolto e l’illusoria libertà di scelta musicale prevista dall’attuale capitalismo di piattaforma capace di scambiare la rimozione della responsabilità della scelta delle/gli utenti con un *continuum* di presunta libertà virtuale. Le abitudini di ascolto, la generazione di playlist e simili dispositivi accessibili dalle piattaforme di streaming – Spotify su tutte – si basano sul mascheramento di ascoltatori meccanici operanti un ascolto automatico, il quale, ancorché dar voce ad un soggetto unico, genererebbe soggettività nemocentriche disseminate per gli assemblaggi tecno-cognitivi, fattore di estremo interesse nell’analisi del panorama musicale e discografico segnato dal rumore del XXI secolo, dove, ad esempio, Billie Eilish e Taylor Swift sono commercializzabili tramite lo stesso database.

In modo radicalmente differente si comportano le soggettività transfemministe e queer prese in considerazione da Gabriele Forte in *Corpi sonori queer. Soggettività e comunità transfemministe nello spazio performativo safe del dj set*, ivi il ruolo sociale del djset in spazio urbani non codificati come queer e le sonorità diffuse nella partica del djing si incarnano nei corpi di chi performa e di chi fruisce della performance attuando nuovi modelli di resistenza artistica attraverso ironia, parodia, *masquerade* ed estetica cyborg atti a visibilizzare, diffondere e rafforzare le scene della comunità LGBTQUIA+. Dall’electrofunk alla dark disco, dall’hyperpop di Sophie e Arca ai set di Playgirls From Caracas e Venganza passando per le performance *drag* Forte analizza progetti e sonorità pronti per un’archeologia del suono queer nell’attuale contesto di postumanesimo digitale che si muove all’interno di pratiche e tecnologie trans, dal remix alla curation dei djset, intrinsecamente votate al superamento del binarismo di genere.

Luigi Monteanni nel suo contributo intitolato *Mineral entrails: phono-material ecologies of the sound-as-physical-assault continuum* (SAPA), si interroga sull’esigenza di ascoltare sonorità estreme in connessione con paesaggi desolati se non ostili, tuttavia capaci di interpretare tramite la distopia sonora di generi diversi, tra cui grindcore, jazzcore, janoise, ma anche dub e footwork e i lavori di Actress, la realtà in sé distopica del tardo capitalismo

espressa, nello specifico della sua analisi, dai Napalm Death. Sulla scia dell'*hardcore continuum* elaborato da Reynolds come presupposto utile a comprendere, pur nelle differenze soniche, l'emersione frammentata di generi musicali derivati dalla scena rave britannica, Monteanni ci guida verso un'ecologia sonora à la Steve Goodman, nutrita dall'idea potente di un *continuum* di basse frequenze e della loro materialità che egli definisce "materialismo sonico d'assalto", necessario a comprendere in che modo alcune caratteristiche fisiche del suono veicolino forme di socialità che favoriscono alleanze intergenere e interclasse e intercettano movimenti societali tra loro distanti.

Nell'articolo di Lorenzo Montefinese si affronta sonicamente l'attuale condizione della musica dance e del clubbing a partire da alcune concettualizzazioni vincolanti che l'autore mette alla prova attraverso un'analisi in cui la logica dell'assemblaggio e l'estetica della metamorfosi risultano centrali sin dalla nascita dell'elettronica, i cui precedenti vengono individuati dall'autore nel celebre Manifesto di Luigi Russolo sul rumore. *Deconstruct To Reconstruct. Logic of Assemblage and Aesthetic of Metamorphosis in Electronic Dance Music* identifica nella decostruzione e nel riassettaggio dei suoni la natura dell'elettronica in sé e più in generale delle culture emerse nel postumanesimo segnate dal principio del frammento. *Post-condition, conceptronica, post club, deconstructed club, high-tech music* (Arca, Amnesia Scanner, Chino Amobi, James Ferraro) condividono lo stesso principio del riassettaggio con generi lontanissimi tra loro, dal dub di King Tubby e Lee Scratch Perry all'IDM di Aphex Twin e Luke Vibert.

Gli immaginari sonori del *world building* sono il tema dello scritto di Nicola Zolin: *Sonic Worlding. Per un'esplorazione speculativa dei progetti sonori contemporanei*. Negli esempi scelti dall'autore la dimensione artistica e speculativa è volta ad immaginare futuri possibili e realtà desiderabili sulla scorta della *sonic fiction* – la *fantasonica* – di Kodwo Eshun. *Garden of Delete* (2015) di Oneohtrix Point Never, *The Shape Of Trance To Come* (2018) di Lorenzo Senni, *Fake Synthetic Music* (2018) di Stine Janvin, la trilogia *Flush Real Pharynx* (2020-2021) di Lee Gamble, così come il duo 100 gecs in *1000 gecs* (2019) e *1000 Gecs and the Tree of Clues* (2020) radicalizzano il paradigma della non-narrazione della cultura dell'Internet ove i riferimenti a generi musicali, dal glitch all'happy hardcore, producono elevati gradi di interattività per chi ne fruisce e riconosce le *reference* al punto da costituire senso di appartenenza e community in sostituzione dei precedenti modelli quali la scena rave e la club culture aventi simili presupposti e finalità.

Non che appaia chiaro, poiché questo tipo di speculazioni si sta manifestando sempre di più negli ultimi anni e dunque risente di una tensione verso una ricerca linguistica innovativa e capace di interpretare il rimiscelamento degli orizzonti teorici inerenti il suono, ma si percepisce un piacere tutto nuovo dello sprofondamento nella consistenza sonora, sia quando ci si accomoda in soundscape fantasmatici (Fisher 2014) e dai bassi tondi sia quando si sceglie di farsi graffiare le orecchie da rumori non ancora compresi né forse uditi nella sequenza proposta, con la stessa attitudine protesa verso le fonti sonore vi affidiamo questi volumi densi di ricerca.

Claudia Attimonelli è sociosemiologa, insegna Studi visuali e Cultura digitale e Media, Cultura Visuale e Sound Studies all'Università degli Studi di Bari Aldo Moro; insegna Studi visuali e multimediali al Master in Giornalismo Ordine dei Giornalisti all'Università di Bari. È coordinatrice scientifica dell'Archivio di Genere Uniba e organizza i Dialoghi sul BIG Bari International Gender Festival; visiting professor all'Università UFRJ (Rio de Janeiro) e *chercheuse associée* dell'Université Paul-Valéry (Montpellier). Le sue ricerche su Techno e Afrofuturismo sono considerate seminali nel panorama italiano e internazionale; si interessa di estetiche, questioni di genere, stili urbani e culture musicali. Come curatrice collabora con teatri, istituzioni e gallerie nell'ambito dei linguaggi audio e visuali; di recente ha curato le mostre internazionali: *30 years of Kompakt: The visual side of Music* (Roma, Milano); *Hogre, Come una pistola ad acqua caricata a vernice* (Bari). Tra le sue pubblicazioni: *L'internazionale drill. Media, suoni e immaginario di una scena dai tratti sfuggenti* (con G. Forte, 2023); *L'elettronica è donna. Media, corpi, pratiche transfemministe e queer* (con C. Tomeo, 2022); *L'estetica del malessere. Il nero, il punk, il teschio* (2020); *Un oscuro riflettere. Black Mirror e l'aurora digitale* (con V. Susca 2020, tradotto in 4 lingue); *Techno. Ritmi afrofuturisti* (2008-2018); *Pornocultura* (con V. Susca 2016, tradotto in 4 lingue).

DOI: 10.54103/conessioni/27828

Musica, non musica, dischi d'artista. Il disco in vinile come spazio del performativo

Fabio Acca

Università degli Studi di Torino

Abstract

Da circa quindici anni e a dispetto delle previsioni che lo davano per estinto, il disco in vinile ha mostrato una sorprendente vitalità. Questo inaspettato recupero è dovuto soprattutto alla capacità del disco di travalicare il suo presunto limite tecnologico. Anzi, è stato grazie a questa seduzione materiale, in contrapposizione alla illimitata accessibilità offerta dalla smaterializzazione digitale, che il vinile ha rafforzato il suo status, creando uno spazio di interesse verso il quale si proietta il piacere dell'ascolto. L'articolo, con esempi del passato e del presente, traccia una possibile lettura del fenomeno, soffermandosi sulle componenti performative connaturate all'esperienza del disco in vinile. L'autore fa riferimento, per il passato, all'esempio di *Fetus*, il primo album di Franco Battiato del 1972; per il presente, invece, si sofferma sui "dischi d'artista", un ambito nel quale l'Italia, fin dagli anni Settanta, ha esercitato un ruolo pionieristico, nell'interpretare il disco come esplosione dello specifico visuale, come espansione dei limiti del processo artistico e delle sue rivendicazioni di ricerca sonora, vocale, acustica, tattile e corporea. A questo proposito, l'articolo analizza in particolare la collana "Xong" curata dal 2021 da Xing, a testimonianza anche della nuova stagione di consumo nella quale siamo entrati da alcuni anni.

For approximately 15 years, and contrary to predictions that foresaw its demise, the vinyl record has shown remarkable vitality. This unexpected resurgence is largely due to the record's ability to transcend its perceived technological limitations. In fact, it is precisely this material allure, in contrast to the unlimited accessibility offered by digital dematerialization, that has solidified vinyl's status, creating a space of interest where the pleasure of listening is projected. This article, using examples from both the past and the present, offers a potential interpretation of the phenomenon, focusing on the performative components inherent in the vinyl record experience. The author refers, for the past, to *Fetus*, Franco Battiato's debut album from 1972. For the present, the focus shifts to "artist records," a field in which Italy has played a pioneering role since the 1970s by interpreting the record as an explosion of the visual specific, an expansion of the boundaries of the artistic process, and its explorations of sonic, vocal, acoustic, tactile, and corporeal dimensions. In this context, the article specifically analyzes the "Xong" series curated by Xing since 2021, highlighting it as evidence of the new era of consumption we have entered in recent years.

Parole chiave/Key Words

Dischi in vinile; Performance; Non-Music; Xong.

Vinyl Records; Performance; Non-Music; Xong.

DOI: 10.54103/conessioni/26616

1. Il disco in vinile, tra *technonostalgia* e effetto di autenticità

I dischi in vinile, ai quali tendiamo ad attribuire un valore prevalente legato alla cultura musicale, sono in realtà prodotti più complessi¹. Essi non si limitano ad essere “contenitori” di suoni, ma includono anche immagini e testi che accompagnano e informano l’esperienza dell’ascolto, affiancati da dispositivi d’uso che contribuiscono a consolidare pratiche e rituali, modellati dall’evoluzione tecnologica e sociale (Magaudda, 2012). In questo senso, i dischi assumono il ruolo di veri e propri oggetti culturali. A seconda della prospettiva interpretativa adottata, essi sono capaci di attivare simultaneamente diverse funzioni e contenuti riconducibili a vari ambiti: dall’arte all’informazione, dalla politica alla comunicazione, dalla letteratura all’identità, coinvolgendo medialità e auralità. In altre parole, i dischi riflettono un insieme di dinamiche estetiche, storiche e sociali, il cui consumo, se analizzato attentamente, svela l’immaginario di un’epoca sia a livello individuale che collettivo. Ogni disco, insomma, è un mondo: un «mondo inciso dall’uomo in una forma che gli possa sopravvivere» (Eisenberg, 1997, p. 345).

Il disco in vinile in microsolco, introdotto nel mercato fonografico internazionale nel 1948 (Cerchiari, 2014)², a partire dagli anni Novanta sembrava destinato a scomparire, sempre più marginalizzato e relegato agli scaffali spesso polverosi dei collezionisti e di coloro che avevano vissuto l’era pre-digitale. Le generazioni più giovani, immerse nella cultura dello streaming e della musica digitale (Balbi, Magaudda, 2021), non sembravano riconoscere a questo supporto alcun valore. Tuttavia, da circa 15 anni a questa parte e a dispetto delle previsioni che lo davano per estinto, il vinile ha mostrato una sorprendente vitalità (Evans, 2019), con una ripresa costante delle vendite a livello globale. Dal 2006, infatti, si è cominciato a registrare un significativo recupero di interesse per il disco in vinile, fino a poter indicare nel 2007 l’anno in cui si è compiuta una vera e propria inversione di tendenza (Pantani, 2014).

L’importanza di questi risultati aumenta ulteriormente se paragonati a quelli che riguardano in questi anni il complesso dei formati fisici musicali. Il vinile risulta essere l’unico formato fisico i cui dati di vendita testimoniano una controtendenza rispetto a quelli relativi agli altri supporti materiali. Secondo l’ultimo report annuale disponibile pubblicato nel 2022 dalla Recording Industry Association of America (RIAA) – associazione che riunisce i discografici USA – per la prima volta dal 1987 il disco in vinile ha venduto negli Stati Uniti più del suo “nemico” per eccellenza: 41 milioni di unità contro i 33 milioni del *compact disc* (Friedlander-

Bass, 2022). Da un'ulteriore consultazione dei dati contenuti nel database della stessa RIAA, sebbene i numeri non siano paragonabili a quelli dei primi anni Ottanta – periodo in cui nei soli Stati Uniti si vendevano circa 250 milioni di dischi all'anno – emerge che il vinile ha comunque ormai stabilmente superato in popolarità il *compact disc*.

Tale progressivo riposizionamento del mercato del disco (Di Fiore, 2017) testimonia oggi una forma tendenzialmente consolidata di convivenza tra musica “liquida” (digitale) e musica “solida” (analogica), che sollecita in maniera fino a pochi anni fa inaspettata anche la curiosità dei più giovani. Una fascinazione che già all'inizio del nuovo millennio Timothy D. Taylor aveva intercettato parlando di *technonostalgia* (Taylor, 2001). Con questa nozione lo studioso, in tempi non sospetti, registrava nella società occidentale la nascita di un imprevisto interesse verso l'utilizzo di tecnologie *rétro* come quelle legate alla riproduzione del disco in vinile, ritenute superate ma capaci di evocare emozioni contrastanti: un misto tra disillusione del presente e nostalgia del passato, che consentiva ancora di proiettarsi in una ipotesi di futuro fantastico. Riflessione che anticipava di un decennio l'altrettanto importante nozione di *retromania*, introdotta dal critico musicale Simon Reynolds per inquadrare, in una analoga chiave interpretativa, la crescente e sempre più diffusa passione per oggetti ed estetiche *vintage* (Reynolds, 2011).

Si può dunque ragionevolmente affermare che i dischi in vinile siano dei *retromedia* (Magaudda, Minniti, 2019) o degli oggetti *old-new* (Bartmanski, Woodward, 2016), cioè apparentemente obsoleti, ma capaci di risorgere nel *mainstream*, riqualificando la natura e il significato della loro parabola: da formato egemone a supporto marginale, fino a recuperare un nuovo *status* grazie a forme di vera e propria celebrazione.

Diversi fattori hanno contribuito a questa rinascita. Prima di tutto la “resistenza” del disco in vinile è stata possibile grazie all'attenzione mai sopita di artisti *underground* e indipendenti, nonché di collezionisti, appassionati e audiofili, che non hanno mai interrotto il proprio rapporto con questo oggetto. Ma alcuni tra gli analisti più attenti (*Ibidem*) ritengono che l'inaspettato recupero del vinile sia dovuto soprattutto alla capacità del disco di travalicare il suo presunto limite tecnologico fatto di solchi, puntine, giradischi e dispositivi che ne vincolano l'ascolto a una concretezza analogica ingombrante. Anzi, paradossalmente, è stato proprio grazie a questa seduzione materiale, in contrapposizione alla illimitata accessibilità offerta dalla smaterializzazione digitale, che il vinile ha potuto rafforzare il suo status “iconico”, creando uno spazio di interesse ver-

so il quale, fin dal momento dell'acquisto, si proietta il piacere dell'ascolto. Uno spazio intimo e auratico, "totemico", dove si esalta il valore sensoriale del disco, la cui complessità può essere spiegata solo se si coglie nei suoi sfaccettati riferimenti culturali.

Tale "effetto di autenticità" offerto dal disco in vinile riguarda in particolare il rapporto da esso messo in campo, che non mira affatto alla mera comunicazione di dati sonori. Riguarda piuttosto la convergenza di diversi elementi esperienziali situati, che investono il disco come forma estetica e rituale, come veicolo per una condizione di appartenenza a un contesto di riferimenti *percepito* come autentico. Diversamente dal suo omologo digitale e nonostante la sua relativa unicità, nella dinamica oggi assai elastica tra serialità del prodotto industriale e esclusività dell'oggetto da collezione, ogni disco corrisponde a una espressione che chiama in causa una originalità indifferibile di relazione. Bartmanky e Woodward (2015), in particolare, hanno sostenuto che la rinascita del vinile è stata possibile grazie alla sua capacità di creare nuove esperienze strettamente interconnesse con la materialità e la performatività della pratica ad esso associata, e non solo per il fascino simbolico di oggetti d'epoca. A partire dalla copertina, dalle immagini e dai testi allegati, nonché a quella dimensione di tattilità che necessariamente esperisce chi maneggia il vinile e i dispositivi di ascolto ad esso correlati.

L'*artwork* che da sempre definisce il corredo e l'identità iconica soprattutto del cosiddetto "dodici pollici", nel suo generoso offrirsi allo sguardo e alla manualità, è stato proprio uno dei segreti della popolarità del disco (Ochs, 2002; Pierini, 2006; Beatrice, 2010; Perna, 2012; Spampinato, Wiedemann, 2022), saldandosi alle "obsolete" caratteristiche sonore dettate dalla riproduzione meccanica e imperfetta del vinile e creando così un universo unico di senso. Un "evento" – come ha raccontato efficacemente Marco, insegnante di 46 anni intervistato qualche anno fa da Oronzo Trio e Raffaele Campo – al contempo uditivo, visivo, tattile e olfattivo, che reclama speciali cure e attenzioni:

[...] non potrò mai dimenticare le emozioni che provavo, e di cui conservo ancora oggi il ricordo, del momento in cui avevo un disco nuovo tra le mani. Lo portavo a casa dal negozio in grandi buste, mi sentivo come se stessi facendo qualcosa di speciale. Non vedevo l'ora di arrivare nella mia camera, di scartare la confezione, di annusare l'odore della copertina, ponendo estrema attenzione a non lasciare impronte sulla parte interna dove erano scritti i testi, o sullo stesso vinile, ancora immacolato. Ricordo gli istanti che precedevano l'ascolto delle note della canzone di apertura dell'album, magari un brano non ancora passato dalle radio, quindi sconosciuto. Era come trovarsi davanti al sipario di un teatro ed attendere l'apertura per scoprire la prima scena della rappresentazione, la voce del primo attore (Trio, Campo, 2018, p. 197).

L'idea di un teatro domestico prodotto dall'esperienza del disco coincide col tempo privato e laicamente sacralizzato che il fruitore sceglie personalmente di dedicare al rituale dell'ascolto e all'immaginario ad esso connaturato. Una dimensione esperienziale vissuta da coloro che, come chi scrive, appartengono alla società di massa, coltivano una passione non generica per la musica e che fin dalla più giovane età hanno trovato nella stratificazione culturale associata all'ascolto un potente strumento di elaborazione identitaria.

Ciò influisce in maniera determinante anche sulle ragioni che portano le nuove generazioni a ristabilire un contatto con questo oggetto all'insegna dell'autenticità. Tanto che il disco in vinile, grazie anche al mercato giovanile, è tornato oggi a essere un prodotto tendenzialmente di massa, benché da alcuni anni a questa parte il 50% del mercato, a quanto pare, sia destinato al collezionismo e rimanga dunque sigillato nella sua confezione originale (Di Marco, 2018).

2. Un esperimento al passato: Franco Battiato

Il disco, abbiamo detto, va inquadrato all'interno di un reticolo complesso di riferimenti culturali, di pulsioni più o meno consapevoli da parte di chi è esposto alla sua espressione al contempo sonora e materiale. A dimostrazione di come il disco in vinile possa attivare un'esperienza stratificata e articolata, con metodo empirico e a titolo di esempio siamo andati a ripescare nella nostra collezione il primo album realizzato e pubblicato da Franco Battiato, *Fetus*, del 1972³. Nello sfilare con cura il disco dalla sua custodia di carta, ci siamo soffermati a osservare, come si conviene prima dell'ascolto, l'iconica copertina "shock" che riproduce in primo piano l'agghiacciante immagine di un feto umano crudelmente steso su un letto di nuda carta paglia.

La fotografia restituisce icasticamente l'approccio alla comunicazione dei suoi ideatori, Sergio Albergoni e Gianni Sassi (Marino, 2013; Albergoni, 2015; Casiraghi, 2023), fondatori negli anni Sessanta dello studio pubblicitario milanese Al.Sa con cui Battiato, ancora sconosciuto al grande pubblico, aveva già collaborato l'anno precedente per il singolo *Un falco nel cielo*, quando militava nel gruppo Osage Tribe (1971). I due creativi al tempo conoscevano relativamente poco l'ambito della musica e concepivano la grafica, la promozione e il messaggio pubblicitario come distinti ma unitari tasselli di un progetto intorno al "personaggio" Battiato e alla sua dimensione – oggi diremmo – performativa, di cui la componente specificamente musicale consideravano sì fondamentale, ma nell'ordine di un disegno artistico più vasto. In particolare, quella a cui pensavano Albergoni e Sassi per i concerti del "loro" Battia-

to non era solo musica ma il «sottinteso artistico-performativo del puro gesto» (Mattioli, 2016, p. 327), «gesto sonoro» (Ivi, p. 337), spesso presentato in occasione dei live e delle apparizioni televisive dell'artista in forme dal sapore installativo: un «teatro-pop» (Ivi, p. 338), «l'adeguamento della logica dell'happening agli eccessi grandguignoleschi del concerto rock» (Ivi, p. 341). Un terreno, dunque, di audace sperimentazione interdisciplinare, come avvenne qualche anno più tardi con il progetto realizzato sempre da Albergoni e Sassi per gli Area di Demetrio Stratos (Laino, 2009): con riferimenti all'arte d'avanguardia, al situazionismo e soprattutto al movimento Fluxus, al quale essi aderirono dal 1967 al 1969.

Anche l'interno della copertina non era da meno in quanto a provocazione. Su entrambe le due facciate apribili, campeggiava una grande fotografia che ritraeva la scultura nata nel 1966 dalla collaborazione tra gli artisti Niki de Saint-Phall, Per Olof Ultved e Jean Tinguely intitolata *Hon*, presentata lo stesso anno presso il Moderna Museet di Stoccolma.

Pontus Hulten, direttore del museo, invitò i suddetti artisti a realizzare una grande opera da esporre nella sala principale. *Hon*, che in svedese significa *Lei*, era talmente grande che attraverso il sesso si poteva letteralmente entrare nel corpo di questa sorta di novella e tridimensionale "origine del mondo". Al suo interno il visitatore incontrava oggetti e svaghi di vario genere: in una gamba, una galleria di falsi Klee e Matisse; nelle ginocchia, una panchina per innamorati più o meno improvvisati, o un comodo divano di velluto su cui ci si poteva mollemente adagiare e sotto il quale gli artisti avevano collocato alcuni microfoni per registrare le conversazioni di chi si sedeva, per poi trasmetterle in altri ambienti ricavati all'interno della medesima scultura; e ancora un piccolo cinema da dodici posti (Hulten, 1987). Niki de Saint-Phall descrive l'opera come una donna

sdraiata e incinta e, per una serie di scale e gradini, si può giungere alla terrazza sopra il pancione da dove si gode una vista panoramica dei visitatori pronti ad entrare e delle gambe vistosamente dipinte. Nulla di pornografico, la *Hon* è dipinta come un uovo di Pasqua, con quegli stessi colori squillanti che ho sempre usato e amato. È come una grande dea della fertilità comodamente adagiata nella sua immensità, pronta ad accogliere generosamente migliaia di visitatori che assorbe, divora e ripartorisce. Giunge quasi al soffitto e occupa gran parte dell'enorme sala (Ivi, p. 167).

L'impressione esercitata dalla scultura sul pubblico fu enorme. L'opera richiamava «il sogno del ritorno alla grande Dea Madre» (Ivi, p. 168). Famiglie al gran completo andarono a vederla con i loro bambini. Tuttavia, *Hon* ebbe solo tre mesi di vita, per poi essere distrutta. Al-

cuni la definirono piuttosto malignamente «la più grande puttana del mondo» (Ibidem), avendo accolto centomila visitatori in tre mesi. Ma per de Saint-Phall la scultura non esprimeva alcuna connotazione morale, piuttosto la condizione magica e solare della maternità e il messaggio liberatorio che tale figura sprigionava in una società come quella svedese del tempo, fortemente mobilitata intorno ai temi della libertà sessuale e dell'identità femminile.

Nella percezione di chi, oggi come allora, maneggia il disco di Battiato prima o durante l'ascolto, la copertina e il suo interno si riflettono l'una nell'altro – non senza accenti di livido cinismo – in un ordine di ideale, scioccante continuità intorno al mistero della nascita. Inoltre, a rincarare la dose di un'atmosfera che già dall'*artwork* si annuncia oltremodo infetta, l'album riporta chiaramente nei suoi crediti, come sottotitolo, *Ritorno al Mondo Nuovo. Interamente dedicato alla persona e all'opera di Aldous Huxley*. Un universo intriso perciò di una carica distopica forgiata su un parallelismo tra l'ambientazione fantascientifica del *Brave New World* di Huxley, con la sua produzione controllata di embrioni umani prodotti in serie e relativa spersonalizzazione, e la società capitalistica contemporanea. Il tutto in linea con quella che, da lì in poi, sarebbe stata l'impostazione sostanzialmente colta data da Battiato a tutta la sua produzione discografica, in perenne oscillazione tra sperimentazione estrema e fughe pop.

Quando poi la puntina del giradischi si poggia sui solchi del primo brano che dona il titolo all'album, sullo sfondo di un battito cardiaco gravido di una risonanza spettrale e amniotica, la voce di Battiato intona con un certo distacco i versi: «Non ero ancora nato / Che già sentivo il cuore / Che la mia vita / Nasceva senza amore / Mi trascinavo adagio / Dentro il corpo umano / Giù per le vene / Verso il mio destino», chiudendo subito il cerchio tragico prodotto da questa sorta di viaggio dentro il corpo umano.

3. Uno sguardo al presente: la collezione di dischi d'artista Xong

Saltando da un esempio appartenente al passato come quello di Battiato a una condizione più rivolta al presente, possiamo affermare che diverse realtà produttive indipendenti si sono inserite negli ultimi anni nella rinnovata attenzione per il vinile, distribuita fra uno specialismo ai confini del feticismo e un *appeal* più generalista. Tale interesse si distingue non tanto, o non solo, per un modo alternativo di realizzare e distribuire “dal basso” il prodotto discografico, quanto per una prospettiva etica di produzione e consumo fondata sull'idea del disco come oggetto “artigianale”, a tiratura limitata, curato minuziosamente nei dettagli. Un prodot-

to, dunque, che non si pone l'obiettivo di cavalcare le consistenti dimensioni quantitative recuperate dall'attuale mercato del disco, quanto la ferma volontà di lavorare – al contrario – sulla sua unicità materiale, rituale ed esperienziale, ovvero sulle specifiche caratteristiche che ne fanno qualcosa di unico per qualità, scelte artistiche e veste grafica.

Eccellente testimonianza odierna, in Italia, di questa sensibilità curatoriale è la collezione di dischi d'artista Xong (Naldi, 2021; Tinti, 2021; Conta, 2021), l'etichetta inaugurata nel 2021 da Xing, organizzazione indipendente nata nel 2001 dalle ceneri di quello straordinario laboratorio transdisciplinare che fu il Link Project di Bologna (Cumani, 2021; Fanti-Valentini, 2022; Fanti, Xing, 2023; Pinto, Spampinato, 2024).

L'idea si colloca in continuità con il percorso ormai più che ventennale di Xing dedicato all'esplorazione del contemporaneo e delle sue articolazioni legate all'ambito delle *live arts*. Un approccio rispetto al quale le discipline artistiche convivono in prossimità del concetto vibrante e non scontato di presenza, di *liveness*. Intorno a esso, in maniera diretta o differita rispetto ai gradienti partecipativi di volta in volta utilizzati, le arti si connettono l'una con l'altra, si mescolano e sovrappongono, facendo evaporare i propri confini (Kaye, 2003). Il risultato di questa ibridazione non corrisponde però alla somma, in un reciproco dialogo, delle distinte discipline – la cosiddetta multidisciplinarietà – ma a un fenomeno con specifiche originalità: Un "vortice" del performativo che, prendendo in prestito le parole di Germano Celant, «risucchia ogni esperienza e ogni cosa, in cui tutti gli elementi del comunicare artistico entrano in un sistema complesso che è irriducibile, molteplice e circolare, all'interno del quale è impossibile determinare un'organizzazione gerarchica» (Celant, 2007, p. 7).

Ciò significa che gli artisti protagonisti della collezione Xong, benché molto diversi l'uno dall'altro – Kinkaleri con Jacopo Benassi piuttosto che Marcello Maloberti insieme a Lydia Mancinelli (la "musa" di Carmelo Bene); e ancora Romeo Castellucci e Scott Gibbons, Mette e Iben Edvardsen, Mattin, Muna Mussie e Massimo Carozzi, Alessandro Bosetti o Cesare Pietroiusti, per stare ad alcune delle uscite pubblicate – condividono un metabolismo comune che scarta il "musicale" in senso stretto, aprendosi così al vasto universo del "sonico" e dell'impronta performativa che lo genera.

Infatti, se concentriamo la nostra attenzione su questi due aspetti, i dischi d'artista possono contenere qualsiasi risorsa sonora: musica, rumore, voce, suono concreto, poesia. Possono documentare un evento, costruire un archivio o proporre suoni registrati in contesti

urbani o naturali. Opere affini a quella che, con eccessiva disinvoltura, chiamiamo “musica contemporanea”, ma che in realtà rivelano la loro appartenenza all’ampio spettro dell’arte e, in particolare, proprio della performance. Il disco, cioè, diviene per gli artisti coinvolti nel progetto un vero e proprio “ambiente” performativo. Una dinamica che non si risolve né nella musica, né nella centralità della parola, piuttosto nell’eccesso e superamento di entrambe, in un orizzonte generato dell’uso del corpo nello spazio, che il disco cattura e trasforma in qualcosa di assolutamente originale.

Nel caso, per esempio, di *Once More*, di Kinkaleri e Benassi (2021) detriti *punk*, *noise* e *hardcore* si fanno tramite di una scena vissuta come relitto; mentre in *Il Terzo Reich*, di Castellucci e Gibbons (2022), il flusso sonico realizzato per l’omonimo *live set*, digitalmente manipolato, aggredisce fisicamente chi ascolta in una intensità inarrestabile. La parola, quando è presente, produce *calembour*, *nonsense*, grana pulviscolare di suono, anche ironica (Mancinelli-Maloberti, 2021); oppure si azzera, per lasciare campo libero a sospensioni interrotte da ambienti sonori rarefatti, da frantumi *glitch*, da apparenti errori, meccanici o informatici, che si impongono all’attenzione dell’udito come graffi, ronzii e scorie (Morgantin, Lemmo, Goldoni, 2022). E ancora voci, rumori, canti, fischi, accenni armonici, fonemi. Musica ma anche *Non-Music*, secondo la tassonomia proposta da Discogs, il database fonografico più ampio e completo del mondo, che da circa 25 anni traccia in profondità e nel dettaglio pressoché qualsiasi pubblicazione del presente e del passato.

È proprio su questa rifrazione performativa che insistono i curatori di Xing/Xong, Silvia Fanti e Daniele Gasparinetti, interpretando lo spazio del disco come una «scena su cui focalizzare e amplificare la poetica come fenomeno sonico e fisico» (Conta, 2021), come «spazio da performare» (Ibidem). Una intuizione testata nel 2010 con un disco di sole risate dell’artista tedesca Antonia Baehr, portata a sistema nel 2021 con Xong come risposta alla condizione pandemica e alla contestuale interdizione dello spazio pubblico, che vedeva la maggior parte degli artisti impegnati nelle arti dal vivo disperatamente aggrappati al surrogato di presenza che, in quei giorni, le tecnologie a disposizione evocavano attraverso l’immagine. «Per noi – continuano i due curatori – è stato chiaro che l’unico spazio di creazione mentale era l’ascolto e l’oralità, il suono e la parola» (Ibidem). Una condizione che, nel suo ancorarsi a un fatto solido come il disco, svelava anche il posizionamento politico della scelta, in contraddizione al

primato culturale della visione e all'imperativo categorico dell'intrattenimento digitale per lo più proposto acriticamente come autentica partecipazione.

Però l'ascolto, come dicevamo, non esaurisce l'esperienza del disco, e tanto meno di *questi* dischi. I loro *artwork*, insieme alla gestualità indotta dalla materialità dell'oggetto e alla ritualità che esso convoca, coinvolgono nella progettazione e realizzazione performer, fotografi, designer, curatori. Ecco che allora si fa chiara anche la soluzione, perpetuata in ogni uscita della collezione Xong, di un vinile rigorosamente bianco, "travestito" da tante ipotetiche pagine quanti sono gli artisti protagonisti. Quasi a ostentare, in questo elegante *aplomb* cromatico, la siderale distanza dall'attuale mercato ufficiale del disco, che in maniera ormai sistematica propone a prezzi sempre meno accessibili vinili colorati e cromaticamente seducenti, ma in realtà sempre più esteticamente discutibili e dai nomi indicibili come *splatter pink*, *translucent banana* o *bloody marble*.

Trovate, a ben guardare, affatto originali, che possono essere ricondotte addirittura agli albori della storia del vinile. Fu infatti la statunitense RCA, nel 1949, a stampare per prima dei 45 giri colorati per distinguersi dalla concorrenza delle altre etichette discografiche (Evans, 2019, p. 54). Il *pop* era nero, il *musical* blu, la classica rossa, il *country* verde, il *rhythm and blues* ciliegia, la musica per bambini gialla, i titoli stranieri ciano. Un espediente alle volte ripreso e ribaltato in efficacia concettuale da artisti come Jack Goldstein, che nel 1976 realizzò una serie di nove dischi, ciascuno con un titolo specifico, i cui colori del vinile corrispondevano e riflettevano la dimensione sonora ad essi associata (il rosso per il suono di una foresta che brucia, il blu per quello di una nuotata marina, ecc.), integrando la manifestazione visiva a quella sonora.

Ogni uscita della collana Xong si fa interprete dell'inesauribile equilibrio connaturato al vinile, nell'essere al contempo oggetto d'arte esclusivo (a tiratura limitata di 150 copie per ogni uscita, di cui 30 firmate dall'artista di turno) e bene pop di consumo (per la natura stessa del disco come espressione dell'industria culturale). D'altronde, già la Pop Art presagì quello che sarebbe accaduto nel rapporto tra arte e cultura di massa, cioè la tensione dell'arte a un processo di progressiva "democratizzazione", nella misura in cui si sovrapponeva alla serialità e riproducibilità del prodotto industriale. La cultura pop ci ha dato modo di cogliere l'aspetto provocatorio di questo processo, nella sua volontà di rompere le cristallizzazioni del gusto e delle narrazioni moderniste, mettendo in campo una accessibilità all'arte che non aveva avuto precedenti dopo la rivoluzione industriale. Allora, come ravvisa Luca Beatrice (2006), è forse

proprio il 1967 l'anno in cui il disco è diventato "adulto", anche il disco d'artista: con *The Velvet Underground* di Andy Warhol e compagni, con *Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band* di Beatles e Peter Blake, con *Dedicato a...* di Mario Schifano, tutti maestri della Pop Art.

4. "Il disco è l'opera". Sulle tracce dei dischi d'artista nel Novecento

La collezione Xong, oltre a proiettare una luce sul presente dei dischi d'artista, produce un'ulteriore, importante messa in prospettiva del fenomeno rispetto al passato, riconnettendosi idealmente a come l'oggetto disco è stato interpretato da alcuni degli artisti più radicali del Novecento. Marinetti e Dubuffet, Klein e Beuys, e ancora Cage, Curran, Copke, oltre ai già citati Goldstein, Warhol e Schifano, piuttosto che Chia e Rotella, giusto per ricordare alcuni nomi di spicco: furono costoro a concepire per primi la registrazione sonora, e poi la sua manifestazione fonografica, come terreno di sperimentazione prima performativa e poi anche visiva, svincolata dalle regole della pura riproduzione sonora. Una tradizione che ha inizio, dunque, con le avanguardie storiche, e arriva fino ai giorni nostri anche in ragione delle conquiste tecnologiche e della sempre più forte presenza del disco, a partire dagli anni Cinquanta, nell'orizzonte di consumo culturale delle società occidentali.

A questa filiera si sovrappongono inoltre le eroiche stagioni in cui l'Italia, tra gli anni Settanta e Ottanta, rappresentava per molti artisti contemporanei, non solo italiani, un forte polo di attrazione, anche per quel che riguarda i dischi d'artista e l'elaborazione teorica ad essi connessa. Pensiamo, in questo senso, al ruolo pionieristico esercitato da figure come Achille Bonito Oliva, al quale si deve il seminale contributo curatoriale in rapporto alla presenza, nel 1973, in occasione della prima storica edizione di Contemporanea a Roma, di una specifica sezione dedicata ai libri e dischi d'artista affidata a Yvon Lambert e Michel Claura (AA.VV., 1973; Polab Barbero, 2010); oppure ancora a Germano Celant, fine e influente teorico del contemporaneo nonché appassionato collezionista di dischi d'artista (Celant, 1973; Celant, 1977a; Celant, 1977b). Entrambi autorevoli critici e storici, impegnati nell'interpretare il disco come esplosione dello specifico visuale, come espansione dei limiti del processo artistico e delle sue rivendicazioni di ricerca vocale, acustica, tattile e corporea. Una riflessione che conduceva per la prima volta in Italia a porre in sequenza le sperimentazioni fonografiche che attraversavano Futurismo, Dadaismo e Surrealismo, ma poi Fluxus, l'happening, la performance, l'arte concettuale, la Pop Art, la poesia sonora, la ricerca vocale, il minimalismo.

Oppure si pensi all'attitudine di etichette discografiche come la Bla Bla e la Cramps, fondate sempre negli anni Settanta dai già citati Albergoni e Sassi, con l'obiettivo di creare intorno alla comunicazione del disco un fertilissimo territorio di ricerca linguistica, con riferimenti all'arte d'avanguardia e al situazionismo, rimodellati con carattere provocatorio in una proiezione di mercato politicamente "antagonista". È intorno a questi progetti che si raccolgono in seguito esperienze decisive come quelle di tanti artisti che, sotto il magistero di John Cage e Fluxus, interpretavano il disco come spazio di elaborazione per partiture grafiche e ricettacolo di musica elettroacustica, *action music*, vocalità estreme, *happening* o spiazzanti eventi sonori.

Inoltre, è doveroso citare, tra gli anni Settanta e Ottanta, la collana Radiotaxi per le Edizioni Lotta Poetica di Studio Morra, con opere, tra gli altri, di Sarenco, Chopin, Marcello Jori e Hermann Nitsch; o la collana 3ViTre, specializzata in poesia sonora, con interventi di Enzo Minarelli o Arrigo Lora Totino.

Fino a forme della nuova spettacolarità teatrale e della ricerca più avanzata in ambito *rock* ed elettronico *alternative*, come in Italia negli anni Ottanta è stato il caso emblematico dei Magazzini Criminali e dei Krypton (Petruzziello, 2015; Petruzzello, 2023), le cui influenze arrivano fino ai giorni nostri, nutrendo produzioni discografiche di esperienze teatrali e performative come quelle di gruppi *cult* come Motus (R.Y.F., 2022) o Cosmesi (Moroldo, 2023).

Da questa prospettiva, il disco d'artista consente la rilettura di buona parte della storia dell'arte contemporanea e delle sue possibilità espressive, proprio perché, fin dalle sue nobili origini novecentesche e a dispetto di una ancora persistente difficoltà di interpretazione, «non è – come ha giustamente rilevato Giorgio Maffei – la spiegazione o la documentazione di un'opera d'arte sonora. Il disco è l'opera» (Maffei, 2013, p. 6). Cioè uno dei diversi ambiti di intervento a disposizione degli artisti, realizzato con le medesime logiche di un quadro, di una scultura, di un video, di un libro d'artista o ancora di un'installazione, per elaborare ed esprimere, in maniera potremmo dire "olistica" e sulla base di una percezione performativa, spaziale e relazionale, la propria personale invenzione creativa. In questo senso, l'*artwork* che dagli anni Cinquanta a oggi ha definito il corredo e l'identità iconica anche dei dischi d'artista è stato tutt'altro che accessorio e ha contribuito a condizionare fortemente l'interpretazione del prodotto e la contestualizzazione dell'ascolto, costituendo un polo cruciale di interesse per critici e studiosi (oltre ai già citati contributi di Celant e Maffei: Lombar-

di, 1979; Bezzi, Gabici, 1988; Licht, 2007; Schoonmaker, 2010)⁴, nonché elemento di vero e proprio culto per gli appassionati di vinile.

5. La performatività dei dischi: alcune riflessioni

Nonostante la ricchezza degli esperimenti e degli esempi fin qui proposti, dal punto di vista degli studi sulle arti performative possiamo affermare con certezza che i dischi, nel loro complesso, abbiano rappresentato un territorio piuttosto controverso per critici e studiosi del settore. Un dibattito nel quale, in particolare, l'Italia non è sostanzialmente presente, salvo pochi timidi tentativi⁵. Eppure, si tratta di una fenomenologia organicamente integrata a quel *continuum* performativo di cui hanno parlato Philip Auslander e più di una generazione di studiosi prevalentemente di area anglo-americana, che intrecciando approcci di natura interdisciplinare (dalla sociologia all'antropologia, fino ai *Performance Studies* e i *Media Studies*) hanno indicato le basi metodologiche per affrontare, per esempio, il rapporto tra i territori della *Popular Music* e la performance, con anche precise ricadute di natura squisitamente teatrale (Auslander, 2006, 2008, 2018a, 2018b; Frith, 1996; Inglis, 2006; Acca, 2011; Salvatore, 2018).

Auslander ha però riflettuto anche sullo specifico della registrazione fonografica. A partire dalla nozione di *mediatized performance* – cioè la performance che da circa un secolo e mezzo circola nell'arena intermediale, pure sotto forma di registrazioni audio o video e in altre modalità basate su tecnologie di riproduzione – egli ha posto l'accento sulla necessità di interpretare in un regime di coesistenza la relazione tra performance dal vivo e registrate, come esperienze complementari e non ontologicamente contrapposte.

Senza entrare nel merito dell'ampio e complesso dibattito intorno ai processi di mediatizzazione, alla nozione di *liveness* e a quanto le posizioni assunte da Auslander abbiano suscitato nel corso degli anni (Deriu, 2013; Del Gaudio, 2022; Gemini, Brilli, 2023), ci limitiamo qui a osservare quanto lo studioso americano si sia impegnato, anche in anni recenti (Auslander, 2018a), a inquadrare – correttamente, secondo chi scrive – la natura dell'oggetto fonografico. Se da un lato quest'ultimo può essere considerato materiale d'archivio, cioè un artefatto materiale e tangibile, funzionale a una indagine intorno alla performance di cui può essere eventualmente testimonianza alla stessa stregua di qualsiasi altra tipologia di documento (fotografie, scritti, lettere, ecc.); dall'altro, tale aspetto non può relegare il concetto di performance all'arco ristretto di un bipolarismo che oppone questo tipo di documentazione a una presunta originalità mancante e perduta.

Auslander, piuttosto, avanza l'ipotesi che non sia opportuno privilegiare ideologicamente il momento "originale" dell'esposizione *live* della performance, per considerare piuttosto la documentazione come una sua forma di estensione non gerarchica. La performance mediale si protrae in un arco lungo d'azione, che include sia i materiali potenzialmente e concretamente archiviabili, sia quelli di cui si fa esperienza attraverso processi di *embodiment* in rapporto alla diretta esposizione a un evento. Quindi, se è vero quanto afferma Frazer Ward (2012, p. 14), cioè che «la performance non accade soltanto quando e dove accade» (traduzione di chi scrive), dobbiamo accogliere l'idea che le arti performative, in una società come la nostra capillarmente mediatizzata, vadano interpretate in una prospettiva di lunga durata, considerando in tale processo anche le tracce materiali e documentarie che esse realizzano nel corso della loro esistenza. Questo, secondo Auslander (2018a, p. 4), ci dovrebbe suggerire che «la performance di cui si fa esperienza attraverso la documentazione è essa stessa la performance, non solo una sua riproduzione secondaria» (traduzione di chi scrive). Facendo nostro l'assunto, anche l'esperienza fornita dal disco non differisce da questa impostazione, "è essa stessa la performance" o per lo meno la sua onda lunga, la sua possibile "riattivazione", al contempo qualcosa che accade nel presente e l'evocazione di qualcosa accaduto (se è accaduto) nel passato.

Quello di Auslander è sempre stato un punto di vista molto pragmatico, che non ha avuto remore nel confrontarsi con le condizioni oggettive della società contemporanea occidentale. Di fatto, siamo ormai costantemente immersi in una cultura della riproduzione che scardina qualsiasi valore ontologico e gerarchico del tempo presente. Ecco dunque che, nella prospettiva dello studioso americano, anche la spettatorialità andrebbe regolata di conseguenza. Pensiamo, nel nostro caso, ai sempre più ricorrenti – direi oggi addirittura prevalenti – fenomeni di creazione fonografica (*phonoart*) per i quali la registrazione in studio non corrisponde a qualcosa di realmente accaduto, tanto meno con un pubblico che assiste a un evento. Dischi e supporti fonografici per i quali, almeno dal 1967, cioè da *Sgt Pepper's* dei Beatles, la «performance esiste solo nello spazio della registrazione» (Ivi, p. 37).

6. In conclusione

Qualcuno potrebbe obiettare che questo tipo di riflessioni appartengono alle tipiche "forzature" metodologiche provenienti dall'ampio spettro dei *Performance Studies*, a partire dall'approccio di Richard Schechner e dall'interesse da egli manifestato per il rapporto tra le

performance dal vivo e le performance tecnologicamente mediate (Schechner, 1999 e 2019). Ovvero, in altre parole, per la dilatazione del “teatrale” ben oltre i confini che ne hanno tradizionalmente definito la riconoscibilità archetipica, in virtù del reticolo mediale in cui esso si colloca in epoca contemporanea. Con tutti i rischi di evaporazione disciplinare che negli anni hanno alimentato un – tanto articolato quanto labirintico – dibattito internazionale intorno allo statuto stesso della performance (Guccini-Petrini, 2018; De Marinis, 2019).

Celant – ancora lui – a inizio Millennio, ci poneva però di fronte al fatto compiuto che tutta l’arte del presente fosse già diventata un’entità proteiforme, una “vertigine” senza soluzione di continuità di «pitture e fotografie, sculture e film, libri e dischi, musiche e spettacoli, video e architetture, reti e sistemi virtuali [...] un soggetto multimediale assoluto» (Celant, 2007, p. 6).

I dischi in vinile non sono nient’altro che lo specchio di tale fluidità di sistema, dove i contorni estetici e disciplinari si fanno sempre più labili, circolando liberamente senza gerarchie, stressando i concetti di presenza e spettatorialità, mettendo in crisi qualsiasi visione immobile e separata dell’arte. Senza però mai dimenticare, in questo circuito frastornante, la differenza prodotta dalla natura performativa del corpo e della sua presenza se non altro fantasmatica.

¹ Il presente articolo amplia e approfondisce alcuni spunti e contenuti pubblicati in Acca, 2024.

² Il microsolco in vinile è una tecnologia a suo modo rivoluzionaria. Dalla metà degli anni Cinquanta si impose nel mercato, anche italiano, sostituendo il più fragile e costoso 78 giri in gommalacca. Quest’ultimo aveva un limite molto ristretto in termini di durata della registrazione, che si attestava intorno a un massimo di quattro/cinque minuti per lato. Il microsolco, invece, dava la possibilità di incidere e archiviare nei nuovi e più robusti supporti decine di minuti di registrazione. Una singola facciata, senza interruzioni o segmentata in piccole collezioni di brani, poteva contenere fino a 30 minuti di suono in rapporto alla grandezza del disco (7, 10 e 12 pollici). Vinili incisi con finissimi solchi (appunto, microsolchi) che, grazie ai nuovi e più avanzati dispositivi di ascolto, permettevano di godere maggiormente di tutte le sfumature sonore della registrazione.

³ Relativamente alle principali pubblicazioni fonografiche citate nell’articolo, si rimanda di volta in volta alla sezione “discografia” in rapporto alle relative informazioni e immagini degli *artwork* presenti sulla piattaforma Discogs. Per quanto riguarda nello specifico l’album citato, cfr. Battiato, 1972.

⁴ Si segnala che dal 28 giugno 2024, la GAM - Galleria d’Arte Moderna di Torino ha acquisito in forma di collezione permanente – fatto pressoché inedito in Italia – 471 dischi d’artista, il cui nucleo principale fu raccolto negli anni da Giorgio Maffei e a cui la GAM ne ha aggiunti di ulteriori, in una logica di accrescimento della raccolta. La collezione esposta alla GAM rappresenta uno spaccato assai significativo delle sperimentazioni artistiche applicate al disco, dalle avanguardie storiche del Novecento fino ai giorni nostri. Una mappa dell’intera collezione è disponibile sul sito della GAM al seguente link: <https://www.gamtorino.it/it/evento/silenziosuono-soundsilence/#module-1> (ultimo accesso 27/09/2024).

⁵ A questi temi chi scrive ha dedicato uno studio dal titolo *Arnoldo Foà, epifanie viniliche, dischi di teatro. Apunti per una storia fonografica del teatro italiano dal secondo dopoguerra a oggi*, attualmente in corso di pubblicazione in «Il castello di Elsinore».

Riferimenti Bibliografici

AA.VV., *Contemporanea. Roma, Parcheggio di Villa Borghese 11.1973 / 2.1974*, Incontri Internazionale d'Arte / Centro Di, Firenze 1973.

Acca F. (a cura di), *Performing Pop*, in «Prove di Drammaturgia», anno XVII, n. 1, settembre 2011.

Acca F., *Musica-Non-Musica. Il disco d'artista come performance espansa*, in «Il Tascabile», 29 maggio 2024, in <https://www.iltascabile.com/linguaggi/musica-non-musica/> (ultimo accesso 27/09/2024).

Albergoni S., Di Maggio G., Simion F., *Gianni Sassi: uno di noi*, Fondazione Mudima, Milano 2015.

Auslander P., *Performing Glam Rock. Gender and Theatricality in Popular Music*, University of Michigan Press, Michigan 2006.

Auslander P., *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, London-New York 2008.

Auslander P., *Reactivations: Essays on Performance and Its Documentation*, University of Michigan Press, Michigan 2018.

Auslander P., *In Concert. Performing Musical persona*, University of Michigan Press, Michigan 2018.

Balbi G., Magauidda P., *Media digitali. La storia, i contesti sociali, le narrazioni*, Bari-Roma Laterza, 2021.

Bartmanski D., Woodward I., *Vinyl: The Analogue Record in the Digital Age*, Bloomsbury, London 2015.

Bartmanski D., Woodward I., *Vinyl record: a cultural icon*, in «Consumption Markets & Culture», 2016, in <http://dx.doi.org/10.1080/10253866.2016.1212709> (ultimo accesso 27/09/2024).

Beatrice L., *Sound & Vision*, Damiani, Bologna 2006.

Beatrice L., *Visioni di Suoni. Le arti visive incontrano il Pop*, Arcana, Roma 2010.

Bezzi P., Gabici F., *Il disco e la sua copertina*, Danilo Montanari/Essegi, Ravenna 1988.

Casiraghi G., *Gianni Sassi la Cramps & altri racconti*, Arcana, Roma 2023.

Celant G., *Il disco come opera d'arte. Record as artwork (1960-1973)*, Galleria Forma, Genova 1973.

Celant G., *Offmedia. Nuove tecniche artistiche: video disco libro*, Dedalo, Bari 1977.

Celant G., *The Record as Artwork: from Futurism to Conceptual Art. The collection of Germano Celant*, The Fort Worth Art Museum, Fort Worth-Texas 1977.

Celant G., *Vertigo*, Skira/Mambo, Milano-Bologna 2007.

- Conta S. (a cura di), *Xong: la nuova etichetta di dischi d'artista di Xing. Intervista ai curatori*, in «Exibart», 10 aprile 2021, in <https://www.exibart.com/arte-contemporanea/xong-la-nuova-etichetta-per-i-dischi-d-artista-di-xing-intervista-ai-curatori/> (ultimo accesso 27/09/2024).
- Cumani C., *Cresciuti a pane e teatro. Bologna in scena dal 1968 ai giorni nostri*, Pendragon, Bologna 2021.
- Del Gaudio V., *Théatron. Verso una mediologia del teatro e della performance*, Meltemi, Milano 2022.
- De Marinis M., *Performance Studies e nuova teatrologia. Il dialogo continua*, in «Mantichora. Italian Journal of Performance Studies», anno IX, n. 9, 2019, pp. 23-32, in <https://doi.org/10.6092/2240-5380/9.2019.23> (ultimo accesso 27/09/2024).
- Deriu F., *Mediologia della performance: arti performáticas nell'epoca della riproducibilità digitale*, Le Lettere, Firenze 2013.
- Gemini L., Brilli S., *Gradienti di Liveness. Performance e comunicazione dal vivo nei contesti mediatizzati*, Franco Angeli, Milano 2023.
- Di Fiore M.G., *C'è davvero un «boom» del vinile? Qualche numero sul mercato italiano*, in «Rockit», 24 aprile 2017, in <https://www.rockit.it/news/statistiche-vendita-vinili-italia> (ultimo accesso 27/09/2024).
- Di Marco M., *Senza il collezionismo, il vinile sarebbe morto. Di nuovo*, in «DDay.it», 16 maggio 2018, in <https://www.dday.it/redazione/26712/senza-il-collezionismo-il-vinile-sarebbe-morto-di-nuovo> (ultimo accesso 27/09/2024).
- Eisenberg E., *L'angelo con il fonografo. Musica, dischi e cultura da Aristotele a Zappa*, Instar Libri, Torino 1997.
- Evans M., *Vinile. Il disco come opera d'arte. La storia, l'evoluzione, il ritorno*, Atlante, Valsamoggia (BO) 2019.
- Fanti S., Valentini V., *Per una storia del Link Project, produttore di formati e prototipi*, in «Sciami», n. 11, aprile 2022, in <https://webzine.sciami.com/per-una-storia-del-link-project-produttore-di-formati-e-prototipi/> (ultimo accesso 27/09/2024).
- Fanti S., Xing, *Cronache*, in Zanetti U. (a cura di), *La performance a Bologna negli anni '70*, Edizioni MAMbo, Bologna 2023, pp. 342-351.
- Friedlander P., Matthew Bass (a cura di), *Year-end 2022 - RIAA Revenue Statistics*, in <https://www.riaa.com/wp-content/uploads/2023/03/2022-Year-End-Music-Industry-Revenue-Report.pdf> (ultimo accesso 27/09/2024).
- Frith S., *Performing Rites. On the Value of Popular Music*, Harvard University Press, Cambridge-Massachusetts 1996.

- Guccini G., Petrini A. (a cura di), *Thinking the Theatre. New Theatrology and Performance Studies*, Atti del convegno internazionale di studi (Torino, 29-30 maggio 2015 – Aula Magna Cavallerizza Reale), in Guccini G., Casari M. (a cura di), *Arti della performance: orizzonti e culture*, n. 7, Dipartimento delle Arti e ALMADL, Bologna 2018, in <https://amsacta.unibo.it/id/eprint/5781/> (ultimo accesso 27/09/2024).
- Hulten P., *Jean Tinguely. Una magia più forte della morte*, Bompiani, Milano 1987.
- Inglis I. (a cura di), *Performance and Popular Music. Hystory, Place and Time*, Ashgate, Aldershot 2006.
- Kaye N., *British Live Art*, in Auslander P. (a cura di), *Performance. Critical Concepts in Literary and Cultural Studies*, Vol. IV, Routledge, London-New York 2003.
- Laino A., *Demetrio Stratos e il teatro della voce*, Auditorium, Milano 2009.
- Licht A., *Sound Art. Beyond Music, Between Categories*, Rizzoli, New York 2007.
- Lombardi D., *Suono Segno Gesto*, Teatro Metastasio, Prato 1979.
- Maffei G., *Records by artists 1958-1990*, Viaindustriale Publishing/Danilo Montanari Editore, Ravenna 2013.
- Magauda P., *Oggetti da ascoltare. Hifi, iPod e consumo delle tecnologie musicali*, Il Mulino, Bologna 2012.
- Magauda P., Minniti S., *Retromedia-in-practice: A practice theory approach for rethinking old and new media technologies*, in «Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies», vol. 25, n. 4, 2019, pp. 673-693.
- Marino M., *Gianni Sassi. Fuori di testa: l'uomo che inventò il marketing culturale*, Castelvichi, Roma 2013.
- Mattioli V., *Superonda. Storia segreta della musica italiana*, Baldini & Castoldi, Milano 2016.
- Naldi P., *Xong, arte da ascoltare su vinili tutti bianchi*, in «La Repubblica - Bologna», 3 marzo 2021.
- Ochs M., *1000 Records Covers*, Taschen, Köln 2002.
- Pantani F., *L'evoluzione delle tecnologie di riproduzione della musica e la sorprendente ed inaspettata "rinascita del disco in vinile" - Un'analisi empirica*, Tesi di laurea in Marketing e Ricerche di Mercato, Università di Pisa, 2014.
- Perna R. (a cura di), *Grandi fotografie a 33 giri. Fotografie e copertine di dischi*, Postcart, Roma 2012.
- Petruzzello M., *Anni Ottanta: per un'introduzione ai dischi del teatro*, in «Sciami», 2015, in <https://nuovoteatromadeinitaly.sciami.com/anni-80/mauro-petruzzello-dischi-teatro-anni-80-made-in-italy-2016/> (ultimo accesso 27/09/2024).

Petruzziello M., *Quando la scena suonava. Considerazioni sui 'dischi del teatro' (1980-1986)*, in «Acting Archives», anno XIII, n. 25, maggio 2023, pp. 119-149, in <https://www.actingarchives.it/review/ultimo-numero/269-quando-la-scena-suonava-considerazioni-sui-dischi-del-teatro-1980-1986.html> (ultimo accesso 27/09/2024).

Pierini M., *Good vibrations. Visual Arts and Rock Culture*, Giunti, Firenze 2006.

Pinto R., Spampinato F., *Skank Bloc Bologna: Alternative Art Spaces since 1977*, Mousse, Milano 2024.

Pola F., Barbero L.M. (a cura di), *A Roma, la nostra era avanguardia*, Mondadori Electa, Milano 2010.

Reynolds S., *Retromania. Pop Culture's Addiction to Its Own Past*, Faber & Faber, London 2011.

Salvatore G., *Il teatro musicale del rock. Avanguardie, frontmen, light-show*, Stampa Alternativa, Viterbo 2018.

Schechner R., *Magnitudini della performance*, a cura di Deriu F., Bulzoni, Roma 1999.

Schechner R., *Introduzione ai Performance Studies*, a cura di Tomasello D., Cue Press, Imola 2019.

Schoonmaker T., *The Record. Contemporary Art and Vinyl*, Nasher Museum of Art at Duke University, Durham 2010.

Spampinato F., Wiedemann J., *Art Record Covers*, Taschen, Köln-Milan 2022.

Taylor T.D., *Strange Sounds. Music, Tecgnology & Culture*, Routledge, New York-London 2001.

Tinti A., «Xong» dischi d'artista. Suoni, poesia e creatività, in «Corriere di Bologna», 9 marzo 2021.

Trio O., Campo R., *La convivenza tra vinile e digitale nell'era della musica liquida*, in «Micro & Macro Marketing», n. 2, 2018, pp. 188-202.

Ward F., *No Innocent Bystanders: Performance Art and Audience*, Dartmouth College Press, Hanover (NH) 2012.

Discografia

Baehr A., *Rire / Laugh / Lachen*, Xing – X003, LP, 12", 2010; <https://www.discogs.com/it/release/5720312-Antonia-Baehr-Rire-Laugh-Lachen> (ultimo accesso 27/09/2024).

Battiato F., *Fetus*, Bla Bla – BBXL 10001, LP, 12", 1972; <https://www.discogs.com/master/69167-Battiato-Fetus> (ultimo accesso 27/09/2024).

Castellucci R., Gibbons S., *Il Terzo Reich*, Xing – XX04, LP, 12", 2022; <https://www.discogs.com/it/release/30280238-Romeo-Castellucci-Scott-Gibbons-Il-Terzo-Reich> (ultimo accesso 27/09/2024).

Goldstein J., [No Title], [Not On Label - Jack Goldstein Self-released] – JG-45-7610 / 7618, 9 x 7", 1976; <https://www.discogs.com/it/release/3076107-Jack-Goldstein-None> (ultimo accesso 27/09/2024).

Kinkaleri, Benassi J, *Once More*, Xing – XX01, LP, 12", 2021; <https://www.discogs.com/it/release/19306366-Kinkaleri-Jacopo-Benassi-Once-More> (ultimo accesso 27/09/2024).

Mancinelli L., Maloberti M., *Martellate. Scritti Fighi 1990 – 2020*, Xing – XX02, LP, 12", 2021; <https://www.discogs.com/it/release/19489984-Lydia-Mancinelli-Legge-Marcello-Maloberti-Martellate-Scritti-Fighi-1990-2020> (ultimo accesso 27/09/2024).

Morgantin M., Lemmo I., Goldoni B., *Cosmic Silence 5, Fluorescence 4*, Xing – XX06, LP, 12", 2022; <https://www.discogs.com/it/release/31774151-Margherita-Morgantin-Ilaria-Lemmo-Beatrice-Goldoni-Cosmic-Silence-5-Fluorescence-4> (ultimo accesso 27/09/2024).

Moroldo D., *La vaga grazia*, Cosmesi – 01, LP, 12", 2023; <https://www.discogs.com/it/release/29078521-Dario-Moroldo-La-Vaga-Grazia> (ultimo accesso 27/09/2024).

Osage Tribe, *Un falco nel cielo*, Bla Bla – BBR 1323, LP, 12", 1971; <https://www.discogs.com/release/3957239-Osage-Tribe-Un-Falco-Nel-Cielo> (ultimo accesso 27/09/2024).

R.Y.F., *Tutto Brucia. Music from the Motus Show*, Bronson Recordings – BR012/025, LP, 12", 2022; <https://www.discogs.com/it/release/27598242-RYF-Tutto-Brucia-OST> (ultimo accesso 27/09/2024).

Sitografia

<https://www.discogs.com> (ultimo accesso 27/09/2024)

<https://www.gamtorino.it> (ultimo accesso 27/09/2024)

<https://www.riaa.com> (ultimo accesso 03/12/2024)

<https://www.soundohm.com> (ultimo accesso 27/09/2024)

<https://www.xing.it> (ultimo accesso 27/09/2024)

Biografia dell'autore / Author's biography

Fabio Acca è curatore, critico e studioso di arti performative. Dal 2001 al 2022 ha svolto attività didattica e di ricerca presso il Dipartimento di Musica e Spettacolo (ora delle Arti) dell'Università di Bologna. Nel 2020 ha conseguito l'abilitazione scientifica nazionale (ASN) come professore di seconda fascia per il settore concorsuale 10/PEMM-01 – Arti performative, musicali, cinematografiche e mediiali. Dal 2022 è ricercatore senior presso il Dipartimento di Filosofia e Scienze dell'Educazione dell'Università degli Studi di Torino, dove insegna Teatro sociale. Ha pubblicato articoli, saggi, monografie e curatele in un orizzonte di interessi centrato principalmente sugli aspetti storici e sociali del Nuovo Teatro e della Nuova Danza in Italia, sulle implicazioni performative della popular music e sul

rapporto tra teatro, performance e produzione fonografica in Italia. Dal 2014 è co-direttore artistico di TIR Danza, Organismo di produzione della danza riconosciuto e finanziato dal MIC.

Fabio Acca is a curator, critic, and scholar of performing arts. From 2001 to 2022, he taught and conducted research at the Department of Music and Performing Arts (now Department of the Arts) at the University of Bologna. In 2020, he obtained the National Scientific Qualification (ASN) as Associate Professor for the academic field 10/PEMM-01 – Performing, Musical, Cinematic, and Media Arts. Since 2022, he has been a Senior Researcher at the Department of Philosophy and Educational Sciences at the University of Turin, where he teaches Social Theatre. He has published articles, essays, monographs, and edited volumes, with his research focusing primarily on the historical and social aspects of New Theatre and New Dance in Italy, the performative implications of popular music, and the relationship between theatre, performance, and phonographic production in Italy. Since 2014, he has served as the co-artistic director of TIR Danza, a dance production organization recognized and funded by the Italian Ministry of Culture (MIC).

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Opacità della voce, opacità degli algoritmi: La pratica di resistenza estetico-politica di Pedro Oliveira

Mattia Capelletti

Università degli Studi di Palermo

Abstract

L'articolo offre una critica radicale della presunta oggettività degli algoritmi di biometria vocale tramite il lavoro dell'artista e ricercatore Pedro Oliveira, letto attraverso la lente concettuale offerta dalla nozione di opacità, per come definito da Louise Amoore ed Édouard Glissant. Oliveira si concentra sul software di riconoscimento dell'accento/dialetto dell'Ufficio per la Migrazione e i Rifugiati tedesco (BAMF), un algoritmo biometrico per l'identificazione dell'origine dell'asilo senza documenti, noto per pratiche discriminatorie. Dal lavoro di Oliveira l'opacità emerge come paradigma estetico-politico capace di suggerire nuove prassi per la giustizia algoritmica. Inoltre, l'opacità si configura come episteme di resistenza al "regime di riconoscimento" degli algoritmi biometrici. Attraverso opere come *DESMONTE*, Oliveira esplora l'opacità dell'ascolto e dei suoi oggetti, proponendo una pratica collettiva, creativa, relazionale e incarnata. Il suo lavoro rappresenta un intervento pionieristico negli studi critici sull'ascolto macchinico (*machine listening*), sulla biometria vocale e sugli algoritmi, a cui anche questo articolo intende contribuire.

The article offers a radical critique of the purported objectivity of voice biometric algorithms through the work of artist and researcher Pedro Oliveira, by way of the conceptual framework offered by the notion of opacity, as defined by Louise Amoore and Édouard Glissant. Oliveira focuses on the German Federal Office for Migration and Refugees' (BAMF) "accent/dialect recognition software", a biometric algorithm for identifying the origin of undocumented asylum seekers, known for its discriminatory practices. Through Oliveira's work, opacity emerges as an aesthetic-political paradigm that suggests new practices for algorithmic justice. Furthermore, opacity is positioned as an episteme able to resist the "regime of recognition" of biometric algorithms. Through works like *DESMONTE*, Oliveira explores the opacity of listening and its objects, proposing a collective, creative, relational, and embodied practice. His work represents a pioneering intervention in the fields of critical studies on machine listening, voice biometrics, and algorithms, to which this article also aims to contribute.

Parole chiave/Key Words

Giustizia algoritmica; biometria vocale; opacità; timbro; sound art.

Algorithmic justice; voice biometrics; opacity; timbre; sound art.

DOI: 10.54103/conessioni/26615

1. Introduzione: Trasparenza e opacità nelle lotte per la giustizia algoritmica

Con l'aumento dello sviluppo, commercializzazione e implementazione di tecnologie algoritmiche, gli anni recenti sono stati segnati dall'intensificazione e trasversalizzazione dei discorsi sui problemi urgenti della «violenza algoritmica» (Onuoha, 2018) e del «pregiudizio algoritmico» (Columbro, 2024). Tuttavia, le battaglie per la «giustizia algoritmica» (Buolamwini, 2016) si sono spesso uniformate attorno a idee condivise, riducendo la complessità del discorso, che raramente approfondisce i limiti e le opportunità di diversi metodi di analisi e modalità di articolazione delle rivendicazioni etiche. Generalmente, le proposte di esperti, start-up, associazioni governative e non, gruppi di pressione e cittadini impegnati nella giustizia algoritmica si concentrano su quello che Kate Crawford e Mike Ananny chiamano «l'ideale della trasparenza» (Ananny, Crawford, 2018).

Da questa prospettiva, la principale garanzia per la difesa dei diritti minacciati dalla discriminazione algoritmica è individuata nella divulgazione, da parte di aziende sviluppatrici e organismi governativi, di strumenti che consentano un maggiore monitoraggio dell'architettura e delle operazioni algoritmiche. «Aprire» l'algoritmo e svelarne il codice è visto come un passo verso una riforma della giustizia algoritmica volta a eliminare il pregiudizio insito (e quindi riprodotto) nella loro struttura. Dall'altra parte, l'"opacità" degli algoritmi, che li rende delle «scatole nere» (Pasquale, 2015), rafforzata da pratiche aziendali e statali orientate a mantenerne la segretezza, è considerata un ostacolo epistemologico e pratico all'*auditing* (verifica) degli algoritmi. Contrariamente al discorso dominante, la geografa politica Louise Amoore propone un metodo di *auditing* che parte proprio dall'opacità degli algoritmi. Nel suo libro *Cloud Ethics*, Amoore costruisce un'impalcatura concettuale che sostiene tale metodo, basato sull'opacità come condizione ontologica, vero e proprio «modo d'essere» (Bridle, 2022) degli algoritmi.

Secondo Amoore, il carattere procedurale e in divenire degli algoritmi, unito all'impossibilità di individuare la fonte della discriminazione in un codice o in un autore immaginato come entità stabile e pienamente responsabile del comportamento algoritmico, rende queste tecnologie intrinsecamente opache, ontologicamente illeggibili (Amoore, 2020, p. 18). Da questa prospettiva, le battaglie per la trasparenza risultano idealistiche. Al contrario, Amoore propone un metodo basato sull'opacità come proprietà costitutiva sia degli algoritmi sia degli esseri umani. Questo approccio per così dire "realista" alla revisione degli

algoritmi, a mio avviso, è particolarmente efficace quando applicato alle tecnologie votate al riconoscimento, in particolare quelle biometriche, il cui «regime di riconoscimento» (p. 68) positivista è basato sul valore epistemico della “trasparenza”.

L’opacità è dunque da ritenersi una lente concettuale realista attraverso cui valutare gli algoritmi “alle loro condizioni”. La pratica di giustizia algoritmica che da essa deriva prende la forma di una critica radicale alla trasparenza del regime di riconoscimento biometrico – allo stesso tempo, l’opacità si propone come un’articolazione alternativa alle rivendicazioni etiche convenzionali, considerate idealisticamente “trasparenti” e pertanto inefficaci. Spostando l’attenzione dal (fittizio) “codice sorgente” agli effetti performativi, cioè produttivi, dell’algoritmo – da ciò che l’algoritmo “è” a ciò che l’algoritmo “fa” – implica una moltiplicazione dei «luoghi per la responsabilità etica» (p. 8) e una proliferazione di metodi e approcci. Infine, l’opacità incoraggia la messa in campo dell’immaginazione collettiva per rispondere alla domanda: cosa può un algoritmo?

In questo articolo analizzerò la pratica dell’artista brasiliano residente a Berlino Pedro Oliveira, al crocevia tra ricerca accademica, arte e attivismo. Attraverso pubblicazioni accademiche, conferenze, workshop e opere d’arte, la pratica di Oliveira può essere interpretata nei termini dell’opacità, così come definita da Louise Amoore ed Édouard Glissant. Il suo oggetto di studio è un algoritmo accusato di pratiche discriminatorie: il “*software* di riconoscimento dell’accento/dialetto” usato dal Bundesamt für Migration und Flüchtlinge (Ufficio per la Migrazione e i Rifugiati – BAMF) tedesco, un algoritmo biometrico che identifica l’“origine” geografica (intesa nei termini geopolitici della cittadinanza) dell’³ richiedente³ asilo senza documenti. Il suo lavoro rappresenta un intervento pionieristico nelle ricerche sull’ascolto macchinico (*machine listening*), sulla biometria vocale e sul riconoscimento vocale automatizzato, di pertinenza del campo interdisciplinare a lungo trascurato ma in espansione¹ a cavallo tra *sound studies* e *critical algorithm studies*, a cui anche questo mio articolo intende contribuire.

2. Il *software* del BAMF

Dal 2017, il BAMF utilizza un *software* di riconoscimento “dell’accento” o “del dialetto” dell’³ richiedente³ asilo senza documenti. Il sistema fa parte di un più ampio progetto di digitalizzazione mirato allo snellimento e automazione della gestione delle richieste e procedure di asilo introdotto nel 2015 a seguito delle emigrazioni di massa dalla Siria con l’intensificazione

della guerra civile (Oliveira, Miyazaki, 2022). Il 2017 segna un punto di svolta nel percorso di automazione delle procedure di asilo, a seguito di uno scandalo che vede il militante neo-nazista Franco Albrecht aggirare con successo l'iter burocratico ottenendo l'asilo fingendosi un migrante siriano (Chase, 2017; Biselli, 2018; Oltermann, 2022). Come a volere confermare le premesse della *"performance"* di Albrecht, mirata ad esporre le falle di un sistema (a suo dire) eccessivamente compiacente con i3 migrant3, il BAMF decide di implementare un sistema di sua proprietà che chiama, di volta in volta, *"software di riconoscimento del dialetto"* (*Dialekterkennungssoftware*), *"software di riconoscimento dell'accento"* (*Akzenterkennung*), e di *"biometria vocale"* (*Stimmbiometrie*) (Oliveira, 2024, p. 2).

Sviluppato dalla multinazionale statunitense Nuance (di proprietà Microsoft), l'algoritmo poggia su un *dataset* composto da dati estratti dalla voce di parlantə madrelingua e catalogati a seconda delle varianti linguistiche dell'area del Levante (Siria, Libano, Giordania, Palestina) della lingua araba (Oliveira, Miyazaki, 2022, p. 115). Da luglio 2022 il *dataset* è stato ampliato per riconoscere lingue iraniche come dari, farsi e pashto (BAMF, 2022). L'algoritmo è messo in funzione nel momento in cui unə richiedente asilo si trovi impossibilitatə a fornire documenti di identità che possano comprovare la sua cittadinanza. Da quel momento, lə funzionariə del BAMF incaricatə di seguire la procedura del richiedente può disporre l'autenticazione mediante l'uso del *software*. Allə migrantə è richiesto di descrivere delle immagini che lə vengono sottoposte, avvicinando alla bocca un dispositivo progettato a imitazione del ricevitore acustico di un telefono fisso. A questo punto, l'algoritmo confronta la voce dallə richiedente con quelle (convertite in dati) presenti nel *dataset* (o *corpora*), e produce una lista di *match* ordinati probabilisticamente. Quando il software non è in grado di identificare il parlato, può produrre uno di due risultati differenti: «lingua sconosciuta» o «altri dialetti/accenti» (Leix Palumbo, 2024).

L'incompatibilità dell'origine determinata dal software con quella dichiarata dallə richiedente può risultare invece nella negazione della richiesta di asilo, e quindi sfociare nell'espulsione e nel rimpatrio forzato. Questo è stato il caso, riportato dalla giornalista tedesca Anna Biselli, di Hajar², cittadino curdo trentunenne la cui lingua primaria è il sorani e non – come invece rilevato dal *software* – il turco (con una probabilità del 63%) o l'ebraico (22%), lingue che Hajar non parla affatto. Introdotto per ovviare all'"errore umano" che ha portato all'*affaire* Albrecht, come dichiarato dall'allora direttore del BAMF Frank-Jürgen Weise nella cerimonia di

presentazione della nuova tecnologia (Chase, 2017), l'algoritmo è invero tutt'altro che infallibile, e nonostante la dichiarazione di un margine di errore diminuito dal 20% iniziale al 10% del 2018, i «risultati dei test spesso mostrano probabilità così equamente distribuite da divenire irrilevanti per qualsivoglia processo decisionale» (Oliveira, Miyazaki, 2022, pp. 115-116).

L'analisi di Oliveira si concentra sulla discriminazione operata dal *software* del BAMF, una tecnologia biometrica che decide della vita di decine di migliaia di persone, in maniera automatizzata e solo parzialmente supervisionata. Il metodo avanzato da Oliveira, come avremo modo di dimostrare, è caratterizzato dall'opacità, e comincia da una ricostruzione genealogica e media-archeologica delle pratiche e dei saperi biometrici. Nella misura in cui il fallimento biometrico è considerato da Oliveira «sia endemico che epidemico» degli algoritmi biometrici, «piuttosto che come la conseguenza di alcun3 scienziat3 in cattiva fede» (Magnet, 2011, p. 7), l'analisi che ne deriva dovrà confrontarsi sia con la specificità delle operazioni che lo rendono possibile, che con l'aspetto sistemico della discriminazione biometrica, che risale alle sue origini.

3. Le origini coloniali della biometria

La storia della biometria affonda le radici nel XIX secolo con l'introduzione dell'antropometria da parte del criminologo Alphonse Bertillon, ma è attraverso i due secoli seguenti che conosce un'esplosione tecnologica. Pratiche biometriche condividono storicamente un rapporto di reciproca influenza con ideologie eugenetiche fondate sui principi del razzismo scientifico, per le quali sono state messe a servizio e dalle quali sono state ispirate (Ajana, 2013, p.27). La loro storia è inoltre intrecciata a doppio filo con quella della statistica e delle scienze sociali, responsabili nell'Ottocento di una corsa generalizzata alla produzione di grandi archivi di dati sulle popolazioni, in particolare ai fini del controllo biopolitico nell'amministrazione degli imperi coloniali, mentre, nel contesto "continentale", veniva legittimata dall'aumento dei fenomeni migratori (che ne giustifica l'uso tutt'oggi) (Pugliese, 2010; Lyon, 2002; Porter, 1993). La raccolta e catalogazione delle impronte digitali su larga scala, per esempio, ha avuto avvio nell'India coloniale, quando l'ufficiale del Servizio Civile Indiano britannico William James Herschel implementò il sistema di censimento biometrico in seguito alle rivolte contro l'amministrazione coloniale (Waits, 2016).

Nonostante l'«immaginario sociotecnico» (Jasanoff, Kim, 2015) della biometria vocale abbia radici antiche, la sua storia, decisamente meno conosciuta e studiata di quella di altre bran-

che della biometria, è relativamente più recente e connessa allo sviluppo all'inizio del XX secolo delle tecnologie di registrazione e riproduzione del suono e dei primi archivi sonori. Oliviera situa il *software* del BAMF all'interno di questa storia, collegandola in primis a quella del *Lautarchiv* del fonetista Wilhelm Dögen. Dögen, a capo della Commissione Fonografica Reale Prussiana, attraversò la Germania dei primi anni del XX secolo per registrare voci di prigionieri di guerra, con l'intento di sviluppare strumenti di analisi e catalogazione di accenti e dialetti degli detenuti provenienti da diverse culture ed aree geografiche (Ziegler, 2020). Anche Dögen fu influenzato dall'idea fondamentale dell'antropologia criminale di una connessione misurabile tra identità vocale e disposizione alla criminalità (Oliveira, Miyazaki, 2022, p. 105; Li, Mills, 2019, p. 130). Il suo archivio sonoro è un importante prodromo storico al *software* del BAMF.

Con lo sviluppo di tecniche di analisi spettrografica qualche decennio più tardi prenderà forma la possibilità di un corrispettivo sonoro dell'impronta digitale: l'"impronta vocale" (*voiceprint*), applicata in campo di criminologia forense. Questi spettrogrammi vocali erano immaginati rivelare tratti "unici" della voce, oltre a rendere visibili caratteristiche come l'accento. Le moderne tecnologie biometriche di ascolto automatizzato come il *software* del BAMF sono in rapporto di filiazione diretta con tali pratiche tecnoscientifiche controverse: le operazioni elementari svolte dall'algoritmo del BAMF non fanno che riprodurre in maniera automatizzata e digitale quelle necessarie alla produzione e all'analisi delle "impronte vocali". Da esse ereditano anche la «fantasia forense» (p. 137) della misurazione e comparazione dei dati vocali ai fini dell'identificazione. Infine, con la "logica dell'archivio sonoro" coloniale del primo Novecento condividono il carattere tassonomico ed etnocentrico (Oliveira, Miyazaki, 2022; Napolitano, 2022; Hoffmann, 2024).

Oliviera situa il *software* del BAMF all'interno della storia di queste pratiche, dimostrando l'eredità coloniale e pseudoscientifica delle moderne tecnologie di biometria vocale. Tuttavia, ai fini della lotta alla giustizia algoritmica contro il *software* del BAMF, tale lavoro non può prescindere da una analisi e una critica radicale del regime di riconoscimento delle tecnologie di biometria vocale.

4. L'ascolto biometrico

Avvalendosi di molteplici prassi materiali-discorsive, la biometria non può essere intesa come una "semplice" tecnologia, ma è meglio compresa come un insieme di «pratiche» tecnoscientifiche che cooperano al fine dell'identificazione degli individui (Murray, 2007).

Nella biometria ciò avviene tramite caratteristiche fisiche quali impronte digitali, retina, volto, e voce, immaginate come segni indicativi dell'identità individuale e di gruppo, o di specifici tratti di esse, articolati nelle categorie identitarie di genere, età, classe, razza, ecc. (Magnet, 2011). Se da tali tratti possono essere ricavate informazioni scientificamente operazionalizzabili, ne deriva che l'identità stessa debba essere costruita come in una certa misura stabile e conoscibile. Tale logica rispecchia pienamente la definizione di Elizabeth Grosz di essenzialismo biocentrico: la fede nell'«esistenza di caratteristiche stabili, attributi dati e funzioni storiche» iscritte nel corpo, funzionale a forme di amministrazione (neo)coloniali e al controllo biopolitico nella misura in cui «limita le possibilità di cambiamento e la possibilità di riorganizzazione sociale» (Grosz, 1995, p. 48).

Se le pratiche biometriche costruiscono i loro oggetti secondo una razionale essenzialista e biocentrica, la loro narrativa positivista concepisce le tracce documentali prodotte dall'isolamento di alcuni tratti del corpo come sue rappresentazioni fedeli, costruendo un nesso diretto tra il corpo, le sue rappresentazioni e l'identità. In questo senso, la validità scientifica delle pratiche biometriche si avvale in primo luogo delle «virtù epistemiche» (Daston, Galison, 2007) assegnate agli indici corporei e alle iscrizioni che possono produrre che, così intesi, restituirebbero una rappresentazione affidabile del corpo e dell'identità nel suo complesso. Questa idea deve però essere estesa alle operazioni tecniche di registrazione e riproduzione che mediano tra gli oggetti. In altre parole, un algoritmo biometrico di riconoscimento vocale deve poter costruire l'ascolto stesso come atto di osservazione epistemologicamente «positivo» (Goh, 2020, p. 153). Come scrive Oliveira, «l'ascolto moderno/coloniale» della biometrica vocale «fallisce a considerare che qualsiasi atto di ascolto è un atto di ascolto situato» (Oliveira, Miyazaki 2022, p. 106), «disconoscendo» la natura incarnata e storicamente specifica di attori, saperi e operazioni coinvolte nelle sue pratiche (Haraway, 2000). Invero, tutte le pratiche di ascolto, in sostanza, sono relazionali, già sempre condizionate dal contesto in cui sono situate.

In virtù della loro istantaneità e (presunta) immaterialità, i moderni algoritmi digitali rimuovono il carattere «temporale e storico» (cioè situato) dei processi di osservazione (p. 199). Il disconoscimento delle operazioni tecniche-materiali, e dei saperi in esse depositati, coinvolte nel riconoscimento biometrico può essere letta all'insegna di una «rimozione discorsiva» (Oliveira, Miyazaki, 2022, p. 106), in virtù della quale la metafora ottica della trasparenza denota

l'episteme positivista delle moderne pratiche tecnoscientifiche di registrazione e rappresentazione (Walton, 1984; Tagg, 1993). Questa metafora può essere trasportata nel campo dell'ascolto (Goh, 2020). Inversamente, l'opacità si configurerà come episteme ad esso alternativo. In questo senso, saranno preziose le riflessioni di Édouard Glissant.

5. Trasparenza e opacità tra algoritmi e umani

Se per riferirci alla varietà di operazioni tecniche eseguite dagli algoritmi biometrici (nei quali gli atti di osservazione e di produzione degli oggetti della conoscenza coincidono) useremo il termine «regime di riconoscimento» (Amoore, 2020, p. 71), sarà dunque possibile attribuire loro un “regime di riconoscimento trasparente”. Per converso, l'opacità e altre metafore ottiche fondate sull'inversione della trasparenza, come l'offuscamento, sono state mobilitate da ricercator³, artist³ e attivista³ per la loro capacità di suggerire teorie e pratiche di resistenza al regime di riconoscimento degli algoritmi di riconoscimento, come quelli biometrici (Blas, Glaboury, 2016; Brunton, Nissenbaum, 2015). L'artista Zach Blas e lo stesso Oliveira hanno occasionalmente impiegato la figura dell'opacità, attingendo, più che alle riflessioni di Louise Amoore, a quelle del poeta e filosofo martinicano Édouard Glissant (Oliveira, 2019). Sebbene nate in un contesto molto differente, il pensiero dell'opacità di Glissant è utile per comprendere la pratica di ricerca artistica e teorica di Oliveira.

Glissant definisce l'opacità come strategia estetica di resistenza alle politiche interculturali della modernità occidentale, segnate da pratiche neocoloniali e viziate da secoli di rapporti di potere asimmetrici. Per Glissant esse sono marcate dall'episteme della trasparenza, che descrive come una pulsione a rendere leggibile ciò che per sua natura gli sfugge. Del regime di riconoscimento degli algoritmi biometrici, la trasparenza di Glissant evoca l'essenzialismo e il positivismo, così come la capacità di plasmare i suoi oggetti a suo piacimento. Glissant, tuttavia, oppone l'opacità alla trasparenza non tanto in virtù dell'oscuramento, quanto della moltiplicazione del senso che opera. Scrivendo dalla prospettiva della critica letteraria, rivendica il “diritto all'opacità” delle lingue minori diasporiche di resistere alle politiche di traduzione occidentali.

Per Glissant, le lingue diasporiche, così come tutte le pratiche di linguaggio che accettino «di far parte del viluppo mondiale» si costruiscono in divenire attraverso la loro relazione incarnata con il mondo. Ciò per Glissant manifesta la «molteplicità interna» dei linguaggi

(Glissant, 2007). Questo approccio genera una nozione anti-essenzialista e anti-positivista capace di resistere al regime di riconoscimento degli algoritmi biometrici, infondendo gli oggetti dell'ascolto di un'opacità costitutiva, perché prodotta all'interno, e non a priori, dell'ascolto. L'ascolto stesso emerge come una pratica incarnata e relazionale, marcata da rapporti di potere e capace di produrre i suoi oggetti di conoscenza.

Alla luce delle riflessioni di Glissant, l'opacità si rivela come un potente antidoto all'essenzialismo e positivismo del regime di riconoscimento biometrico. Da essa scaturisce la possibilità di re-inscrivere attori e saperi storicamente e tropicamente specifici in un discorso fondato sulla loro rimozione. Per un'indagine completa, però, sarà necessario confrontarsi con le operazioni tecniche eseguite dall'algoritmo. Tuttavia, qualsiasi processo di *audit* del sistema di riconoscimento biometrico vocale del BAMF si scontra con la sua opacità, il regime di segretezza imposto dall'azienda sviluppatrice e dallo stato tedesco, che impedisce la sua analisi. Se da un lato l'opacità propone un'epistemologia alternativa a quella biometrica, dall'altro ostacola l'analisi degli algoritmi.

6. Attraverso l'opacità: "accento" e "dialetto" nelle dichiarazioni del BAMF

In maniera simile a Glissant, Amoore definisce l'opacità come carattere ontologico degli algoritmi, risultante dalla loro costitutiva relazionalità, molteplicità e mutevolezza. Da questa prospettiva, riconoscere l'opacità costitutiva degli algoritmi implica formulare rivendicazioni alternative alla cosiddetta "ideologia della trasparenza". Tuttavia, gli «errori, dinieghi e riconoscimenti complessi» (Haraway, 2000, p. 201) messi in atto dall'apparato discorsivo del BAMF e necessari a mantenere l'opacità dell'algoritmo sono importanti indizi della logica della discriminazione che esegue. Seguendo queste tracce è possibile comprendere qualcosa anche del suo funzionamento tecnico, e da esse prende le mosse l'analisi di Oliveira.

Lo stato tedesco è particolarmente sfuggente, quando non apertamente contraddittorio, nella divulgazione di informazioni selezionate sull'algoritmo. Tale confusione si ripiega sui suoi stessi oggetti. Nelle dichiarazioni di funzionari³ del BAMF si parla di volta in volta di riconoscimento dell'«accento» e del «dialetto», di «biometria del linguaggio» e di «biometria della voce» (Oliveira 2024, p. 2). Qual è dunque il vero oggetto del riconoscimento del *software*? Mark Liberman, linguista computazionale direttore del Linguistic Data Consortium della University of Pennsylvania (dal quale il BAMF ha acquisito la gran parte del proprio *da-*

taset) è il primo ad essere critico sull'utilizzo di tali categorie da parte del *software*. Interrogato da AlgorithmWatch, Liberman insiste sulla mancanza di una base scientifica accettata per separare le definizioni di dialetto e accento, ma anche di una linea di demarcazione che separi nettamente lingue differenti come dari e pashto (Lulamae, 2020). Con Oliveira, sostengo che la mobilitazione di tali categorie ha la funzione di posizionare il *software* all'interno del discorso della linguistica, da cui mutua categorie e virtù epistemiche, e dalla cui reputazione trae la propria validità tecnoscientifica.

Queste categorie sono tuttavia affatto stabili e condivise all'interno della comunità scientifica, e anzi passibili di critica. Ad esempio «l'accento», scrivono le autrici di un testo fondativo dei neonati studi critici interdisciplinari sul tema, «fa di più di denotare: chiama in causa modi di relazione, di parlare e di ascoltare, mettendo a nudo la logica della rappresentazione, dell'identità e dell'interpretazione ... [L'accento] è una categoria universale mascherata da particolare: è la caratteristica ineluttabile dell'espressione collettiva mascherata da segno della differenza identitaria individuale» (Rangan et al., 2023, pp. 3-4).

Il *software* del BAMF intende l'accento nella sua funzione d'uso come indice della differenza vocale, «mappata» sulla categoria geopolitica della cittadinanza (Oliveira, 2024, p.3). Da una prospettiva critica invece, informata dalle riflessioni di Glissant, accento e dialetto emergono come pratiche di linguaggio incarnate, prodotte attraverso la relazione di parlanti e ascoltatrici, e difficilmente inquadrabili all'interno del regime di riconoscimento trasparente dell'algoritmo. Quando interrogato da rappresentanti statali sulla possibilità o meno che il *software* prendesse in considerazione il fattore del mutamento attraverso il tempo della lingua primaria parlata (L1), il BAMF ha affermato che «l'acquisizione della lingua era "irrilevante" a causa della focalizzazione del *software* sulla "fonetica"» (BAMF citato in Oliveira, Miyazaki, 2022, p. 115).

Come abbiamo visto con Glissant, le pratiche di linguaggio, segnatamente quelle di persone il cui viaggio migratorio ha imposto innumerevoli adattamenti, commutazioni di codice (*code-switching*) e incontri con lingue diverse che inevitabilmente incidono sulla fluidità – finanche nel dominio prosodico ("accento", tono, giuntura, intonazione e ritmo) che il *software* sostiene di misurare – sono a scarso titolo indice oggettivo e misurabile della loro provenienza geografica "originaria", né tanto meno della loro cittadinanza. Nelle parole di Oliveira, «l'insistenza nel menzionare criteri scientifici, come quello di "fonetica"» – ma anche, aggiungerei noi, le nozioni stesse di accento e dialetto – «ha lo scopo di validare il funzionamen-

to del *software*. Quello che fa, invece, è dimostrare i limiti dei metodi di identificazione e quanto essi siano in contrasto con la realtà vissuta dall'asilo» (*ibidem*).

La narrativa essenzialista del BAMF, incentrata sulla fissità dei codici culturali, si trova dunque interdetta quando confrontata con il reale divenire della lingua come codice incarnato. Dalle dichiarazioni del BAMF, mirate al mantenimento dell'opacità dell'algoritmo, emerge il tentativo di plasmare i propri oggetti pur di forzarli all'interno del proprio regime di riconoscimento. Così facendo, Oliveira svela la natura performativa, cioè produttiva, del regime di riconoscimento dell'algoritmo biometrico. Un esame più approfondito delle sue operazioni tecniche rende manifesto questo aspetto.

7. Il timbro vocale nel *software* del BAMF

Come riportato dal modulo di consenso #D1728 consegnato all'asilo (e come affermato dagli stessi funzionari del BAMF) si evince che il sistema non svolge alcuna "biometria della voce" ma una "biometria del linguaggio". Tuttavia, il documento consegnato al termine dell'esame che a seguito della valutazione dell'operatore del BAMF qualifica o meno l'asilo è intitolato "Stimmbiometrie_Auswertung" (Biometria-vocale_Valutazione) (*ivi* p. 116). Dunque quale tipo di biometria svolge il *software*? Concentrandosi sulle poche operazioni tecniche note eseguite dall'algoritmo, l'analisi condotta da Oliveira ci permette di avvicinarci ad una risposta imprevedibile.

Il suo lavoro ruota attorno all'utilizzo da parte del *software* di una tecnica di elaborazione del suono basata sui Coefficienti Mel-Cepstrali (MFCC) utilizzati dalla maggior parte degli algoritmi di riconoscimento vocale, e in particolare quelli rivolti agli idiomi arabofoni, come il *software* del BAMF. I modelli di analisi basati sui MFCC tracciano la distribuzione delle bande di frequenza nel tempo attraverso la struttura risonante del tratto vocale, che funge da filtro corporeo e che modella la voce di una persona. Un'analisi spettrale basata sugli MFCC può quindi dedurre la forma e le dimensioni del tratto vocale di un parlante e discriminare tra i suoi diversi componenti – da cui il loro uso popolare nelle applicazioni mediche per rilevare le cause di patologie del linguaggio e del tratto vocale. Per queste ragioni, gli MFCC sono uno dei fattori più comunemente utilizzati per isolare e determinare il timbro vocale nell'elaborazione audio digitale.

Nella misura in cui un approccio “fonotattico” al riconoscimento di accenti o dialetti richiederebbe necessariamente la produzione di una trascrizione, ma l’algoritmo del BAMF tratta e processa le voci dell’3 richiedenti asilo esclusivamente tramite l’utilizzo di tecniche spettrali come quelle basate sugli MFCC, Oliveira ne deduce che il timbro, piuttosto che l’accento o il dialetto, sia il vero oggetto di riconoscimento dell’algoritmo e che dunque l’unico tipo di biometria effettuata dal *software* sia di tipo vocale piuttosto che linguistico (Oliveira 2024 p. 4). Poco importa, dunque, che il timbro vocale sia una nozione problematica, che gode di ancora meno consenso scientifico (Siedenburg, McAdams 2017) di quella di dialetto o di accento: operando all’interno di una cornice essenzialista e biocentrica, il *software* biometrico necessita di produrre un oggetto di conoscenza che soddisfi i parametri del suo regime di riconoscimento.

L’indagine tecnica di Oliveira dimostra fino a che punto il *software* può spingersi pur di forzare i suoi oggetti all’interno dei parametri del suo regime di riconoscimento. La portata di tale operazione preclude ogni possibilità di continuare a considerare l’ascolto operato dal *software* come mero atto di riconoscimento imparziale, ma ne manifesta la natura produttiva e situata.

8. Produzione del timbro ed essenzialismo vocale

Come nota la studiosa di *sound studies* Nina Sun Eidsheim, il timbro «è una delle ultime aree ancora percepita come un tratto essenziale» (Eidsheim, 2019, p. 25). Come abbiamo visto con Grosz, «[c’è] un senso di inevitabilità in questi approcci» (*ivi*, p. 10): il timbro è considerato come un limite corporeo su cui la parlante non può esercitare agentività, e proprio in virtù di ciò è investito della virtù epistemica positiva che abbiamo caratterizzato come “trasparente”. Questa narrazione, che Eidsheim chiama «essenzialismo vocale», è strumentale al *software* del BAMF dal momento in cui il suo regime di riconoscimento lavora sull’«assunto che il timbro sia statico e conoscibile» (p. 2), segno indicale dell’identità inscritto nel corpo. Ma l’algoritmo fa di più di “riconoscere” il timbro.

Come abbiamo già accennato con Glissant, possiamo affermare che la pratica materiale-discorsiva dell’ascolto, quando operata nel regime di riconoscimento dell’algoritmo biometrico del BAMF, produce, piuttosto che meramente “riconosce” i suoi oggetti. Nelle parole di Amoore, gli algoritmi «non si limitano a riconoscere persone e cose nel senso di identificare – volti, minacce, veicoli, animali, lingue – ma generano attivamente la riconoscibilità in

quanto tale, decidono chi o cosa è riconoscibile» (Amoore, 2020, p. 68). Essendo investito di tale potere, non essere riconosciuti dal *software* «è equivalente a non avere un'ontologia legale, ad essere un non-essere» (Pugliese, 2005, p. 14) e vedere rifiutata la propria richiesta di asilo. Dall'altro lato però, accento, dialetto e timbro non sono ontologicamente rimossi, ma acquisiscono un'ontologia corporea.

Quando il *software* del BAMF ascolta “per”³ la cittadinanza attraverso il timbro, produce l'ontologia corporea di quest'ultimo e la “mappa” sull'ontologia legale della prima. Rispetto alla costruzione del corpo «irriconoscibile» dell'asilianti (Murray, 2007), basandoci sugli studi sulla discriminazione razziale algoritmica del teorico dei media Ezekiel Dixon-Román, possiamo affermare che «gli atti performativi» degli algoritmi hanno la capacità di «attuare, formare, modellare e produrre corpi» (Dixon-Román, 2016, p. 6). Dall'altro lato, possiamo parlare di «corporealizzazione» del timbro da parte dell'algoritmo nei termini in cui Donna Haraway definisce la produzione di «oggetti di conoscenza e pratica naturalitici» effettuata dall'«interazione tra umani e non umani nei processi di lavoro distribuiti ed eterogenei della tecnoscienza» (Haraway, 2000, pp. 141-142).

Le riflessioni di Amoore, Haraway e Dixon-Román, riassumibili nell'adagio di Judith Butler «ogni affermazione constativa è sempre, in una certa misura performativa» (Butler, 2022, p. 33), espongono il carattere produttivo dell'ascolto, sia umano che algoritmico. Da questa prospettiva le pratiche di ascolto emergono anche nel loro carattere relazionale e situato, quindi necessariamente investito da rapporti di potere. Attraverso di esse parlanti e ascoltrici co-costituiscono insieme gli oggetti dell'ascolto. Se gli oggetti dell'ascolto sono prodotti, invece che meramente “riconosciuti”, seguendo Glissant ed Eidsheim ne possiamo derivare l'idea che «non esiste voce da conoscere a priori» (p. 6) del rapporto entro la quale si costruisce. Muovendoci dal campo discorsivo della critica a quello creativo dell'arte, Oliveira sfrutta la capacità delle arti sonore di creare situazioni di ascolto alternative, per sperimentare la produzione collettiva di timbri opachi e differenti, resistenti al regime di riconoscimento dell'ascolto biometrico.

9. Ascoltare *DESMONTE*: Opacità del timbro

Risultante del lavoro pluriennale di ricerca di Oliveira sul *software* del BAMF, *DESMONTE* (portoghese per “smontato, disfatto”) è una composizione per sintetizzatori modu-

lari e voce pre-registrata del 2021, in cui l'artista si appropria delle tecniche di analisi spettrale che il *software* impiega per ricavare informazioni biometriche sul timbro e ne effettua un'inversione di senso radicale. In *DESMONTE*, il timbro vocale originale non è solo "smontato" e opacizzato, ma moltiplicato dalle operazioni tecniche eseguite dal *software* del BAMF re-ingegnerizzato e rivoltato contro sé stesso (Oliveira).

Ho avuto modo di presentare il lavoro di Oliveira in due eventi da me curati: la prima l'8 ottobre 2021 alla Fondazione Merz di Torino nel contesto di una rassegna di *performance* prodotta da Cripta747 e The Listeners (Fig. 1), e la seconda il 24 giugno 2023, all'interno del festival *Between Land and Sea* organizzato da Studio Rizoma di Palermo. Queste occasioni sono state per me un modo di immergermi nella ricerca di Oliveira e di iniziare una conversazione con l'artista che continua ad oggi, ma anche di ragionare sulla (e fare esperienza in prima persona della) particolare esperienza collettiva di ascolto che questo lavoro allestisce.



Fig. 01. Pedro Oliveira esegue *DESMONTE* alla Fondazione Merz, 8 ottobre 2021.

Foto: Gabriele Abruzzese

La composizione è costruita attorno ad un semplice campione sonoro appositamente prodotto: una frase letta da Fernanda Lira, cantante nella band *death metal* brasiliana Cryp-

ta. La tecnica della laringalizzazione utilizzata da Lira, centrale nel *growling* tipico di questo e altri sottogeneri del *metal*, ha un duplice effetto. Prima di tutto riduce la comprensione della dimensione semantica del parlato (Bogue, 2004). In secondo luogo, agendo sugli organi che partecipano nella produzione del timbro vocale, il *growl* lavora, opacizzandola, sulla riconoscibilità dei tratti identitari del parlantə. Ciò avviene anche attraverso l'abbassamento della frequenza media, considerato un fattore nella distinzione del genere nella voce, impedendone il riconoscimento (Koestenbaum, 2006). Attraverso il *growl*, Lira ed Oliveira dimostrano insieme la natura performativa del timbro, la sua plasticità e opacità costitutiva. L'abbassamento delle frequenze causato dal *growl* è poi accentuato dalla manipolazione del campione sonoro che Oliveira opera dal vivo interagendo con il sintetizzatore modulare.

L'estensione del campione sonoro in bordini sostenuti provoca un'ulteriore intensificazione del registro più basso della gamma frequenziale, sulle quali l'ascolto umano esercita un minore controllo delle sue capacità di riconoscimento (Moller, Pedersen, 2004). L'effetto fa vibrare l'architettura dello spazio risonante, inclusi i corpi dell'ascoltatric. Coinvolgendo direttamente il corpo, le basse frequenze manifestano la componente affettiva, non-rappresentazionale, «materialista», delle arti sonore, (Cox, 2011). Si può leggere il «materialismo dei bassi» di *DESMONTE* nel segno dell'opacità, laddove la non-discorsività materiale delle arti sonore è in grado di aggirare le ordinarie pratiche di ascolto (Goodman, 2024). D'altra parte, nel campo altresì discorsivo dell'estetica musicale, le basse frequenze sono da sempre associate all'oscurità e alla gravità proprio in virtù della loro manifestazione delle proprietà vibrazionali del suono. È anche in questo senso che *DESMONTE* si può dire performi l'opacità.

Infine, le manipolazioni effettuate da Oliveira sul campione vocale hanno l'effetto di produrre una separazione pressoché totale di ogni riferimento alla fonte originale del suono, in linea con i principi dell'ascolto acusmatico teorizzati da Pierre Schaeffer (Schaeffer, 1952; Di Bona, Santarcangelo, 2017). Sul piano estetico però, più che alle pratiche acusmatiche, *DESMONTE* guarda alla musica *drone*, sia nei termini delle scelte armoniche, sia nella struttura generale della composizione. I droni risonanti negli spazi dove Oliveira performa *DESMONTE* generano una proliferazione delle armoniche superiori che moltiplica i vettori di attenzione dell'ascolto (Sword, 2021). Da questa coltre sonora il timbro emerge come «multi-vocale» (Meizel 2020). Siamo così gettat3 nell'«infra-mondo» sonoro, un paesaggio acustico

caratterizzato da ambiguità e indeterminazione, molteplicità e mutevolezza, capace di sovvertire le pratiche di ascolto convenzionali (Bonnet, 2018).

DESMONTE si conclude riconducendo il flusso sonoro verso il campione originale della voce di Lira, presentato infine nella sua versione inalterata. Solo allora l'ascoltatric3 comprende che ciò che hanno ascoltato fino a quel momento non era altro che una voce umana. Eppure, nonostante le strategie impiegate da Olivera per agire sulla riconoscibilità del timbro, l'artista non fa che manifestarne l'opacità costitutiva, la «molteplicità interna» di cui parla Glissant. *DESMONTE* propone una modalità di ascolto alternativa al regime di riconoscimento biometrico e alle pratiche di ascolto consuete, tanto umane quanto algoritmiche, in cui artista e tecnologie, parlanti e ascoltatric3 partecipano insieme, in tempo reale, alla costruzione collettiva del timbro, indugiando sulla sua opacità.

10. Conclusioni

Riassumendo, le pratiche di *auditing* necessarie alla giustizia algoritmica sono spesso limitate dall'opacità degli algoritmi. Seguendo l'invito di Amoore a considerare l'opacità come proprietà costitutiva degli algoritmi, ne deriva una pratica per la giustizia algoritmica che faccia di essa un paradigma metodologico piuttosto che un limite epistemologico. Quando indirizzata agli algoritmi finalizzati al riconoscimento, come quelli biometrici, praticare l'opacità significherà da un lato avanzare una critica radicale, e dall'altro proporre alternative al loro regime di riconoscimento, definito dalla trasparenza. Tale lavoro è svolto da Pedro Oliveira sull'oggetto di ricerca del *software* deputato al riconoscimento vocale per la determinazione dell'origine dell'richiedent3 asilo in Germania, conosciuto per le sue pratiche discriminatorie.

Anzitutto, gli interventi di Oliveira sono atti a posizionare il *software* del BAMF all'interno della sua genealogia coloniale grazie al metodo media-archeologico. In secondo luogo, la sua ricerca contribuisce a situare le pratiche e gli attori coinvolti nel regime di riconoscimento degli algoritmi di biometria vocale, fondato sulla loro rimozione discorsiva. Da ciò ne deriva una radicale riformulazione dell'ascolto, umano quanto algoritmico, che da mero atto di riconoscimento emerge nel suo carattere produttivo. Un'analisi tecnica dimostra che l'algoritmo produce un nuovo oggetto, il timbro, pur di adempiere al proprio regime di riconoscimento.

In ultima battuta, il lavoro di *sound artist* di Oliveira sfrutta il carattere produttivo dell'ascolto come pratica relazionale incarnata per effettuare un ribaltamento radicale del

regime di riconoscimento “trasparente” del *software* del BAMF. Attraverso il riutilizzo creativo dello stesso algoritmo oggetto di critica, dunque non solo svelando il potere discriminatorio degli algoritmi, Oliveira ne realizza le potenzialità generative. Da strumento di controllo e discriminazione, l’algoritmo diviene strumento sonoro, capace di riformulare la situazione di ascolto come laboratorio situato in cui sperimentare collettivamente la produzione di nuovi ascoltatori³, oggetti sonori, e prassi estetico-politiche.

Attraverso questo lavoro, l’opacità suggerisce pratiche di giustizia algoritmica alternative, che informano diversi metodi di *auditing*, come quelli messi in campo da Oliveira, basati sulla decostruzione dei presupposti epistemologici del regime di riconoscimento degli algoritmi biometrici e la ricostruzione media-archeologica della loro genealogia coloniale. Infine, l’opacità emerge come figura concettuale e prassi estetico-politica capace di scardinare le premesse positiviste delle abitudini di ascolto, riformularlo come pratica generativa, relazionale e incarnata.

¹ È interessante notare a questo proposito la fertilità del carattere interdisciplinare che contraddistingue questo campo, dove importantissimi contributi pionieristici sono stati avanzati da figure ibride di artista-ricercatrice come Oliveira. Rimando per esempio al lavoro di Lawrence Abu Hamdan (Abu Hamdan CHECK) e dell’analisi che ne fanno Annalisa Pellino (Pellino, 2021) e Naomi Waltham-Smith (Waltham-Smith, 2023), oltre al lavoro del collettivo Liquid Architecture (Liquid Architecture).

² “Hajar” è un nome di fantasia per proteggerne l’identità.

³ Utilizzando il termine “*listening for*” Oliveira sottolinea il carattere intenzionale di questa pratica di ascolto, capace di produrre l’oggetto che dichiara di osservare (Oliveira, 2024, p. 4).

Riferimenti bibliografici

Ajana, B., *Governing through Biometrics*, Palgrave Macmillan, London, 2013.

Amoore, L. *Cloud Ethics: Algorithms and the Attributes of Ourselves and Others*. Duke University Press, Durham, 2020.

Ananny, M., Crawford, K., *Seeing without Knowing: Limitations of the Transparency Ideal and Its Application to Algorithmic Accountability*, in «New Media & Society» 20:3, 2018, pp. 973–89.

Biselli, A., *Eine Software Des BAMF Bringt Menschen in Gefahr*, in «VICE», 20 agosto 2018, <https://www.vice.com/de/article/fluechtlinge-bamf-sprachanalyse-software-entscheidet-asyl/>

Blas, Z., Gaboury, J., *Biometrics and Opacity: A Conversation*, in «Camera Obscura: Feminism, Culture, and Media Studies» 31:2, 2016, pp. 155–65.

Bonnet, F. J., *The Infra-World*, Urbanomic, Falmouth, 2018.

- Bridle, J., *Modi di essere. Animali, piante e computer: al di là dell'intelligenza*. Rizzoli, Segrate, 2022.
- Brunton, F., Nissenbaum, H. *Obfuscation: A User's Guide for Privacy and Protest*. Cambridge, The MIT Press, 2015.
- Butler, J. *Corpi che contano. I limiti discorsivi del «Sesso»*. Castelvecchi, Roma, 2022.
- Chase, J., *Refugee Agency Unveils ID Technology*, in «DW», 27 luglio 2017, <https://www.dw.com/en/german-refugee-agency-unveils-new-asylum-identity-technology/a-39857345>
- Columbro, D., *Quando i dati discriminano. Bias e pregiudizi in grafici, statistiche e algoritmi*. Il Margine, Trento, 2024.
- Cox, C., *Beyond Representation and Signification: Toward a Sonic Materialism*, in «Journal of Visual Culture», 10:2, 2011, pp. 145–61.
- Daston, L., Galison, P., *Objectivity*. Zone Books, New York, 2007.
- Deleuze, G., Guattari, F., *Mille piani. Capitalismo e schizofrenia*. Orthotes, Napoli, 2017.
- Di Bona, E., Santarcangelo, V., *Introduction. The Nature of the Auditory Object and Its Specific Status as an Object of Perception*, in «Rivista di estetica», 66, pp. 3–7.
- Dixon-Román, E., *Algo-Ritmo: More-Than-Human Performative Acts and the Racializing Assemblages of Algorithmic Architectures*, in «Cultural Studies ↔ Critical Methodologies», 16:5, 2016, pp. 482–90.
- Eidsheim, N. S. *The Race of Sound: Listening, Timbre, and Vocality in African American Music*. Duke University Press, Durham, 2019.
- Goh, S-A. *Sonic Knowledge Production in Archaeoacoustics: Echoes of Elsewhere?*, tesi di dottorato in Media, Communications and Cultural Studies - Goldsmiths, University of London, 2020.
- Goodman, S. *Guerra sonora: Suono, affetto ed ecologia della paura*. NERO, Roma, 2024.
- Grosz, E., *Space, Time and Perversion: Essays on the Politics of Bodies*. New York: Routledge, 1995.
- Haraway, D. J., *Testimone-modesta@femaleman-incontra-Oncotopo. Femminismo e tecnologia*. Feltrinelli, Milano, 2000.
- Hoffmann, A., *Knowing by Ear: Listening to Voice Recordings with African Prisoners of War in German Camps (1915–1918)*. Duke University Press, Durham, 2024.
- Jasanoff, S., Kim, S-H. (a cura di), *Dreamscapes of Modernity: Sociotechnical Imaginaries and the Fabrication of Power*. University of Chicago Press, Chicago, 2015.

- Koestenbaum, W., *Queering the Pitch*, in P. Brett, E. Wood, G. C. Thomas, (a cura di), *Queering the Pitch: The New Gay and Lesbian Musicology*, Routledge, New York, 2006.
- Leix Palumbo, D., *The Weaponization of Datafied Sound: The Case of Voice Biometrics in German Asylum Procedures*, in K. Leurs, S. Ponzanesi (a cura di), *Doing Digital Migration Studies: Theories and Practices of the Everyday*, University of Amsterdam Press, Amsterdam, 2024.
- Li, X., Mills, M., *Vocal Features: From Voice Identification to Speech Recognition by Machine*, in «Technology and Culture» 60:2, 2019, pp. 129–60.
- Lulamae, J., *The BAMF's Controversial Dialect Recognition Software: New Languages and an EU Pilot Project*, in «AlgorithmWatch», 5 settembre 2022, <https://algorithmwatch.org/en/bamf-dialect-recognition/>
- Lyon, D. *La società sorvegliata. Tecnologie di controllo della vita quotidiana*. Feltrinelli, Milano, 2002.
- Magnet, S. A., *When Biometrics Fail: Gender, Race, and the Technology of Identity*. Duke University Press, Durham, 2011.
- Meizel, K., *Multivocality: Singing on the Borders of Identity*. Oxford University Press, Oxford, 2020.
- Moller, H., Pedersen, C.S. *Hearing at Low and Infrasonic Frequencies* in «Noise and Health» 6:23, 2004.
- Murray, H., *Monstrous Play in Negative Spaces: Illegible Bodies and the Cultural Construction of Biometric Technology*, in «The Communication Review». 10:4, 2007, pp. 347–65.
- Napolitano, Domenico. *La voce artificiale. Un'indagine media-archeologica sul computer parlante*. Editoriale Scientifica, Napoli, 2022.
- Oliveira, P. J. S. V. d., *The Timbral Matter of Voice and the Right to Opacity*, in «Akademie Schloss Solitude», 19 dicembre 2019, <https://www.akademie-solitude.de/de/web-residencies/the-timbral-matter-of-voice-and-the-right-to-opacity/>
- Oliveira, P. J. S. V. d., Miyazaki, S., *Maschinelle Intelligenz?!*, in Schürmer, A. Haberer, M., Brautschek, T. (a cura di), *Acoustic Intelligence: Hören und Gehorchen*, Düsseldorf University Press, Düsseldorf, 2022.
- Oliveira, P. J. S. V. d., *Politicizing Acoustic Features: Undoing the Colonial Fiction of Voice-as-Citizenship in the German Asylum Seeking System*, in *Border Fictions*, 11:4, 2024 (in corso di pubblicazione).
- Oltermann, P., *German Soldier Found Guilty of Planning Terror Attacks Posing as a Refugee*, in «The Guardian», 15 luglio 2022, <https://www.theguardian.com/world/2022/jul/15/german-soldier-planned-terror-attacks-posing-as-a-refugee-court-finds>

Pasquale, F., *The Black Box Society: The Secret Algorithms That Control Money and Information*. Harvard University Press, Cambridge, 2015.

Pellino, A., *La voce in transizione. Cinema arte contemporanea e cultura fonovisuale*. Mimesis, Milano, 2023.

Porter, T. M. *Le origini del moderno pensiero statistico (1820-1900)*. La Nuova Italia, Venezia, 1993.

Pugliese, J., *In Silico Race and the Heteronomy of Biometric Proxies: Biometrics in the Context of Civilian Life, Border Security and Counter-Terrorism Laws*, in «Australian Feminist Law Journal» 23:1, 2005, pp. 1–32.

Rangan, P., et al., *Introduction*, in Rangan, P. (a cura di), *Thinking with an Accent: Toward a New Object, Method, and Practice*, University of California Press, Oakland, 2023.

Schaeffer, P., *A la recherche d'une musique concrète*. Éditions du Seuil, Paris, 1952.

Siedenburg, K., McAdams, S., *Four Distinctions for the Auditory 'Wastebasket' of Timbre*, in «Frontiers in Psychology», 8, 2017, pp. 1-4.

Sword, H., *Monolithic Undertow: In Search of Sonic Oblivion*. Hachette, London, 2021.

Tagg, J. *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1993.

Waits, M. R., *The Indexical Trace: A Visual Interpretation of the History of Fingerprinting in Colonial India*, in «Visual Culture in Britain» 17:1, 2016, pp. 18–46.

Waltham-Smith, N., *Shattering Biopolitics: Militant Listening and the Sound of Life*. Fordham University Press, New York, 2021.

Walton, Kendall L., *Transparent Pictures: On the Nature of Photographic Realism*, in «Critical Inquiry» 11:2, 1984, pp. 246–77.

Ziegler, S., *Historical Sound Recordings in the Berlin Phonogramm-Archiv and the Lautarchiv [2000]*, in «Translingual Discourse in Ethnomusicology» 6, 2020, pp. 136–55.

Sitografia

BAMF: “2003238.PDF” <https://dserver.bundestag.de/btd/20/032/2003238.pdf>, (consultato il 26 settembre 2024)

Buolamwini, J.: “Algorithmic Justice League”, <https://www.ajl.org/> (consultato il 26 settembre 2024)

Liquid Architecture: “Machine Listening”, <https://liquidarchitecture.org.au/investigations/machine-listening> (consultato il 27 settembre 2024)

Oliveira, P. J. S. V. d., “DESMONTE (2021)”, <https://oliveira.work/desmonte/> (consultato il 27 settembre 2024)

Onuoha, M. “On Algorithmic Violence,” <https://github.com/MimiOnuoha/On-Algorithmic-Violence>, (consultato il 27 settembre 2024)

Biografia dell'autore / Author's biography

Mattia Capelletti è curatore indipendente e dottorando in Scienze della Cultura all'Università di Palermo. La sua ricerca si focalizza pratiche artistiche *time-based* (performance, immagini in movimento, suono e musica) che esplorano le estetiche, politiche e tecnologie della voce. Ha collaborato con diverse riviste, tra cui *Il Tascabile* e *Flash Art*, e curato libri d'artista. È parte di *ALMARE*, un'associazione che si occupa di curatela e produzione di pratiche contemporanee che utilizzano il suono come medium espressivo. Vive e lavora a Torino.

Mattia Capelletti is an independent curator and PhD candidate in Cultural Sciences at the University of Palermo. His research focuses on time-based artistic practices (performance, moving images, sound, and music) that explore the aesthetics, politics, and technologies of the voice. He has collaborated with various magazines, including *Il Tascabile* and *Flash Art*, and has curated artist books. He is part of *ALMARE*, an organization focused on the curation and production of contemporary practices focused on sound as an expressive medium. He lives and works in Torino.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Tyranny of (AI)Thought. Artificial intelligence in music composition: a case study on Krallice “Diotima”

Michele Varini

Università Cattolica del Sacro Cuore of Milan

Gabriele Gramaglia

Civica Scuola di Musica Claudio Abbado

Abstract

In questo articolo intendiamo discutere la crescente influenza dell'intelligenza artificiale (IA) nei campi dell'arte. Il fenomeno, già da tempo familiare nel settore delle arti visive, sta oggi acquistando rilevanza anche in quello della musica. L'impatto dell'IA sulla musica, in particolare sui sottogeneri più avanguardisti e sperimentali, sta generando dibattiti che spaziano dai copyright, all'autenticità e, soprattutto, alla creatività. Il caso specifico discusso in questa ricerca è l'album *Diotima* della band newyorkese *Krallice*, uscito nel 2011, e la sua "controparte" generata da Dadabots, un collettivo che sperimenta con le IA, *Coditany of Timeness*, creata utilizzando una rete neurale addestrata su *Diotima*. Pubblicato al NeurIPS 2017, *Coditany of Timeness* esemplifica come l'IA possa reinterpretare stili musicali, permettendo di avviare una riflessione sulla creatività "macchinica". Entrambi gli album sono stati sottoposti ad analisi per quanto riguarda la struttura delle canzoni, la melodia e il linguaggio armonico. La dimensione creativa retrostante il progetto è stata approfondita attraverso un'analisi testuale di articoli e interviste online, per un totale di 37 documenti. Questo insieme di risultati sono poi stati discussi con i membri dei *Krallice* attraverso un'intervista semi strutturata. L'intento è quello di esplorare il modo in cui l'IA interagisce con il processo creativo umano, ponendo domande su come la macchina interpreti questi processi, e su come questi risultati siano percepiti dagli artisti stessi.

In this article, we intend to discuss the growing influence of artificial intelligence (AI) in the fields of art. The phenomenon, which has long been familiar in the visual arts sector, is now also gaining relevance in the music sector. The impact of AI on music, particularly on the more avant-garde and experimental sub-genres, is generating debates ranging from copyright, authenticity and, above all, creativity. The specific case discussed in this one is the album *Diotima* by New York band *Krallice*, released in 2011, and its 'counterpart', *Coditany of Timeness*, generated by Dadabots, a collective experimenting with AI, created using a neural network trained on *Diotima*. Released at NeurIPS 2017, *Coditany of Timeness* exemplifies how AI can reinterpret musical styles, enabling a reflection on 'machinic' creativity. Both albums were subjected to analysis with regard to song structure, melody and harmonic language. The creative dimension behind the project was deepened through a textual analysis of articles and online interviews, a total of 37 documents. This set of results was then discussed with members of the *Krallice* through a semi-structured interview. The intention is to explore how AI interacts with the human creative process, asking questions about how the machine interprets these processes, and how these results are perceived by the artists themselves.

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/connessioni/26583

1. Introduction

In recent years, the universe of generative artificial intelligences has been considerably enriched, both in terms of quantity and the fields of creativity and art it is able to touch (Zhang & Lu, 2021; Jo, 2023; Feuerriegel et al., 2024). This phenomenon, while not entirely new, is also beginning to make a significant mark in the field of music production. Similar to what has already happened in the field of graphic arts, the use of AI in music has become a heated and sometimes controversial topic of discussion (Kaliakatsos-Papakostas et al., 2020; Chu et al., 2022).

So far, the application of artificial intelligence in music has been less popular than in other artistic fields, but it is attracting increasing interest, especially in the musical mainstream (Deruty et al., 2022). This interest could lead to significant changes in traditional industry paradigms, including reducing production costs and increasing efficiency (Galaz et al., 2021).

Among the many issues raised by the integration of AI into the creative process are artistic creativity, copyright and the legitimacy of these productions as fully-fledged art forms. These issues are at the centre of discussions in an environment that is becoming increasingly complex and populated by new technologies (Anantrasirichai & Bull, 2022). Despite the topicality and popularity of the topic, the phenomenon is not new and, in order to try to understand some of its dynamics, it is necessary to trace a brief historical path.

2. Historical Dimension

The application of artificial intelligence to music began in the 1950s and 1960s, with the first experiments in algorithmic composition (Mansoori, Murali 2022). An emblematic example is the 'Illiac Suite' (Sandred et al. 2009), created by Lejaren Hiller and Leonard Isaacson in 1957, which is considered the first piece of music composed with a computer. These early experiments were based on simple mathematical rules and algorithms, with the aim of exploring the possibility of creating music through automatic processes, changing the conception of and approach to music and starting a path that would later branch out in multiple directions. In the 1970s, the use of computers and programmes for creating music began to become more sophisticated. On this path was the work of David Cope, who developed the Experiments in Musical Intelligence (EMI) programme (Cope 1989; Da Silva 2003). EMI was able to analyse the styles and techniques of existing composers and, from this data, generate new compositions in the same style. At the same time, there was the

introduction of synthesisers and electronic instruments, which revolutionised the possibilities of music creation in a peculiar way (Lanier, Rader 2021). As computing power advanced and the technologies themselves progressed (Chun et al. 2004), the 1990s saw the emergence and spread of software using artificial intelligence algorithms to aid and assist music composition. Programs such as Band-in-a-Box (Ferguson 2005) allow for the generation of automatic musical accompaniments, while tools such as Melody Assistant allow for the creation of melodies on the basis of predefined rules, bringing us substantially closer to the approach prevalent today in the use of these technologies. With the beginning of the 21st century, machine learning algorithms began to be used to analyse large amounts of musical data and generate new compositions (Verma 2021). This phenomenon is growing over the years, partly due to the increase in computing power and the availability of large music datasets. Music recommendation systems such as those used by Spotify (Eriksson 2019) and Apple Music (Datta et al. 2018) rely on machine learning algorithms to personalise users' experiences, altering not only production, but also consumption and the dynamics of popularity and diffusion (Seaver 2022). As 2020 approaches, AI becomes an established component of the music industry.

The application of advanced deep learning techniques enables new generative possibilities, making the production of increasingly complex and articulated musical products easier and more accessible. Tools that are increasingly accessible to a wider audience are beginning to offer platforms for the automatic creation of music, both for personal productions and for productions for films, video games and multimedia content (an area also fueled by the enormous popularity that social media have gained over the years and, even more acceleratingly, as a consequence of the Covid 19 pandemic) (Venegas-Vera 2020). This growing interest in the use of AI in music is leading to significant changes in traditional industry paradigms. Artificial intelligence is enabling cost reductions and efficiency gains, on the one hand allowing artists to explore new creative frontiers, and on the other hand threatening some traditional professions and challenging artistic value and human creativity. Indeed, there are also ethical and legal issues concerning artistic creativity and copyright, issues that will necessarily have to be addressed systemically by business and industry and will hopefully form a crucial part of the future debate (Sturm et al. 2019).

3. An overview of actual AI-based technologies

The story of artificial intelligence in music is constantly evolving, both technically and stylistically, inevitably affecting the way music is created, distributed and consumed. For purely contextual reasons, it is worth listing some of the most popular tools currently available for creating or processing music through artificial intelligence. Among them, one of the best known is Amper Music (Verma 2021), an artificial intelligence-based music composition platform that allows users to quickly create original music. Used to produce soundtracks for videos, films and games, it allows users to customise the style, tempo and atmosphere of the song. The same can be extended to AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist) (Karpov 2020), an AI that specialises in creating orchestral soundtracks. AIVA has greater sophistication and was one of the first AIs to obtain the status of composer recognised by the copyright organisation in Europe (Samuelson 2023). A partially similar argument can be made for Melodrive, an AI designed to create dynamic and interactive music, particularly useful for video games and virtual reality applications. Under the aspect of immersiveness and customisation, mention should also be made of Endel, a tool capable of generating customised soundscapes aimed at improving users' concentration, sleep or relaxation according to their needs. As a glossa of this first corpus, we chose to mention Suno AI Music Generator, one of the innovative tools developed by Suno AI, given its growing popularity and diffusion (Helmanto, Dayana 2024). This system uses advanced machine learning models to produce music tracks, offering users the ability to generate music quickly and automatically. The complexity of the platform under consideration allows for various possibilities, including automatic music composition, which enables the generation of original music from scratch using algorithms trained on large sets of music of the most diverse styles. It is then possible to intervene with customisations in terms of style, tempo, key, instruments or mood. The sophistication of the Suno Ai Music Generator makes it capable of understanding the context for which the music is intended, autonomously choosing (or at least directing) certain compositional and stylistic choices.

A second category of these tools, in our opinion, is for “professionals” in the sector, people who are able to use software to process, compose or play music, and they usually consist of applications that speed up certain processes or simplify them. One example is Spleeter, an open-source tool that uses artificial intelligence to separate vocal and instru-

mental tracks. It is widely used not only for remixing, but also for music analysis. Another example is LANDR, an automated audio mastering platform useful for improving the sound quality of recordings. LANDR also offers distribution and publishing services for independent artists, further revealing the type of audience the product intends to address, i.e. a type of user more specifically interested in the music industry.

An even different case of hybridisation of different media tools is that of Jukedek, a music generation platform allowing the creation of customised tracks for video content (Cole 2020). Acquired by TikTok in 2019, Jukedek's technology was integrated into the platform itself. The short list so far consists of tools that can generate 'original' music productions from scratch, often for inexperienced or novice users. Of the many available, we intend to list only a few for their peculiarities, without any claim to systematic completeness.

To conclude this brief review, we cannot fail to take a closer look at the role of the main players in the digital and Artificial Intelligence sector. OpenAI has itself developed an application dedicated to music, MuseNet (Civit et al. 2022), a model that uses neural networks to generate music in various styles. MuseNet can create compositions with up to 10 instruments and is able to capture complex interactions between melody, harmony and rhythm. Among the big names in the technology sector that have moved into this theatre is Google, with its Google Magenta search project (신원식, 김민철 2020). It offers a number of tools and models, among which NSynth, which allows new sounds to be synthesised by combining properties of different instruments, is particularly interesting.

These artificial intelligences, each in a different way (and for different user sectors), are revolutionising the way music is created, produced and consumed. On the one hand, they allow greater accessibility to creative processes, reduce production costs and open up new artistic possibilities for musicians and producers, but also for amateurs. However, they also raise new questions, not only ethical and legal, and not only of a more ontological nature, which are present and vital in the academic debate (Ernst 2016; Napolitano 2022): how does the ever-increasing diffusion of IA influence music production and musical aesthetics?

4. A peculiar case: Dadabots

In the short list above, there are different types and various strands of these technological tools, but it is quite clear that all of them, for different purposes, are in some way

geared towards some kind of profit, whether it is to streamline production processes for the music industry, to make a service available for a fee, or to collect information. A different case seems to be that of Dadabots (Pošćić, Kreković 2020). The project, founded by CJ Carr and Zach Zukowski, two musicians and programmers, aims to use neural networks and deep learning algorithms to generate music, especially in the field of so called “extreme” (Kahn-Harris 2006; 2009) or radical genres such as death metal, black metal, math rock and other experimental music styles.

What is DADABOTS?

Not sure what DADABOTS is. We're a cross between a band, a hackathon team, and an ephemeral research lab. We're musicians seduced by math. We do the science, we engineer the software, we make the music. All in one project. Don't need nobody else. Except we do, because we're standing on the shoulders of giants, and because the whole point is to collaborate with more artists.¹

From the words of the project's creators, several directions seem to emerge behind the decision to venture into the field of music generated by artificial intelligence, and it is also easy to deduce an avant-garde dimension, as recalled by the project's very name, a composite word formed from 'Dada', a movement founded by Hugo Ball and Emmy Hennings as a reaction against the traditional conventions of society, politics and art, characterised by an attitude of rejection, rebellion and critique of established values (Bigsby 2017), and by bots, an abbreviated form of 'robot', a term that often refers to software programs that perform automatic tasks. The provocation is quite obvious, it would seem to be an initiative to 'automate', to mechanise an unconventional artistic production. The process behind Dadabots consists of training neural networks on pre-existing musical datasets. The project uses deep learning models, specifically a variant of recurrent neural networks (RNNs) (Franklin 2006) and generative adversarial networks (GANs) (Chen et al. 2019), to learn the stylistic characteristics of a particular genre or musical group. RNNs were mainly used in the early stages of the project for their ability to process temporal sequences, such as musical notes, while GANs, a type of model that pits two neural networks against each other to improve the end result, were used to improve the quality of the generated audio. Through training, the model is able to create new compositions that replicate the style of the initial input submitted to it. One of the fascinating aspects of the project is the element of randomness and unpredictability.

Since the artificial intelligence does not follow a previously established pattern, the compositions produced in this way are often experimental and, indeed, unpredictable, with unexpected transitions and unconventional structures. This characteristic lends itself appropriately to the genres chosen for this experimental experience, such as death metal (Phillipov 2012) and math rock (Gomez 2024), which are themselves characterised by unpredictable transitions and cutting-edge elements of innovation. Dadabots was developed to constantly learn and improve the quality of the music it generated, an element that can be seen in the increasing quality of its productions. While in the beginning the results were more rudimentary, over time the project managed to refine its outputs to the point of creating musical products that, in some cases, are hardly recognisable as automated productions, increasingly blending in with productions created by musicians. Dadabots, due to these characteristics, does not only present itself as an experiment of a technical nature, but also raises challenges and questions with respect to the artistic and creative dimension, which is as much human as it is artificial, machinic (Moruzzi 2021). The project has been the subject of interest from musicians, programmers and artists (as well as its creators, hybrid figures, musicians-programmers, on the borderline between the technical and artistic dimensions), not only for its production, which is avant-garde, but also because it is able to question what it means, especially today, in the presence of these increasingly widespread and accessible technologies, to “create” music, and what this means. A further question arises from this experience: can a machine really be considered creative? In many cases, Dadabots’ achievements have been welcomed by the music community, mainly because its creations escape convention and bring something new and unpredictable to the music scene, but this more “philosophical” dimension has not always been taken into account. Carr and Zukowski conceived the Dadabots project primarily as a form of contemporary art aimed at challenging the concept of musical authorship. Rather than trying to create a perfect AI that imitates human music, their goal is to create something new and unique, a novel artistic expression that does not necessarily follow traditionally imposed rules.

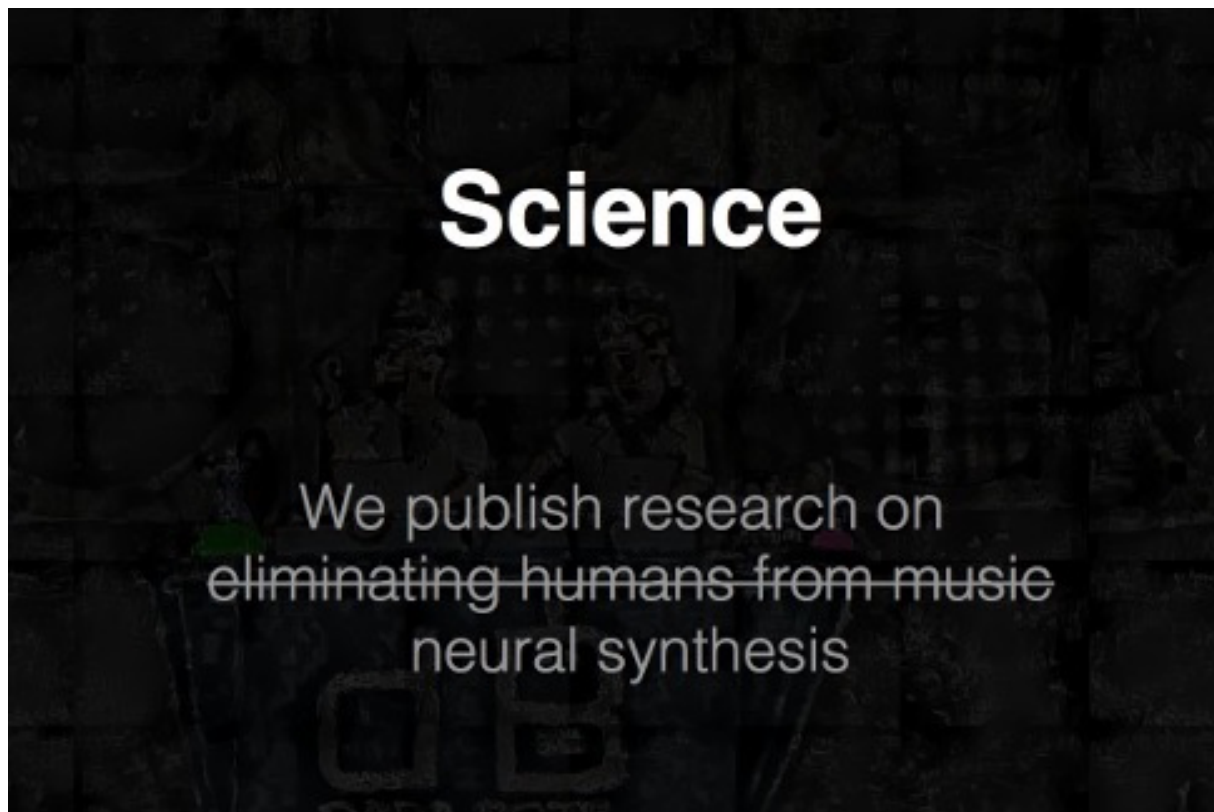


Fig. 1. Landing page of the Dadabots website.²

Our aim is human augmentation.

Few people write music, but almost everybody has a music aesthetic. Imagine a music production tool where you simply feed it music influences, like a Furby. It starts generating new music. You sculpt it to your aesthetic. Imagine hearing everyone's crazy weird music aesthetic come out of their Furby.

Really this is just meta music - instead of playing the music, we are playing the musician.³

As can be deduced from the above quotation, the experiment does not aim to compete with human creativity, but intends to be a tool at its service, and for this very reason lends itself particularly effectively as an object of observation for reflecting on this dimension of production, both artistic and cultural, of our time (Born 2010). Among the various experimental applications that characterise the project, it is worth listing some of them for the purposes of the present discussion. Noteworthy is Math Rock AI, aimed at creating math rock music, a genre characterised by complex tempo changes and unusual rhythmic structures, and the same, but for the jazz genre (Gridley et al. 1989), applies to DeepJaz. Finally, as far as the present discussion is concerned, the “Relentless Doppelganger” project, an uninterrupted stream of AI-generated music, mainly death metal,

broadcast in real time via social networking platforms (YouTube and Twitch). Dadabots represents a pioneering example of the use of artificial intelligence in music, and offers the possibility of engaging in discussions on creativity, intellectual property, and the intersection of technology and art. Although the results can be considered experimental, the project highlights the potential of artificial intelligence to inspire new musical styles and challenge traditional conventions of music composition. The latter aspect fits into the terrain chosen for this specific discussion.

5. Case study: Krallice “Diotima”

In April 2011, the experimental black metal band *Krallice* released *Diotima*, a work that became a milestone for the genre and the underground. Six years later, in 2017, during the Annual Conference on Neural Information Processing Systems (NeurIPS 2017), *Coditany of Timeness*, a project for the “Workshop for Machine Learning, Creativity and Design: Generating Black Metal and Math Rock”, was presented. The album in question was generated with an RNN, trained on the raw audio of *Krallice*’s *Diotima* album. All titles were generated by a Markov chain and the album cover was also created by a neural transfer. Today, with the passing of years and the advancement of these technologies, the significance of this experimental work would seem to take on a new light.

The band *Krallice* was formed in New York in 2007, originally by Colin Marston, at the time already involved in various experimental music projects, and Mick Barr, who was also quite active in the same scene. As Mick Barr stated, «Colin and I had talked about trying to make a black metal record together, with no intention of making it sound good or releasing it, but as we were writing the music we let it take its shape and liked it more than we expected»⁴. Thus *Krallice* was born, and consequently their self-titled record. Drummer Lev Weinstein and bassist Nicholas McMaster joined the group shortly afterwards, the former to record the band’s first work, while the second did not contribute to the record as the bass lines were provided by Marston and Barr themselves. The four members have remained the same ever since.

Krallice’s music has always been considered divisive by the more radical black metal community from the very beginning, partly due to their inherently experimental influences that come from areas far removed from black metal (as do the band’s members, though profound connoisseurs of the genre). Specifically, the very variegated black metal scene is characterised by

different currents (Olson 2008; Hunt-Hendrix, 2010; Kulesco, Cima 2024), some of which believe that black metal itself must adhere to quasi-religious ideologies, as Enslaved, who have always been considered leading exponents of black metal culture, stated in an interview:

For us, black metal will always be extreme metal with a Satanic ideology, and that we'll never have. But we still revisit our roots. [Mayhem founder] Euronymous was my main inspiration for guitar playing and as a songwriter⁵.

However, as their Bandcamp description eloquently states: "Formed in 2007. Woodhaven, Queens NY. Black metal. Or not", *Krallice* have never considered themselves strictly "black metal". Stylistically, as mentioned above, and at least at the beginning of their career, *Krallice*'s music seems to be influenced by several strands: by Norwegian black metal such as *Ulver*, by some USBM [United States Black Metal] influences especially from *Weakling*, and by all the cultural and personal backgrounds of each band member, considering their previous experiences ranging from math rock to avant-garde metal and alike.

Diotima, the album at the centre of our case study, was first released in 2011. Pressed by the already established Canadian underground label Profound Lore, *Diotima* helped to establish their sonic trademark, consisting of polyphonic and ever-talkative guitars, present and intricate bass writing manifested through Colin Marston's typical clattering tone in the midrange, furious, relentless yet dynamic drumming, sonically spatialised through an emphatic use of rooms in mix blending, and tortured vocals ranging from McMaster's lower growls to Barr's desperate screams.

The researchers at Dadabots have been interested in developing their tools and research in the field of more underground music from the very beginning of their activity, in fact their first two works presented were based on *Calculating Infinity* by Dillinger Escape Plan (another example of experimental metal music) and *Diotima* by *Krallice*, precisely our case study.

By means of the Markov chain (Norris 1998), a random stochastic process through which the change of each system depends exclusively on the immediately preceding one, the Dadabots researchers were able to recompose *Diotima* in its entirety with fairly consistent results; even the titles were thus regenerated, in a language reminiscent of the English syntactic structure.

The same can be applied to the artwork that has been recreated, through a neural transfer of style: it resembles the chromatic structure of *Diotima*, but within it one can recognise a deconstructed figure of Colin Marston playing the guitar.



Fig. 2. Cover artwork of *Diotima*.

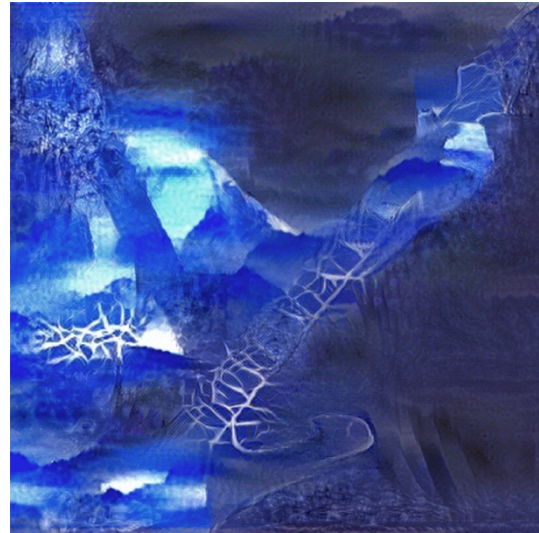


Fig. 3. Cover artwork of *Coditany of Timeness*.

6. Methodology

Both *Diotima* and *Coditany of Timeness* were subjected to in-depth analysis (Dunsby, Whittall 1988) with regard to song forms and structures, the use of choruses and melodies, possible leitmotifs, harmonic language and, last but not least, the subcultural context. After which, in order to explore the meanings and motivations behind the machinic processes of computing, 37 were analysed, sampled from the Dadabots website itself, containing reviews, interviews with the creators of the algorithm, insights from fans and those interested in the technology. The results of these analysis were then discussed directly with the *Krallice* band members through a semi-structured interview outline (Knott et al. 2022), using a reflexive approach (Bovone 2010). The aim here was to delve into the entire universe of stories, creativity and skills that were addressed, but often remain difficult to identify (Cook 2018), in order to initiate a deeper discussion on artificial intelligence (Shank et al. 2023).

7. Analysis of musical material

New York represented the ideal geographic convergence for all four musicians involved in the project, although Colin Marston was originally from Philadelphia and moved to New York later to establish himself as a sound engineer in his own recording studio.

Thus, to return to summarise the cultural premises relating to their location, it can be said that the specific substratum very much present in the New York experimental under-

ground (in particular Brutal Prog, Avant and Free Jazz) (Piekut 2011), very well embodied by Mick Barr in primis, is fundamental to understanding the approach that *Krallice* have provided through their music. This approach is therefore eclectic, and the songwriting is often free-form and sometimes even ‘through-composed’, fragmented. By speaking of fragments, it is meant that these songs consist of a set of short sections that contrast rather dramatically with each other, resulting in an overall sense of incompleteness. In several respects, this choice plays an important role in the way the songs are structured through the composition, as none of these short sections return once left behind, resulting in a significant amount of riffs and ideas for each track. These aspects are some of the elements to be taken into account when considering that Dadabots reassembled the record via the aforementioned Markov chain, which means that the algorithm had to deal with a higher level of complexity (Schmid et al. 2011) than the creative tools used in mainstream activities today, which are formally less rich in variables and data.

Compared to the more abstract, borderline atonal era of *Krallice* (detectable in their successive works), a certain tonal context is maintained in *Diotima*, albeit extended and dilated. However, it can hardly be said that they show a rigid attachment to baroque or classical functional harmony (Moore 1992). Rather, these tonal roots, though ‘extended’, provide some reference points for an algorithm charged with modelling a coherent musical structure. It is essential to clarify that the analysis proposed here moves on a double track: on the one hand, aesthetic and musical aspects are considered; on the other, the result obtained by the algorithm in processing a given audio signal is examined. This approach aims to highlight how musical elements perceived by human listeners can be emulated or reinterpreted by the generative model, but also how, in the creative process, AI does not necessarily follow compositional or artistic patterns that are consistent for humans (Balaban et al. 1992; Hong, et al. 2022).

A good example of this phenomenon can be the final section of *Diotima*, with its continuously repeated carrier melodic line, which is presented as a precise thematic statement. This continuously repeated pattern is particularly useful for the algorithm, suggesting a clear and memorable pattern, not only for the human listener, but also from a mathematical and purely structural point of view. A similar approach can also be found in the introduction, the simplest track on the disc from a structural point of view: here, only two main ideas alternate in an almost hypnotic way, both with well-defined melodic themes. Again, such ele-

ments favour a coherent reinterpretation, as they offer ordered ‘material’ that can easily prove memorable to the human ear, and with which artificial intelligence can operate more nimbly, being less data- and information-rich (Hernandez-Olivan, Beltran 2022).

That said, it is crucial to question the very nature of “interpretation” by an algorithm. When it is stated that Dadabots displays an “embryonic harmonic understanding”, this is not meant to suggest that the model possesses a musical awareness comparable to that of humans. On the contrary, such ‘understanding’ derives from the way the model is trained to process the audio signal at a mathematical level. The algorithm does not “read” or “analyse” musical categories (such as pitch or harmony) in a human sense, but rather identifies recurring patterns and reassembles them according to its architecture and the provided dataset.

A further consideration concerns the difference between human and algorithmic listening. Humans attribute musical meaning according to aesthetic, cultural and cognitive categories (Leman, Maes 2014; Vuust et al. 2022); algorithms, on the contrary, analyse audio signals through statistical and mathematical models, without an intrinsic notion of what harmony or rhythm are. This point is particularly evident in Dadabots’ reinterpretation: the system reconstructs recognisable fragments of harmony and rhythm, but it does so as a result of statistical correlations extracted from the data, consistent with its programming (Fosler-Lussier 1998), rather than from actual musical awareness (Clarke 2014).

This distinction also explains some of the limitations of the model. Although it is impressive to observe how the algorithm succeeds in creating drum fills that introduce more frenetic sections or maintain a consistent tonality (e.g. the E minor ostinato reinterpreted from the title track), these capabilities derive from mathematical processing rather than a narrative or semantic understanding of the music. It is for this reason that the complexity of *Krallice*’s writing - labyrinthine, fragmentary, far removed from the conventions of pop music (Tagg 1982; Percino et al. 2014) - poses a consistent challenge to the capacity for machine computation. The algorithm struggles to ‘understand’ the band’s narrative transitions and open structures, resulting in some inconsistencies, at least from the human listener’s point of view. An example is the endings of songs, which are often abrupt or incomplete.

Finally, the question of how an algorithm listens to and interprets music compared to human beings remains open and deserves further reflection. The main difference lies in the fact that, while for humans, aesthetic and musical categories are central, for an algorithm these are

an emergent effect of the way the audio signal is processed (Bown 2021). This distinction not only clarifies the current capabilities of the model, but also provides a basis for discussing the philosophical and technical implications of music creation by artificial intelligence.

Another difficulty lies in a notion that we humans take for granted, namely the ability to recognise and clearly distinguish each instrument, a skill that can be learned through ear training. For an instrument based on binary code, this would translate into the ability to separate the frequency response of each instrument, which even in very competent mixdowns naturally overlaps in certain areas of the spectrum. The researchers of the Dadabots did not have the stems of the *Diotima* instruments at their disposal and therefore the rewriting of the material is based on the reinterpretation of edited fragments extracted from the already mastered material, not on the parts of the individual instruments; consequently, it was not possible to obtain songs completely rewritten from scratch, but only a recomposition of the material resembling a 'collage'. The band members themselves perceived this aspect, thus considering *Coditany of Timeness* to be in some way "a reflection of *Diotima* in a funhouse mirror" (McMaster int.).

It should also be taken into account that AI from 2017 to the present has increased dramatically, and there are now in fact tools for artificially separating instrument stems - in this case for mixing and sampling applications - which opens up the possibility in the future of listening to a complete reinterpretation of any material, even if it has already been edited, a fact that raises further problems, primarily copyright, mentioned in the previous paragraphs.

8. Ideas and creativity behind Dadabots

In order to deepen this analytical dimension, a sample of articles related to this topic was chosen to be analysed in depth. The selection consisted of collecting all the links on the Dadabots page itself. They refer to different editorial media, from the more mainstream ones (such as BBC, New York Times, Times) to those more sectorial and dedicated to underground music (such as Metal Sucks, Metal Injection, Loud Wire). All this material has been analysed and coded with the aim of deepening the knowledge of the dynamics behind the 'creative' mechanisms of the machine itself (Wodak 2011). A total of 37 texts were analysed, which will be described according to the historical moment in which they were published.

Carr and Zukowski conceive artificial intelligence a revolutionary tool for expanding the boundaries of artistic creativity. According to Carr, it is all part of what I see as the deep learning

revolution in art, in which artificial intelligence provides new spaces for creativity⁶. This suggests that the two creators see AI not only as a means to replicate human art, but also as a potential collaborator whose unique processes could generate entirely new artistic expressions. The two creators of Dadabots see value in the artefacts generated by AI, even when they are not perfect or realistic. As stated: «While we set out to achieve a realistic recreation of the original data, we were delighted by the aesthetic merit of its imperfections» (Carr, Zukowski 2018).

Imperfections, therefore, are not considered a failure but a source of new creative insights. For example, AI transforms solo voices into ghostly choruses or produces sounds that sounds like a surreal fusion of different musical styles, transcending the usual stylistic and creative choices, as well as possibilities, of the human. The approach taken here is different from traditional algorithmic composition systems, which generate symbolic notes (such as MIDI) to be subsequently transformed into audio, creating a system that could produce actual waveforms, raw sound that can range from a screaming electric guitar to percussion and even wailing vocals.

This approach makes it possible to create music that exploits timbre and compositional space, qualities that are essential for modern music genres such as black metal and math rock. Carr describes how artificial intelligence moves from chaotic and grotesque sounds to recognisable musical structures, reflecting a view of the AI process as a learning journey, similar in some respects to the evolution of a human artist gradually honing his or her skills (Morriss-Kay 2010).

The future picture is imagined as a setting where artificial intelligence could be not only a tool but also an active collaborator or even a competitor of human artists. The dizzying possibility is that deep learning, with its tendency for strange intuitive leaps, could serve not only as a tool for human performers, but even as a collaborator - or potentially a competitor.

This reflection highlights their interest in the philosophical and cultural implications of digital creativity.

Carr and Zukowski see their generative albums not only as artistic products, but as constantly evolving experiments. For instance, Carr stated that they intend to release new albums every week, experimenting with different styles and influences, reflecting an intent to explore the still largely unexplored potential of AI in music creation.

On the other hand, the opinion of listeners and fans does not seem to be particularly structured, at least at first. In fact, we can read in a well-known music magazine that

Coditany of Timeness raises all sorts of interesting philosophical questions about the meaning of art, I'm not gonna delve into any of those questions now, because... well... the album isn't very good. I mean, it's fine. It's super-generic old-school style black metal. I can't imagine anyone choosing to listen to it over, like, the actual *Krallice* or anything. Maybe the A.I. just needs time to develop its own artistic identity or whatever. I dunno⁷.

Carr and Zukowski also show some confidence in the future of the project, acknowledging that the AI results are interesting but still far from fully satisfying. Their technique works best when working on an album with consistent instrumentation and production style, but the results are often unstable and require trial and error to achieve good sound fusions. Creating effective fusions is a challenge, but an exciting goal as many bands have requested it. In terms of processing time, the AI starts by first learning short-term patterns (e.g. a snare drum hit or the timbre of a scream) and needs more time and training before moving on to longer patterns (a guitar riff or a steady beat). Although longer training creates more complex patterns, progress diminishes over time, and overtraining leads to overmemorisation. Some of the most interesting sounds therefore emerge when the AI is only partially trained, resulting in its own distinctive aesthetics. From the information online it seems that the sole human element is in the editing of the results.

How close is the network to being able to perform that action?

Auto-curation is not on our radar. Takes the fun out of it. The fun is in making the final artistic choices. That said... it's a challenging problem. If the net consistently made interesting music in real-time, we would do stranger things...⁸

9. Interview Analysis

The reflections developed as a result of the analysis of both the music products and the sampled lyrics were used as input for interviewing *Krallice* themselves. A first important element that emerges is the relationship between the four band members. In metal music, especially in its extreme sub-genres, it is not uncommon to witness continuous and sudden line-up changes, which in the case of *Krallice* never happened, denoting a certain artistic and human harmony between the members. This aspect certainly has implications from a creative point of view, in fact it is stated that, in their productions, the result is not only the result of personal contributions, but of a creative effort 'greater than the sum of its parts'. In contrast to many other groups belonging to the same subculture, often linked to charismatic leader figures, *Krallice* are quite radically different.

most bands are essentially dictatorships. Megadeth is a good example of it— one clear leader who writes most of the music and has the power to fire and replace the other members. Krallice, however, is a true democracy, in songwriting and creative decisions. So the records that result could not have been made by any one of us alone— even if some individual songs are mostly written by one member. As we know, democracy is administratively messier than authoritarianism, and there were times early on when I found the unruly variety in Krallice's output a little frustrating: I wanted us to have more of the unified aesthetic that other black metal bands did. But the ability to produce these records that truly are the product of our communal creativity supersedes all that. (McMaster int.)

Even in the writing and 'authorship' of songs or riffs, this process allows for the realisation of a participatory and shared dynamic, where the contribution of the individual mixes almost chameleon-like with that of other individualities and with the collective. This aspect emerges in a definite way, in fact talking about the writing of the tracks Nicholas McMaster states that

[When] I say "write" I usually only mean what we call "initiated"— writing a full song on my instrument, but only my instrument, and sending a demo recording of it around to the other guys to write their parts. This leads to a cool situation: though I started the song, my instrument is only 1/4 of the resulting composition. I remember Mick [Barr] saying during the writing/demo recording of *Dimensional Bleedthrough* [second Krallice record, 2009] that his favorite part was when he listened to Colin [Marston]'s and my parts over the song he had started, and there were sections where he momentarily no longer recognized his original song. That's very powerful in my opinion. (McMaster int.)

This 'democratic' dimension in the creative and artistic decision-making process is an element that must also be taken into account in relation to *Diotima*. It is claimed in the interview that the band's first work, the eponymous '*Krallice*' (2008), was not produced in the same way. The original intention was not to form a band, but in the process resulting from the production of the record "and after we'd played a few shows the dynamic of the band as a social-creative community started to form". The narration of the song transformed to the point of being unrecognisable to those who had initiated it not only illustrates the transformative potential of collaboration, but also highlights how the 'creative genius' in *Krallice* resides in the network of artistic relationships between the members. The band operates as an organic creative community, where ideas are shaped and reshaped through mutual confrontation, reaction and reinterpretation.

On the other hand, artificial intelligence operates as a solitary entity: a single algorithmic system that processes data and shapes musical outputs based on pre-programmed statistical patterns and defined databases (Braguinski 2022). This comparison highlights an in-

teresting tension between two conceptions of creativity: one that emerges from the complexity and diversity of multiple human minds, and the other that is based on the ability of a single system to simulate complexity, albeit in a different and peculiar way.

The lack of a dialectical process or social dimension in artificial intelligence raises questions about the nature of the creative process itself. In *Krallice*, the group's identity and musical output are the result of human interactions, where the dialogue between ideas, stories and personalities contributes to a result that no single member could have achieved alone in the same way. In contrast, in the case of Dadabots, the entire creative process is reduced to a single agent, with 'creativity' arising not from interaction but from the replication and transformation of pre-existing data.

This difference also highlights a qualitative distinction: whereas *Krallice's* music is a product of the relationships between the members, which intertwine aesthetic intentions, personal visions and emotional reactions (Sawyer 2010), the music generated by Dadabots is the result of an algorithmic process that reorganises information according to mathematical rules. This does not mean that Dadabots' experiment is worthless or qualitatively inferior, but that its result represents a profoundly different form of creativity, devoid of the emotional and social tensions and nuances that emerge in a human context (Csikszentmihalyi 2014).

At the same time, it is interesting to note how the algorithm manages to simulate a certain degree of complexity and 'musical intelligence,' which suggests that some aspects of *Krallice's* collective process can be interpreted as emergent patterns even in an isolated system, how cultural products can be utilised in unprecedented and layered, unpredictable ways (Runco, Jaeger 2012; Birtchnell, 2018). The reflection becomes even more intriguing when one considers that a human listener could perceive in Dadabots' work a coherence and intentionality similar to that of a human work, even in the absence of a social process underlying its creation, nor even of a traditionally recognised creativity as such (Sun et al. 2024).

Ultimately, the comparison between the collegial and dialogical dimension of *Krallice* and the creative singularity of Dadabots offers fertile ground for exploring a further facet, a potential distinction between human and machinic creativity. The difference between these two dimensions, one collegial and articulate and one individual and schematic, is clear. In spite of this, the creation of *Coditany of Timeness* was not received in a hostile manner, in-

deed "everyone in the band felt only positively about it." This approach is partly motivated by a clear understanding of the historical dimension and context

Dadabots was years before ChatGPT and the cultural attitudes that have arisen out of AI-generated art, so we weren't thinking about the societal implications at all. I was mostly stoked that someone would like the record enough to want to do this, and then fascinated that it was even possible. I remember Colin noting that the software had "understood" the concept of a blast beat in a metal mix— a rapid alternation of a low sound and a higher sound that sort of warped the soupy buzz of "guitar" around it. It's a holistic view of such, built from observing the entire mix as one indivisible entity, not of understanding that there is a thing called a drum kit and this contributes one kind of sound to the overall mix, but the end result is not far off. That is fascinating. (McMaster int.)

Although there are, in contemporary scientific discourse, various positions, both techno-optimistic (Striphas 2015; Taddeo, Floridi 2018; Floridi 2021) and almost dystopian towards artificial intelligences (Russell, Bohannon 2015; Simon 2023), among practitioners and artists there is a certain diffidence towards them, going to almost 'Luddite' extremes (Moruzzi 2020). In the specific case under analysis, artificial intelligence is not demonized or feared, but instead viewed with curiosity. This brings up the question of creativity and art, which would seem to be under 'attack' by AI nowadays (Jiang et al. 2023). Regarding this dimension, an interesting point of view emerges, according to which

AI is perfect to make the kind of music that is not truly artistic. Muzak to play in elevators or dentist's waiting rooms, sure let the computer do that. Even a level up: my friend's 7-year-old is obsessed with the orchestral score to "Godzilla: King of Monsters" so I have heard this score many times driving the car. It is to me the flattest, blandest kind of movie score, every beat utterly predictable, managing to be so amazingly flat despite its constant bombast. So yeah, I'd say let the computer make that shit too. It could hardly be worse. However, there is a social-economic element to that, which was that that score was a paying gig for the orchestra that recorded it. I don't want those people to be deprived of work. But I think that speaks to larger problems in our society, and shouldn't be diagnosed in such a narrow way. Why do those musicians have to play shit music to pay the bills? If we had a different society and cared for each other's needs they could focus on "truly artistic purposes". (McMaster int.)

In addition to presenting a broader view, not limited only to the worlds of art (Becker 2023) and the creative industries (Potts et al. 2012), a division would also seem to emerge between artistic productions in the strict sense and entertainment productions, almost 'industrial'. The concept expressed here is by no means new as far as academic discourse is concerned (Benjamin, Jennings 2010), but the fact that it is thematised by the composers

themselves as a relevant fact is quite evident. Although a borderline between these is not unambiguously marked, it is clear that the former have a somewhat different value and dignity from the latter. This makes productions of a 'non-artistic' nature a matter that does not require the same caution, or the same fears, should AI be able to replace them.

An ontological distinction seems to emerge between what is and what is not art. This difference is not attributed because of a supposed intrinsic qualitative superiority of a product as such, but because of the dynamics behind it and the use for which the said product is conceived and marketed (Barrett 1994). The difference outlined here would almost seem to clash with an almost capitalist and consumerist idea of cultural production, which is increasingly widespread today (McIntyre 1992; Bauman 2013). People, their relationships, the time in which they live, are all unique and peculiar elements that constitute what is called 'creativity'.

I believe creativity to be a product of both longstanding aspects of the author's personality (eg their training, where they were born) and aspects that are very time-sensitive (eg they were depressed that year, or they had an interesting conversation with a stranger the day that they wrote a particular song). It also of course reflects things the artist is consciously trying to do, but any artist will tell you that you almost never achieve what you set out to do with 100% accuracy. (McMaster int.)

This conception, for which even the work of man, creative or otherwise, is an approximation, makes machine competition a different problem from the widespread fear of being replaced, with all the proto-Luddite drifts (Chung 2023) associated with it.

It is impossible for AI to make our music, for the simple fact that it is ours. I can't make another human musician's music, not really, even if I could learn to copy it and write songs in the same style. Even if somehow it made a picture-perfect copy of music we'd already made (if Dadabots had "100% accuracy") it would be fascinating to me that such a different process could create such a similar result. The whole thing only raises questions for me (in the positive sense). And yes, Dadabots is already ancient technology in terms of AI, so I wish someone would try again with the current tools. (McMaster int.)

This conception of artistic creativity reflects, and overlaps with, a complex, unpredictable, and even fallacious view of humans. This view not only downplays the issue and role of AI in the music industry, but also that of human beings, turning a threat into a stimulus and a possible compass to advance towards new and different frontiers.

the intentional, the random, the constant and the fleeting are all mixed together. This is why I don't really believe artistic plagiarism is possible: even the most craven attempt to

copy another artists' work will bear some hallmark of the personality of the plagiarizer, or the socio-economic context that made them want to so faithfully copy someone else's work. (McMaster int.)

In conclusion, the human dimension, with its agency and variables (Carruthers 2006), remains a difference that the machine does not seem able to fully bridge. The status and value of machine creativity could be compared to several other experiences of non-human 'creativity', for instance

Tectonic movements of the earth's crust have the capacity to produce diamonds, which are valuable (financially and aesthetically) and some are original (in the sense of being saliently different from other diamonds); but it would be conceptually confused to call tectonic movements creative. (Gaunt 2012).

This is often valid from the point of view of the end-users, users of the cultural product in its finished form, but not so often discussed with the creators of the music itself. This peculiar case study has allowed an exploratory lunge in this direction, opening up unprecedented viewpoints and uncharted terrain. Emotions in art, particularly in music (Schubert, McPherson 2006), remain a crucial element even in this historical moment of positivist techno-optimism (Alexander, Rutherford 2019).

the period in which Diotima was created was one of deep depression, the worst in my life. So it is hard to separate that from the music. But that is why music is amazing: it is both therapy (in the moment of creation) and a historical record of how you felt at that time. Coditany of Timeness by contrast is a reflection of Diotima in a funhouse mirror. It's an interesting intellectual exercise. But there is no comparison in emotional significance. (McMaster int.)

10. Conclusion

In our conversation with Nicholas McMaster, it emerged that AI should deal with music that is purposely made without artistic intentions, or so-called elevator music or 'music d'ameublement', as defined by Eric Satie in 1920 (Bernardini 2008), i.e. music that should not be actively listened to, rather than simply existing as 'furniture'. He also suggested that even such a use would not be painless, as there is also a chain of workers (composers, but also performers and audio technicians) involved in these more 'artisanal' areas of music whose employment could be endangered (Regev 1994).

However, despite this positive assessment of the possible interaction of artificial intelligence tools with the artistic field, the members of *Krallice* conclude that *Coditany of Time-*

ness remains an interesting experiment but lacks the emotional significance that characterises their original record. This observation, while valid from a human perspective, also reveals the urgency of rethinking the concept of creativity, going beyond the traditional distinction between human and non-human, to explore the techno-social nature of creative processes and their philosophical and cultural implications.

Traditionally, creativity has been conceived as an inherently human capacity, linked to intentionality, subjectivity and interaction with historical, cultural and emotional context (Sawyer, Henriksen 2024). Various philosophical approaches have emphasised the unique and unrepeatable character of human creative action, linked to individual agency, its rootedness in the world, and its context (Czobor-Lupp 2008). However, these new possibilities offered by the machine, by its ever-increasing penetration not only into the technical, but also into the ordinary, challenge this anthropocentric view, suggesting that creativity is never an exclusively human phenomenon, but a process of co-evolution and relationality that emerges through a network of interactions between human and non-human (Braidotti 2006; Roudavski, McCormack 2016).

According to Simondon (2009), every creative act is the result of a trans-individual relationship, a process in which individual agents (whether human or non-human) contribute to a process of collective individuation. In this framework, technology is not simply a passive tool in the hands of the human being, but an active entity that participates in the production of the new, as we could see here for Dadabots' musical production (De Mori 2017). This element also recurs in the thought of Deleuze (Deleuze, Guattari 1991), who also introduces the concept of the 'desiring machine' as a metaphor for understanding creativity, seen as an assemblage of forces and flows, in which the human and the non-human intertwine to produce something that cannot be traced back to a single source or intention (Colebrook 2020).

These approaches allow an overcoming of a dualistic view, leading to the interpretation of artificial intelligence not as a mere counterpart of human creativity, but as an integral element of a broader creative ecosystem, where creativity emerges from interaction and not isolation. Dadabots' creatures can be interpreted as simulacra (Baudrillard 1994), which do not merely emulate, to be a copy of reality. Its characteristics make it the bearer of autonomous systems of meaning, which even if they do not replace reality itself, break out of its dichotomous reading schemes.

In the case of *Coditany of Timeness*, we can therefore see the algorithm as a creator of simulacra: the sonic result is not a copy of *Diotima*, nor does it aspire to be one (since there is not even an intentionality comparable to human intentionality in the algorithm), but a new entity that exists in an order separate from the original reality, a 'hyperreal' level. This musical hyperreality, although derived from structures and patterns extracted from the original album, is no longer linked to the subjectivity and intentionality that emerges from *Krallice*'s narrative. As a simulacrum, the result of AI does not attempt to represent the original but distorts and amplifies its elements in a way that may have no emotional meaning for humans, but nevertheless possesses its own internal coherence and aesthetics (Scruton 1999).

Baudrillard thus forces us to ask crucial questions: if the product of an artificial intelligence is a simulacrum, what does this tell us about the nature of the creative process itself? If human creativity has traditionally been associated with subjective expression and emotional narrative, the algorithmic simulacrum challenges us to see creativity as a process of simulation, in which meaning is not given a priori but emerges from the interaction of patterns, contexts and perceptions. Moreover, the production of simulacra by AI destabilises the idea of artistic authenticity, questioning the very notion of the 'original' and prompting us to reflect on how we attach value to works of art in an increasingly technologically mediated world.

In the context of experimental music, this reflection is particularly relevant. Artificial intelligence, through the creation of musical simulacra such as *Coditany of Timeness*, does not merely replicate existing sound structures, but transforms them in unpredictable ways, opening up new aesthetic and theoretical possibilities. At the same time, his work highlights the artificial and constructed nature of all cultural production, including human production, revealing that authenticity and meaning are not intrinsic qualities, but emerge from context and interpretation. This prompts artists and theorists to reconsider the role of technology as a co-author and not merely a tool.

Human perception ultimately plays an essential role in this process. As Baudrillard suggested, the hyperreality of simulacra is inseparable from our ability to interpret and value them (Ryan 2007). *Coditany of Timeness*, although perceived by *Krallice* as lacking emotional significance, can be understood as an experiment that reveals new forms of relationship between human and non-human, between original and simulacrum, and between creativity and simula-

tion. This approach not only invites us to rethink creativity as a distributed and techno-social phenomenon, but also forces us to confront how our cultural system responds to these changes.

In conclusion, the Dadabots experiment, *Coditany of Timeness*, is not just a reinterpretation of *Diotima*, but an emblematic example of the transformation of creativity in the age of hyperreality and simulation. It challenges traditional categories of authenticity, intentionality and meaning, paving the way for new understandings of cultural production as a process that transcends the human and the non-human.

¹ <https://dadabots.com/faq/>

² <https://dadabots.com/science/>

³ <https://dadabots.com/faq/>

⁴ <https://pitchfork.com/features/show-no-mercy/7520-show-no-mercy/>

⁵ <https://www.loudersound.com/features/enslaveds-ivar-bjornson-ive-said-from-day-one-that-were-not-actually-a-black-metal-band>

⁶ <https://theoutline.com/post/2556/this-frostbitten-black-metal-album-was-created-by-an-artificial-intelligence>

⁷ <https://www.metalsucks.net/2017/12/08/listen-to-a-black-metal-album-created-entirely-by-artificial-intelligence/>

⁸ <https://astralnoizeuk.com/2018/09/18/the-creative-lunacy-of-dadabots-neural-networks/>

References

Alexander S., Rutherford J., *A critique of techno-optimism: Efficiency without sufficiency is lost*, in: S. Alexander, J. Rutherford (eds.), *Routledge handbook of global sustainability governance*, Routledge 2019, pp. 231-241.

Anantrasirichai N., Bull D., *Artificial intelligence in the creative industries: a review*, in «Artificial Intelligence Review», vol. 55, n. 1, 2022, pp. 589-656.

Balaban M., Ebcioğlu K., Laske O. (eds.), *Understanding music with AI: perspectives on music cognition*, MIT Press 1992.

Barenboim G., Debbio L. D., Hirn J., Sanz V., *Exploring how a generative AI interprets music*, in «Neural Computing and Applications», 2024, pp. 1-16.

Barrett T., *Criticizing art*, Mayfield, Mountain View (CA) 1994.

Baudrillard J., *Simulacra and simulation*, University of Michigan Press 1994.

Bauman Z., *Liquid modernity*, John Wiley & Sons 2013.

Becker H.S., *Art worlds: updated and expanded*, University of California Press 2023.

- Benjamin W., Jennings M.W., *The work of art in the age of its technological reproducibility [first version]*, in «Grey Room», n. 39, 2010, pp. 11-37.
- Bernardini N., *Erik Satie's Musique d'Ameublement, some ninety years later*, Furniture Music/Der Blauer Hase 2008.
- Bigsby C.W.E., *Dada & surrealism*, Routledge 2017.
- Birks M., Mills J., *Grounded theory: A practical guide*, Sage 2015.
- Birtchnell T., *Listening without ears: Artificial intelligence in audio mastering*, in «Big Data & Society», vol. 5, n. 2, 2018, 2053951718808553.
- Born G., *The social and the aesthetic: For a post-Bourdieuian theory of cultural production*, in «Cultural Sociology», vol. 4, n. 2, 2010, pp. 171-208.
- Bovone L., *Tra riflessività e ascolto: l'attualità della sociologia*, Armando Editore 2010.
- Bown O., *Sociocultural and Design Perspectives on AI-Based Music Production: Why Do We Make Music and What Changes if AI Makes It for Us?*, in: E.R. Miranda (ed.), *Handbook of Artificial Intelligence for Music*, Springer, Cham 2021.
- Braguinski N., *Mathematical music: from antiquity to music AI*, Focal Press 2022.
- Braidotti R., *Posthuman, all too human: Towards a new process ontology*, in «Theory, Culture & Society», vol. 23, n. 7-8, 2006, pp. 197-208.
- Cao Y., Li S., Liu Y., Yan Z., Dai Y., Yu P.S., Sun L., *A comprehensive survey of ai-generated content (aigc): A history of generative ai from gan to chatgpt*, arXiv preprint arXiv:2303.04226, 2023.
- Carr C.J., Zukowski Z., *Generating albums with samplernn to imitate metal, rock, and punk bands*, arXiv preprint arXiv:1811.06633, 2018.
- Carruthers P., *The architecture of the mind*, Oxford University Press 2006.
- Chen H., Xiao Q., Yin X., *Generating music algorithm with deep convolutional generative adversarial networks*, in: *2019 IEEE 2nd International Conference on Electronics Technology (ICET)*, IEEE 2019, pp. 576-580.
- Chu H., Kim J., Kim S., Lim H., Lee H., Jin S., Lee J., Kim T., Ko S., *An empirical study on how people perceive AI-generated music*, in: *Proceedings of the 31st ACM International Conference on Information & Knowledge Management*, 2022, pp. 304-314.
- Chun W.H.K., Fisher A.W., Keenan T., *New media, old media: A history and theory reader*, Routledge 2004.
- Chung J., *AI Luddites: Consumers Penalize Creative Work Output Generated by Artificial Intelligence*, PREPRINT (Version 1) available at Research Square, 2023.

- Civit M., Civit-Masot J., Cuadrado F., Escalona M.J., *A systematic review of artificial intelligence-based music generation: Scope, applications, and future trends*, in «Expert Systems with Applications», vol. 209, 2022, 118190.
- Clarke E.F., *Lost and found in music: Music, consciousness and subjectivity*, in «Musicae Scientiae», vol. 18, n. 3, 2014, pp. 354-368.
- Cole R., *The problem with AI music: song and cyborg creativity in the digital age*, in «Popular Music», vol. 39, n. 2, 2020, pp. 332-338.
- Colebrook C., *Understanding Deleuze*, Routledge 2020.
- Cook N., *Music as creative practice*, Oxford University Press 2018.
- Cope D., *Experiments in musical intelligence (EMI): Non-linear linguistic-based composition*, in «Journal of New Music Research», vol. 18, n. 1-2, 1989, pp. 117-139.
- Csikszentmihalyi M., *Society, Culture, and Person: A Systems View of Creativity*, in: *The Systems Model of Creativity*, Springer, Dordrecht 2014.
- Czobor-Lupp M., *Hannah Arendt on the Power of Creative Making in a World of Plural Cultures*, in «The European Legacy», vol. 13, n. 4, 2008, pp. 445-461.
- Da Silva P., *David Cope and Experiments in Musical Intelligence*, Spectrumpress 2003.
- Datta H., Knox G., Bronnenberg B.J., *Changing their tune: How consumers' adoption of online streaming affects music consumption and discovery*, in «Marketing Science», vol. 37, n. 1, 2018, pp. 5-21.
- De Mori B.B., *Music and non-human agency*, in: J.C. Post (ed.), *Ethnomusicology: A Contemporary Reader, Volume II*, Routledge, New York 2017, pp. 181-194.
- Dearnley C., *A reflection on the use of semi-structured interviews*, in «Nurse Researcher», vol. 13, n. 1, 2005.
- Deleuze G., Guattari F., *What is philosophy?*, Columbia University Press 1996.
- Deruty E., Grachten M., Lattner S., Nistal J., Aouameur C., *On the Development and Practice of AI Technology for Contemporary Popular Music Production*, in «Transactions of the International Society for Music Information Retrieval», vol. 5, n. 1, 2022, pp. 35-50.
- Dunsby J., Whittall A., *Music analysis in theory and practice*, Faber Music, London 1988.
- Epstein Z., Hertzmann A., Investigators of Human Creativity, Akten M., Farid H., Fjeld J., ... & Smith A., *Art and the science of generative AI*, in «Science», vol. 380, n. 6650, 2023, pp. 1110-1111.
- Eriksson M., Fleischer R., Johansson A., Snickars P., Vonderau P., *Spotify teardown: Inside the black box of streaming music*, MIT Press 2019.

- Ernst W., *Sonic Time Machines: Explicit Sound, Sirenic Voices, and Implicit Sonicity*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2016.
- Ferguson L., *Band-in-a-box for the general music classroom*, in «General Music Today», vol. 18, n. 2, 2005, pp. 7-13.
- Ferrara L., *Philosophy and the analysis of music: Bridges to musical sound, form, and reference*, Greenwood Press, New York 1991.
- Feuerriegel S., Hartmann J., Janiesch C., Zschech P., *Generative ai*, in «Business & Information Systems Engineering», vol. 66, n. 1, 2024, pp. 111-126.
- Floridi L., *Establishing the rules for building trustworthy AI*, in: *Ethics, Governance, and Policies in Artificial Intelligence*, 2021, pp. 41-45.
- Fosler-Lussier E., *Markov models and hidden Markov models: A brief tutorial*, International Computer Science Institute 1998.
- Franklin J.A., *Recurrent neural networks for music computation*, in «INFORMS Journal on Computing», vol. 18, n. 3, 2006, pp. 321-338.
- Galanter P., *Artificial intelligence and problems in generative art theory*, in: *Proceedings of EVA London 2019*, BCS Learning & Development 2019.
- Galaz V., Centeno M.A., Callahan P.W., Causevic A., Patterson T., Brass I., ... & Levy K., *Artificial intelligence, systemic risks, and sustainability*, in «Technology in Society», vol. 67, 2021, 101741.
- Gaut B., *The philosophy of creativity*, in «Philosophy Compass», vol. 5, n. 12, 2010, pp. 1034-1046.
- Gaut B., *Creativity and rationality*, in «The Journal of Aesthetics and Art Criticism», vol. 70, n. 3, 2012, pp. 259-270.
- Gomez J., *Math Rock*, Bloomsbury Publishing USA 2024.
- Gridley M., Maxham R., Hoff R., *Three approaches to defining jazz*, in «The Musical Quarterly», vol. 73, n. 4, 1989, pp. 513-531.
- Helmanto F., Dayana Y.F., *The Development of Musicalization Poetry assisted by Artificial Intelligence*, in «Foremost Journal», vol. 5, n. 2, 2024, pp. 119-126.
- Hernandez-Olivan C., Beltran J.R., *Music composition with deep learning: A review*, in: *Advances in speech and music technology: computational aspects and applications*, 2022, pp. 25-50.
- Hillier B., *Considering genre in metal music*, in «Metal Music Studies», vol. 6, n. 1, 2020, pp. 5-26.
- Hong J.W., Fischer K., Ha Y., Zeng Y., *Human, I wrote a song for you: An experiment testing the influence of machines' attributes on the AI-composed music evaluation*, in «Computers in Human Behavior», vol. 131, 2022, 107239.

- Hunt-Hendrix H., *Transcendental black metal*, in: *Hideous Gnosis: Black Metal Theory Symposium*, vol. 1, 2010, pp. 53-65.
- Jiang H.H., Brown L., Cheng J., Khan M., Gupta A., Workman D., ... & Gebru T., *AI Art and its Impact on Artists*, in: *Proceedings of the 2023 AAAI/ACM Conference on AI, Ethics, and Society*, 2023, pp. 363-374.
- Jo A., *The promise and peril of generative AI*, in «Nature», vol. 614, n. 1, 2023, pp. 214-216.
- Kahn-Harris K., *Extreme metal: Music and culture on the edge*, Berg 2006.
- Kahn-Harris K., *End of the World Music: Is Extreme Metal the Sound of the Apocalypse?*, in: J. Wallis, K. Kahn-Harris (eds.), *The End All Around Us. Apocalyptic Texts and Popular Culture*, Routledge 2009, pp. 22-42.
- Kaliakatsos-Papakostas M., Floros A., Vrahatis M.N., *Artificial intelligence methods for music generation: a review and future perspectives*, in: *Nature-Inspired Computation and Swarm Intelligence*, 2020, pp. 217-245.
- Karpov N., *Artificial Intelligence for Music Composing: Future Scenario Analysis*, 2020.
- Knott E., Rao A.H., Summers K., Teeger C., *Interviews in the social sciences*, in «Nature Reviews Methods Primers», vol. 2, n. 1, 2022, 73.
- Kulesco C., Cima G., *Metal Theory. Esegesi del vero metallo*, D Editore, Roma 2024.
- Lanier Jr C.D., Rader C.S., *Synthesizers: an exploration into the iconicity of marketplace icons*, in «Consumption Markets & Culture», vol. 24, n. 6, 2021, pp. 596-610.
- Leman M., Maes P.J., *Music perception and embodied music cognition*, in: L. Shapiro (ed.), *The Routledge handbook of embodied cognition*, Routledge 2014, pp. 81-89.
- Magaldi D., Berler M., *Semi-structured interviews*, in: *Encyclopedia of personality and individual differences*, 2020, pp. 4825-4830.
- Mansoori M., Murali R., *A systematic survey on music composition using artificial intelligence*, in: *2022 International Conference for Advancement in Technology (ICONAT)*, IEEE 2022, pp. 1-8.
- McIntyre R., *Consumption in contemporary capitalism: Beyond Marx and Veblen*, in «Review of Social Economy», vol. 50, n. 1, 1992, pp. 40-60.
- Middleton R., *Popular music analysis and musicology: bridging the gap*, in «Popular Music», vol. 12, n. 2, 1993, pp. 177-190.
- Moore A., *Patterns of harmony*, in «Popular Music», vol. 11, n. 1, 1992, pp. 73-106.
- Morriss-Kay G.M., *The evolution of human artistic creativity*, in «Journal of Anatomy», vol. 216, n. 2, 2010, pp. 158-176.

- Moruzzi C., *Should Human Artists Fear AI?: A Report on the Perception of Creative AI*, in: M. Verdicchio, M. Carvalhais, L. Ribas, A. Rangel (eds.), *Proceedings of the Eighth Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X*, Universidade do Porto 2020, pp. 170-185.
- Moruzzi C., *Measuring creativity: an account of natural and artificial creativity*, in «European Journal for Philosophy of Science», vol. 11, n. 1, 2021, p. 1.
- Napolitano D., *AI Voice Between Anthropocentrism and Posthumanism: Alexa and Voice Cloning*, in «Journal of Interdisciplinary Voice Studies», vol. 7, n. 1, 2022, pp. 35-49.
- Nketia J.K., *The juncture of the social and the musical: the methodology of cultural analysis*, in «The World of Music», vol. 23, n. 2, 1981, pp. 22-39.
- Norris J.R., *Markov chains*, Cambridge University Press 1998.
- Notaro A., *State-of-the-art: AI through the (artificial) Artist's Eye*, in: *Proceedings of EVA London 2020: Electronic Visualisation and the Arts*, 2020, pp. 322-328.
- Novikova K., *Future of Artificial Intelligence in Music Industry: The Connection Between Generative AI and Music Production*, 2024.
- Olson B.H., *I am the black wizards: Multiplicity, mysticism and identity in black metal music and culture*, Master's thesis, Bowling Green State University 2008.
- Ooi K.B., Tan G.W.H., Al-Emran M., Al-Sharafi M.A., Capatina A., Chakraborty A., ... & Fosso Wamba S., *The potential of generative artificial intelligence across disciplines: Perspectives and future directions*, in «Journal of Computer Information Systems», 2023, pp. 1-32.
- Percino G., Klimek P., Thurner S., *Instrumentational complexity of music genres and why simplicity sells*, in «PloS One», vol. 9, n. 12, 2014, e115255.
- Phillipov M., *Death metal and music criticism: Analysis at the limits*, Lexington Books 2012.
- Piekut B., *Experimentalism otherwise: The New York avant-garde and its limits*, University of California Press 2011.
- Pošćić A., Kreković G., *On the human role in generative art: a case study of AI-driven live coding*, in «Journal of Science and Technology of the Arts», vol. 12, n. 3, 2020, pp. 45-62.
- Potts J., Keane M., Flew T., Cunningham S., Hartley J., *Key concepts in creative industries*, Sage Publications 2012.
- Qiu Z., Ren Y., Li C., Liu H., Huang Y., Yang Y., ... & Zhang K., *Mind band: a crossmedia AI music composing platform*, in: *Proceedings of the 27th ACM international conference on multimedia*, 2019, pp. 2231-2233.
- Regev M., *Producing artistic value: The case of rock music*, in «The Sociological Quarterly», vol. 35, n. 1, 1994, pp. 85-102.

- Roudavski S., McCormack J., *Post-anthropocentric creativity*, in «Digital Creativity», vol. 27, n. 1, 2016, pp. 3-6.
- Runco M.A., Jaeger G.J., *The standard definition of creativity*, in «Creativity Research Journal», vol. 24, n. 1, 2012, pp. 92-96.
- Russell S., Bohannon J., *Artificial intelligence. Fears of an AI pioneer*, in «Science (New York, NY)», vol. 349, n. 6245, 2015, pp. 252-252.
- Samuelson P., *Generative AI meets copyright*, in «Science», vol. 381, n. 6654, 2023, pp. 158-161.
- Sandred O., Laurson M., Kuuskankare M., *Revisiting the Illiac Suite—a rule-based approach to stochastic processes*, in «Sonic Ideas/Ideas Sonicas», vol. 2, 2009, pp. 42-46.
- Sawyer R.K., *Individual and group creativity*, in: J.C. Kaufman, R.J. Sternberg (eds.), *Cambridge handbook of creativity*, Cambridge University Press, Cambridge 2010, pp. 366-380.
- Sawyer R.K., Henriksen D., *Explaining creativity: The science of human innovation*, Oxford University Press 2024.
- Schmid U., Ragni M., Gonzalez C., Funke J., *The challenge of complexity for cognitive systems*, in «Cognitive Systems Research», vol. 12, n. 3-4, 2011, pp. 211-218.
- Schubert E., McPherson G.E., *The perception of emotion in music*, Oxford University Press 2006.
- Scruton R., *The aesthetics of music*, Oxford University Press 1999.
- Seaver N., *Computing taste: Algorithms and the makers of music recommendation*, University of Chicago Press 2022.
- Shank D.B., Stefanik C., Stuhlsatz C., Kacirek K., Belfi A.M., *AI composer bias: Listeners like music less when they think it was composed by an AI*, in «Journal of Experimental Psychology: Applied», vol. 29, n. 3, 2023, pp. 676.
- Simon F.M., Altay S., Mercier H., *Misinformation reloaded? Fears about the impact of generative AI on misinformation are overblown*, in «Harvard Kennedy School Misinformation Review», vol. 4, n. 5, 2023.
- Simondon G., *Technical mentality*, in «Parrhesia», vol. 7, n. 1, 2009, pp. 17-27.
- Smialek E.T., *Genre and expression in extreme metal music, ca. 1990–2015*, McGill University (Canada) 2015.
- Striphas T., *Algorithmic culture*, in «European Journal of Cultural Studies», vol. 18, n. 4-5, 2015, pp. 395-412.
- Sturm B.L., Iglesias M., Ben-Tal O., Miron M., Gómez E., *Artificial intelligence and music: open questions of copyright law and engineering praxis*, in: *Arts*, vol. 8, n. 3, MDPI 2019, 115.

- Sun D., Wang H., Xiong J., *Would you like to listen to my music, my friend? An experiment on AI musicians*, in «International Journal of Human–Computer Interaction», vol. 40, n. 12, 2024, pp. 3133-3143.
- Taddeo M., Floridi L., *How AI can be a force for good*, in «Science», vol. 361, n. 6404, 2018, pp. 751-752.
- Tagg P., *Analysing popular music: theory, method and practice*, in «Popular Music», vol. 2, 1982, pp. 37-67.
- Taylor J., El Ardelya V., Wolfson J., *Exploration of Artificial Intelligence in Creative Fields: Generative Art, Music, and Design*, in «International Journal of Cyber and IT Service Management», vol. 4, n. 1, 2024, pp. 39-45.
- Tyft A.T., *If you don't like the old Darkthrone records... Fuck off!"-Nostalgia and subcultural capital as gatekeeping incentives in the black metal community*, 2021.
- van der Zant T., Kouw M., Schomaker L., *Generative Artificial Intelligence*, Springer, Cham (Switzerland) 2013.
- Venegas-Vera A.V., Colbert G.B., Lerma E.V., *Positive and negative impact of social media in the COVID-19 era*, in «Reviews in Cardiovascular Medicine», vol. 21, n. 4, 2020, pp. 561-564.
- Verma S., *Artificial intelligence and music: History and the future perspective*, in «International Journal of Applied Research», vol. 7, n. 2, 2021, pp. 272-275.
- Vuust P., Heggli O.A., Friston K.J., Kringelbach M.L., *Music in the brain*, in «Nature Reviews Neuroscience», vol. 23, n. 5, 2022, pp. 287-305.
- Wodak R., *Complex texts: Analysing, understanding, explaining and interpreting meanings*, in «Discourse Studies», vol. 13, n. 5, 2011, pp. 623-633.
- Young J.G., *What is creativity?*, in «The Journal of Creative Behavior», vol. 19, n. 2, 1985, pp. 77–87.
- Zhang C., Lu Y., *Study on artificial intelligence: The state of the art and future prospects*, in «Journal of Industrial Information Integration», vol. 23, 2021, 100224.
- Zhou E., Lee D., *Generative artificial intelligence, human creativity, and art*, in «PNAS Nexus», vol. 3, n. 3, 2024.
- 신원식, 김민철, *Music artificial intelligence: A Case of Google Magenta*, in «산경논집», vol. 40, n. 1, 2020, pp. 21-28.

Sitography

<https://dadabots.com/faq> (ultimo accesso 20/12/2024).

<https://dadabots.com/science> (ultimo accesso 20/12/2024).

<https://krallice.bandcamp.com> (ultimo accesso 20/12/2024).

<https://theoutline.com/post/2556/this-frostbitten-black-metal-album-was-created-by-an-artificial-intelligence> (ultimo accesso 20/12/2024).

<https://www.metalsucks.net/2017/12/08/listen-to-a-black-metal-album-created-entirely-by-artificial-intelligence> (ultimo accesso 20/12/2024).

<https://astralnoiseuk.com/2018/09/18/the-creative-lunacy-of-dadabots-neural-networks> (ultimo accesso 20/12/2024).

Biografia degli autori / Authors' biographies

Michele Varini, PhD in Sociologia, Organizzazioni, Culture, presso l'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano. Attualmente svolge attività di ricerca sui temi della moda digitale, principalmente sulle ibridazioni tra il mondo videoludico e quello della produzione di moda e sulle produzioni culturali, specialmente nei casi di ibridazione con il digitale e con l'intelligenza artificiale. Collaboratore del centro studi ModaCult, tra i suoi primari interessi si annoverano i fenomeni della digitalizzazione, della moda digitale, delle nuove forme di produzione e consumo, del postumanesimo.

Gabriele Gramaglia, diplomato al Master AFAM in composizione audiovisiva presso la *Civica Scuola di Musica Claudio Abbado*. Attualmente lavora come ingegnere audio, arrangiatore e produttore nel suo studio, *Crepuscular Sound*, e come compositore per cortometraggi e nel campo della pubblicità. È anche un musicista prolifico nella scena metal underground con numerosi dischi pubblicati attraverso i suoi diversi progetti e produzioni.

Michele Varini, PhD in Sociology, Organisations, Cultures, at the Università Cattolica del Sacro Cuore in Milan. He is currently conducting research on digital fashion issues, mainly on hybridisations between the video game world and the world of fashion production and on cultural productions, especially in cases of hybridisation with digital and artificial intelligence. A collaborator of the ModaCult study centre, his primary interests include the phenomena of digitisation, digital fashion, new forms of production and consumption, and post-humanism.

Gabriele Gramaglia graduated from the AFAM Master's degree in audiovisual composition at the *Civica Scuola di Musica Claudio Abbado*. He currently works as an audio engineer, arranger and producer in his *Crepuscular Sound* studio and as a composer for short films and in the field of advertising. He is also a prolific musician in the underground metal scene with numerous records released through his various projects and productions.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Automated Nemocentric Listening

Martina Raponi

University of Amsterdam

Abstract

Questo contributo si propone di analizzare gli assemblaggi tecno-cognitivi di cui le piattaforme di streaming fanno parte, e come tali piattaforme creino le condizioni per una “fisionomia” delle abitudini di ascolto, sulla base dei presupposti dell’ascolto automatico distribuito su cui si fonda il loro funzionamento. Prendendo in considerazione la genealogia dei formati musicali digitali (Sterne, 2012), interrogando le ri-mediazioni *retromaniache* (Reynolds, 2011) all’interno delle piattaforme di streaming, osservando i mutamenti e i conflitti generati dall’automazione (Reynolds, 2011; Burrows e O’Sullivan, 2018) e ricorrendo alla teoria e alla filosofia del rumore (Attali, 1985; Brassier, 2011; Malaspina, 2018; Mattin, 2022), il testo si propone di far luce su diversi vincoli non sonori che informano e modellano il nostro modo di concepire le routine di ascolto, analizzando al contempo le abitudini di ascolto basate sullo streaming attraverso la lente del rumore. Se il rumore è quella perturbazione che diventa prerequisito per un soggetto senza sé (Brassier, 2009), potremmo sostenere che i sistemi algoritmici fondati sul rumore, basati sull’oggettività di ascoltatori meccanici, organizzino il caos dei soggetti desideranti creando l’illusione di un sé unico, ma in realtà diventino il terreno di coltura definitivo per la produzione di soggettività “nemocentriche” (Metzinger, 2004)? Tali soggettività possono essere considerate prive di un centro perché distribuite attraverso gli assemblaggi cognitivi del capitalismo di piattaforma, dematerializzate e disperse. Se il rumore è stato inglobato all’interno dei presupposti di “mascheramento” (Sterne, 2012) tipici del capitalismo di piattaforma, in che modo i soggetti nemocentrici operano sotto le logiche prescrittive delle stesse strutture capitaliste che li hanno prodotti?

This contribution is meant to analyze the the techno-cognitive assemblages that streaming platforms are part of, and how streaming platforms create the conditions for a “physiognomy” of listening habits under the premises created by the automatic distributed listening on which their functioning relies. Considering the genealogy of digital music formats (Sterne, 2012), interrogating the *retromaniac* (Reynolds, 2011) re-mediations taking place within streaming platforms, looking at the shifts and clashes generated by automation (Reynolds, 2011; Burrows and O’Sullivan, 2018), and using noise theory and noise philosophy (Attali, 1985; Brassier, 2011; Malaspina, 2018; Mattin, 2022), this text will attempt to elucidate different non-sonic constraints that inform and shape the way we engage with listening routines, while also analyzing streaming-reliant listening habits through the lens of noise and noise philosophy. If noise is the disruption that becomes prerequisite for a selfless subject (Brassier, 2009), could we argue that noise-reliant algorithmic systems, based on the objectivity of machinic listeners, organize the chaos of desiring subjects by creating the illusion of a unique self, but in reality becoming the ultimate breeding ground for nemocentric (Metzinger, 2004) production of subjectivities? These subjectivities can be considered nemocentric (namely: without a center) because distributed across the cognitive assemblages of platform capitalism, dematerialized and scattered. If noise has been subsumed under the “masking” (Sterne, 2012) premises of platform capitalism, how do nemocentric subjects operate under the prescriptive logics of the very capitalist structures that produced them?

Parole chiave/Key Words

Streaming platforms; noise, nemocentrism; automation.

Piattaforme di streaming; rumore; nemocentrismo; automazione.

DOI: 10.54103/conessioni/26778

1. Introduction

Streaming platforms are ever present within the everyday music consumption's landscape, they are part of techno-cognitive assemblages in which the transparent and, on the surface, frictionless interaction design camouflages them as neutral, when in reality there is nothing ingenuous concerning their functioning. This alleged neutrality is premised on the assumption that the datafication inherent to the automation of mundane activities such as listening to music relies on an objectivity that resulted from the modern project of normalizing and standardizing technologies.

The modern project of standardization tackled the listening function¹ of the machine from an engineering perspective, creating systems that were robust to noise, and that aimed at canceling it or minimizing it². With the computerization and digitization of communication systems, the approach to noise changed. If at the infrastructural level noise started being embedded in the design of infrastructures to ensure resilience to disruption and proneness to disambiguation of content, at the level of music production, noise was domesticated—not eliminated, just “masked”. Masking implies the elimination of similar frequencies, overcoming the subjectivity of listening for the sake of compression, moving the noise underneath more desirable sounds (Sterne, 2012, pp.94-95). Masking is at the core of the standards that gave birth to compression formats such as the MP3³. These compression formats enabled an acquaintance and a consumption of music that progressively detached from material support, upending the ownership paradigm and transforming the pirate acquisition approach that was already present within the consumption previous music media (i.e. tape cassettes). The introduction of streaming platforms paved the way to a new consumption model, ultimately detached from the materiality and ownership of music media, and based on a precarious hyper-rent paradigm.

With the popularization of streaming platforms as preferred sites for music consumption, the “celestial jukebox” (Burkart, McCourt, 2004) imagined in the noughties of the new millennium and inspired by the MP3-induced dematerialization of music, became a reality. This global repository of music responded both to the datafication of cultural content and to the incremental promotion of “Mobility as a Service”⁴. The MP3 first, and streaming platforms soon after, promote consumption formats that are centered on a diffused and interconnected listening experience, for casual users and distracted listeners forced to adapt to

the ever-increasing paces of urban life and, in the last decade, to the information overload across digital platforms and devices.

Within a distracted listening experience, automation becomes central in reducing the users' effort to discover new music, somehow freeing them from the burden of deciding what to play on different moments of their busy lives. The standardization of media in the age of platformized music sees objective machinic listeners⁵ sifting through massive databases of content, retrieving information through logics that transcend, and often efface, genres, to respond to logics of categorization such as tempo and mood that are more amenable to playlist-based recombinations rather than genre- or cultural-specific.

However, automated recommendation systems conceal a new kind of servile work, operationalizing machinic categorization on the basis of the data collected from users' behaviors; this kind of work is predicated upon an appreciation of music without deep emotional investment, and that has repercussions that music journalist and author Simon Reynolds described as "desocialization" and "desanctification" of the experience of music (Reynolds, 2011, p.122).

2. Automated Disindividuation

At the mercy of algorithmic logics, transindividuation, «the process through which psychic and collective individuation takes place, involving a concretisation of circuits (the technics of transferring memory, knowledge and experience)» (Burrows, O'Sullivan, 2019, p.405) is captured by platforms, and by taking control of it, they turn transindividual processes into disindividuation processes. For philosopher Gilles Deleuze, computerization marked the turn from discipline to control, from discontinuity to continuous connection to a network; for media studies professors Alexander R. Galloway and Eugene Thacker this control operates «at a level that is anonymous and non-human» (Galloway, Thacker, 2017, p.5), it disguises protocols and strict rules behind the freedom of roaming, especially in times of broadband connectivity.

Transindividuation then, which transmits individual memories through long-circuits to produce collective knowledge or logos, has been steadily captured through industrial and now digital processes – an event that, Stiegler reminds us, Simondon refers to as "proletarianisation". In this, digital systems produce short-circuits (or an acceleration) of knowledge acquirement and application and long-circuits cease to be common. One example Stiegler gives is the act of listening to (mass-produced) music, which, unlike in the past, requires no ability to read and play music (Burrows, O'Sullivan, 2019, p.405).

In times of platformized musicking, the threshold has been lowered even further, given that the transparency and the camouflaging techniques of mobile apps remove contextual understanding and demand even less knowledge in terms of methods of production and dissemination.

Transparent devices are highly intuitive, constituting an interface that rapidly disappears from our perception. The same holds true for a service such as Spotify, whose software and content are patented and copyrighted, whose standards and protocols are hidden (Eriksson, Fleischer, Johansson, Snickers, Vonderau, 2019, p.99)

Interfaces are tested and designed so that their hyper simplification can be mass marketed while all the other processes—from music marketing to compression to salvage (and savage) stealthy accumulation of data—are hidden in plain sight, leaving the average consumer with barely any tool to comprehend what lies behind the screen. As philosophy and speculative design professor Benjamin Bratton writes, «Platforms are generative mechanisms—engines that set the terms of participation according to fixed protocols (e.g., technical, discursive, formal protocols)» (Bratton, 2015, pp-79-80); precisely because of their formal neutrality, they represent institutional models, they structure layers and interactions in ways that can be affirmatively defined as political.

The retention that according to philosopher Bernard Stiegler is needed in order to generate a collective memory that can turn into a positive futurability is made impossible by the reduction of individual experience to reactive dopamine-driven gestures; knowledge is constituted by quantitatively considered information and presented in a probabilistic and statistical patterning disguised as narrative. In this case a playlist does not equal a radio program curated by a DJ, but it is a syntactical assemblage powered by recognition algorithms: It resembles a diachronic product yet it is constructed on the synchronicity of an ever-available central database.

Whether narrative, sense and the senses are limited or transformed as the capacity for information processing increases in humans and machines. [...] as technologies process information at increasing speeds, or function through ever-faster sound and image consumption, they compress or transform social and experiential processes. (Burrows, O'Sullivan, 2019, p.439)

The sensory affordances of contemporary media “interpassively” entrain subjects through platformized sonic interactions and music consumption. The objectively sampled, lis-

tened, and algorithmically recommended media enter the subjective space with no regards for the desire of the subjective users, playlisting moods through contextual data that offer a partial portrait of *a* body attached to *a* thumb. Contemporary technology accelerates interplays between selective attention, unconscious, and technological infrastructures (Burrows, O'Sullivan, 2019, p.439), leading to a kind of hyper attention directed to a deluge of signals (info-noise) that are often not fully consciously metabolized, but are potentially available for engagement. This hyper-attention, despite being detrimental for the long term memory and deep learning processes advocated by Stiegler, prompts humans to develop new sets of skills that allow them to survive in these augmented, fragmented, platformized conditions.

In platform life, «constant psychological boosts keep you hooked. As a result, we're dead inside. We feel defeated, overwhelmed, stressed, anxious, nervous, stupid, silly, useless. Mood swings are programmed—steadily up in the morning, followed by a parabolic tumble in the afternoon» (Lovink, 2019, p.35). Spotify has a playlist for each of these phases of the day, Swagger playlist in the morning, Sad Girl Music in the afternoon; «while providing playlists for every moment is in itself constitutive of intimacy, this intimate relationship is monetized at the very moment when users click play» (Eriksson, Fleischer, Johansson, Snickers, Vonderau, 2019, p.99). When discussing the rise of the MP3 and the digitization of music, Reynolds claimed that «many of the consumer-friendly advances of the digital era relate to time management: the freedom to be inattentive or interrupted [...] this flighty state of distraction is the appropriate response to the superabundance of choices» (Reynolds, 2011, p.71). As media theorist Geert Lovink asserts in *Stuck on the Platform*: “decision fatigue” is well known to media providers. For Spotify this is resolved through the daily mixes, the artist radios, the mood playlists, and the content tailored to the users’ “listens” that often amount to just a few seconds⁶. Enough for the platform to record the behavior and feed it back into the recommendation system, while imposing chrono-normative prescriptions of “the good life” (Eriksson, Fleischer, Johansson, Snickers, Vonderau, 2019, p.144) and promoting a self-help ethos inscribed in a utilitarian model of music consumption that exacerbates the “sadness by design” (Lovink, 2019) of the users.

Even the formats proposed are not new; Spotify repurposed the radio nomenclature and exploited the intimate act of listening to music to affect the unfathomable loops of the post-human relationship with our smartphones. These unfathomable loops relate to the non con-

scious cognitive processes inaccessible to conscious introspection (Lovink, 2022, p.90). Technogenetic co-evolution of humans and machines has to account for the different temporalities of the «looping [of] the (relatively fast) firing of neurons, conscious registration and the (relatively) slow process of narrative comprehension in humans with the speed of the Central Processing Unit in computers» (Burrows, O'Sullivan, 2019, p.438). The synchronic nature of the Spotify database is hidden behind a veil of diachronic narrative selection (mood, genre, mix-tapes, playlists), and the objectivity of listening through machines that emerged with modernity is allowed to enter and affect the private emotional and subjective space of the app users; it infiltrates their everyday life and activates a circuit of connections, an “unfathomable feedback loop,” that manifests in the rhythms of the self dictated by capitalism.

Diachronic narrativity can enhance processes of transindividual mnemonic transmission, as opposed to the synchronicity of the database. Data rearranged as a pseudo-narrative, a pseudo-event, does not do much more than creating a mood, what philosopher Steven Shavero defines «a kind of ambient sensibility» (Shavero, 2010, p.2) the same sensibility behind the idea of wallpaper music promoted by Spotify⁷: an affect-generating machine that does not demand attention, but is meant to play and dwell in the rear end of the senses.

3. Noise and Nemocentrism

According to scholar Sean Higgins, recognition is positioned at a distance from thought spurred by noise. Recognition is the application of a model of listening that identifies a signal, a *datum*—or given; the exposure to noise would by contrast entail the empirical absolute difference and excess in sound, in relation to any previously established model of listening (Higgins, 2010, p.53).

Noise as the driver of acts of thought implies the forced breakdown of a system, with a consequent reconfiguration that pushes a system to become different in spite of attempts to stay the same (Higgins, 2010, p.53). The tuning that happens through the mood-reliant service offered by Spotify affords a rhythmic context for the inattentive listener. “Wallpaper music” is the result of a processual mindset and engineering attitude that, across the 20th and 21st centuries, shifted the perception of noise from a disruption to be eliminated to an unwanted element that could be hidden through perceptual coding underneath more desirable sounds (Sterne, 2012, p.118). Sound-masking technologies making use of noise as a fundamental engineering parameter, were implemented when developing the MP3 format

and its protocols, and are still implemented in what sound researcher and media professor Mark Hagood has defined “orphy media”:

Orphy media have arisen to silence a blaring contradiction in our liberal, capitalist, and increasingly ‘info-centric’ society, which generates the imperative for a focused, free, and disembodied subject while also complicating the environmental conditions that have always negated the possibility of such a subject (Hagood, 2019, p.10).

Contemporary media utilize algorithmic decision-making processes to promote increased freedom of choice; in reality they remove from the users the responsibility of choosing within a fabricated environment of virtual freedom. Freedom is virtual insofar as it allows the user to operate within prescribed spaces of controlled power and value. The hyper-personalization of content affords a phantom agency that masks the noise of the shared social dissonance that affects us all (Hagood, 2019, p.17). “21st century noise”⁸ is the foundation of the different technosocial assemblages of our contemporaneity: If we consider noise as central in the formula for the creation of consumer applications and interfaces, it becomes more difficult to discern noise as a recognizable form of disruption and, possibly, tool for emancipation. Moreover, in times of genre-less platformized music, music itself can be said to subvert established genres, and to refuse to be subsumed by any genre-related categorization (Brassier, 2007). The genreified noise (as a category of music) shares the same database as Billie Eilish and Taylor Swift, it is as commodifiable as any other musical genre. In an interview with researcher and musician Bram Leven, philosopher Ray Brassier asserts that what is «interesting about noise is its dis-organizing potency: the incompressibility of a signal interfering with the redundancy in the structure of the receiver. Not transduction but schizduction: noise scrambles the capacity for self-organization» (Brassier, Leven, 2009). The introduction of noise, for Brassier, would trigger an excess that would force a subject to make sense of herself «in a quite unfamiliar and even fundamentally foreign conceptual register» (Brassier, Leven, 2009), opening up the possibility of an experience-less subject, a nemocentric⁹ subjectivity that would create new possibilities for the formation of communist subjectivities.

If noise is the disruption that becomes prerequisite for a selfless subject (Brassier, Leven, 2009), could we argue that noise-reliant¹⁰ algorithmic systems, based on the objectivity of machine listeners, organize the chaos of desiring subjects by creating the illusion of a unique self, but in reality becoming the ultimate breeding ground for nemocentric production of subjectivities?

These are nemocentric because distributed across the cognitive assemblages of platform capitalism, dematerialized, decentred, scattered, they are everywhere and nowhere at the same time. However, having noise been subsumed under the “masking” premises of platform capitalism, these nemocentric subjects operate under the prescriptive logics of the very capitalist structures that produced them, inscribing them within stealthy trajectory of value production that they promote.

The infrastructure of likeness built by Spotify is political to the extent that it reduces the margin of agency for emancipating not only the fingertip, but all that it symbolically represents. Harnessing all the noise within reticular structures of media consumption is a political move, and by bending the noise to make it fit into the platform’s shape, the streaming platform declares war to noise.

Despite getting progressively embedded within the systems it eludes, noise manages to reformulate itself and stay at the fringe of recognition and automation. If music is the organization of noise, according to Jacques Attali, it is also «a model of listening for recognition of sonic signal through the suppression or organization of empirical difference as given to the senses. That is, music is what can be recognized, and noise is what can only be sensed» (Higgins, 2010, p.55). How can we recuperate the notion of noise as an evasive limit concept, an agent that could allow for disruption and interruption, revealing the interdependent functioning of the interfaces, pulling them out of their engineered transparency?

If noise can reveal «non conscious rhythms of the self, those very rhythms that produce representations through which capitalism enslaves a populace» (Burrows, O’Sullivan, 2019, p.371-372) can we envision a way to break through the overwhelming wealth of info-noise as the canon for aesthetic and cognitive apprehension? How can we avoid being datafied and objectified, and become aware of that *living noise*¹¹ that would allow us to understand how we are conditioned and what our limitations of our present means are (Mattin, 2022, p.102)?

4. Nemocentric Listening: a Proposition

The living noise hides in the cracks of the distributed mediation of digital interactions, it is fragmented across virtual and physical realities, it emerges as the often incomputable excess of machinic determination and behaviorism.

The clash of the objectivity of the listening operated by the machine—and the incomputability it faces when confronted with ambiguous content—with the subjective, situated, position of a human listener exemplifies a tension that from modernity until today grew into a reticular system I identify as the “nemocentric” distributed listener. The way this kind of listener operates on technology users flattens them to a “nemodimensional”¹² state, where its alienating effects can potentially be conditions of possibility, rather than just be seen as the consequences of an inescapable oppression. The one-dimensionality envisioned by philosopher Herbert Marcuse in his seminal *One-Dimensional Man* indicated a movement of repression to be countered with a process of liberation that would unfold the one dimension into a multiplicity of dimensions of thought and behavior. Nemodimensionality builds on the acceptance of the systems described in this text: The nemodimensional condition already contains multiplicities, it is a psotopia¹³ that can be potentially explored. What paradigms are fostered by automated systems of sound recognition? How do they affect human listeners? What kind of agency is retained within this often bleak landscape?

5. Objectively Incomputable

Platform infrastructures rely on the distribution of systems for listening, created on the premises of supposed neutrality and objectivity of categorization and recommendation. This distribution fragments and scatters the listening function, creating a “listening from everywhere”, or “nowhere”, that is pervasive across the infrastructures of the technosocial assemblage and operationalized in the concert among trackers, algorithms, databases, artificial intelligences, etc. Delegating the listening function is very clear in the case of streaming platforms—the algorithm literally pre-listens for the platform users and organizes content according to what we will define later as a physiognomy of habit. In recognizing specks of ourselves in these automated portraits, we also adapt and engage in processes of adjustment that inherently mutate the way we listen, correct, speak, enunciate, and ultimately, write. When compelling us to adapt our responses, these systems expose the patches and points of ambiguity, of mishearing and miscategorizing.

In delegating the responsibility for listening to a nemocentric distributed apparatus, we inadvertently become complicit in normalizing its dead spots and in treating the content pertaining to them as waste to be disposed of within other segments of the exploitative cap-

italistic machine. One understanding of noise in these distributed systems of listening is the unrecognizable, the unpredictable. It is the idiosyncratic, perhaps disturbing and confronting, perhaps just confusing because at the fringe or outside of known epistemic categories. Sometimes, it is just what is not rubricated as relevant, or in the context of streaming platforms: not promoted by big music labels. Music and music consumption are captured by processes of homophilic digestion, where similarity breeds more similarity: Algorithmic homophily is a central guiding principle in a technical assemblage that flattens anticipation, preluding to the disindividuation described earlier. The objectively incomputable is what falls out of this homophilic logic of prediction. In the current state of things, in order for the objective synthetic listeners to operate, parsing and categorizing the ambiguous noises, or eliminating the confronting ones, is a task outsourced to exploited and invisible human listeners¹⁴. They deal with the kind of content that could disrupt the frictionless online market of data mining, staging another—perhaps unsuccessful—masking effect, a solution that does not eliminate the noise, but rather hides it through exploitative outsourcing.

6. A Physiognomy of Habit, or: the Lack of Lack

Despite being designed and engineered with objectivity as its main purpose, the listening apparatus “objectively” listens to content in order to reconstitute ad-hoc reactions to the human listener, such as a music selection. The subjective receiver then will proceed in amending her input, adjusting her content preferences and interaction habits. These traces will be added to the data pool that will feed the machine in its endeavor to, in turn, continue “serving” the user. We can expand on this by considering the act of listening as a bi-directional rhythmanalytical relation (House, 2017, p.22).

A medium conceived of as a trained body—a listening body that undergoes change—is broad enough to include both the algorithm and the phonograph alongside the human. Lefebvre himself opens this potential when he writes that by ‘bodies’ he includes ‘living bodies, social bodies and representations, ideologies, traditions, projects and utopias. They are all composed of (reciprocally influential) rhythms in interaction’ (House, 2017, p.22).

We are affected as we listen to music through Spotify, and we affect the platform as it monitors our behaviors, movements, walking pace, and as it adjusts to gain deeper and more detailed access to our innermost selves. If early “objective” listening machines were deployed

to develop forensic vocal portraiture or physiognomy of the voice (Li, Mills, 2019, p.130), with the advent of automation, the objective listener is directed towards a physiognomy of habit. Listening habits constitute a valuable source of data, «they also cast music as an ideal tracking device, accompanying individuals across a variety of social, physical and geographical spaces. In this way, the very attributes that make music so powerful as a “technology of the self” facilitate its transformation into an equally powerful technology of surveillance» (Drott, 2018, p.233). Having failed to deliver the promised relief from the losses caused by digital music piracy at the beginning of the millennium, Spotify had to monetize whatever else they could have access to. Alongside the promotion of certain kinds of musics that can become successful within the infrastructure streaming platforms have created, the physiognomy of habit cross-references music with other kinds of contextual data, approximating through its automated data processing a kind of prediction that is more fittingly understood as preemption.

By exploiting decision fatigue and the mutual entrainment between human and machine, the objective listener anticipates desires and needs before they even manifest, operating at a pre-subjective and affective level, eliminating the lack that is usually present when a desire arises, and when the quest to satisfy that desire is undertaken. With the introduction of the mobile phone as the device where multiple work and entertainment activities are carried out and enacted, leisure apps such as Spotify can implement tracking operations that gather contextual data that can be easily monetized, operationalizing different kinds of “objective listeners” whose non-humanity turns quickly into an aseptic and ruthlessly deterministic in-humanity.

7. The Automated Nemocentric Listener

The modern objective listener developed around machinic constraints and protocols that helped regulate and standardize an ever-growing communicational infrastructure. Contemporary audio analysis entails automatic identification but also the automation of response (Dockray, Parker, 2023, p.255), implicating both sender and receiver in a process of mutual exchange and adaptation. Technological progress in audio technologies for telecommunication was made possible by using exclusionary parameters that narrowed down the necessary bandwidth for the successful, and efficient, carrying of meaningful information, cannibalizing the unheard and using it as a parameter for dissemination. An analogous exclusionary parameter is at work in the history of compressed digital audio. Perceptu-

al coding and perceptual technics inspired by psychoacoustic studies could support new technologies of production, distribution, and consumption of music¹⁵. The format's capabilities are amenable to the requirements of the objective listeners, and in turn influence the kind of music that can sound "best" through reduction and synthesis. These formal aspects, together with the affordances of the techno-cognitive apparatus itself—such as algorithmic recommendation mixed with industrial interests, classification parameters that do away with genres, etc—become central in the way we are mutually entrained with apps like Spotify.

With internet connectivity and the platformization of communication, the objectivity of the different listeners at work to process information exchange among users is dependent on the possibility to access in a synchronic way a vast database of knowledge, and on the assumption that that very database can be considered a truthful "map" of our experienced reality.

The digital overlay will operate as a virtual mirror, reflecting the world back to itself in machine-readable form. [...] The fantasy of automation is that in the breadth of its reach, in the ambition of its scope, it can approach the post-subjective perspective of the view from everywhere – or nowhere: the purely objective representation that leaves nothing out (Andrejevic, 2020, pp.114-115).

Media studies scholar Mark Andrejevic looks at this objectivity through the lens of framing, a theory proposed by sociologist Gregory Bateson in 1972. For Bateson, psychological frames served as «spatial and temporary bounding of set of interactive messages» (Bateson, 1972, p.191), operating as a kind of metacommunication. This metacommunication, dependent on contextual, familiar, and cultural constraints, situates individuals interacting with each other, allowing them to understand nuances that exceed the factual content of a given message. By designing machines that operate synchronically on a virtual map of reality, granting them a view from everywhere, they are also, by default contrast, operating from nowhere. They are everywhere at once, dismantling the idea of subjective positionality that comes with framing, and reducing the time and the space for diachronic and diegetic experience.

This non-human listening takes objectivity as totality and does away with the frame and its determination of a view, an opinion, a way of choosing. The frame constitutes a set of constraints that condition the listening act. The paradox of this situation lies in the removal of the frame for the sake of automated objectivity: this creates new, broader and ambiguous, limitations to the way we listen, while offering an overarching palliative narrative about the impos-

sibility of escaping this expanded frame advertised as non-existent. The transparency of this larger infrastructural and UX-friendly frame, together with the disembodied and disseminated nature of the objective listener, offers an analogy with the notion of nemocentrism. I want to think speculatively about this idea, translating the meaning initially formulated and assigned to it by philosophers Thomas Metzinger and Ray Brassier into the post-subjective realm powered by the techno-algorithmic apparatus and inhabited by the objective listeners.

If the model of selfhood is something that, as artist Mattin argues, is created through the entanglement of the «spectral objectivity [...] based upon our social interaction under the regime of commodity production» and the phantom subjectivity this produces through neurobiological processes (Mattin, 2022, p.111), then the first-person perspective and the idea of ownership of experience are mere illusions. If the self¹⁶ does not exist, if it is a fiction created by our information-processing sensori-cognitive system, it might as well be externalized through conditions created by the reticular cognitive assemblage of contemporary technocapitalism. Metzinger highlights three minimal constraints for the experience of phenomenal consciousness:

1. Presentationality, or the generation of a window of temporal presence through which the system represents the world.
2. Globality, or the availability of information for guided attention, cognitive reference, and control of action.
3. Transparency, defined as ‘inversely proportional to the introspective degree of attentional availability of earlier processing stages.’ (Brassier, 2011, p.14)

By stretching further the mutual entrainment highlighted earlier in relation to the constant adjustment between human and machines, we can claim that the post-subjective nemocentric listeners are operatives deployed for the simplification of the chaotic selves disturbing the totalizing map created by objective synchronic databases. In the case of Spotify, we can analyze its functioning through the different constraints enumerated above. The presentationality is given by the activation of a series of archival information at the moment of interaction (the physiognomy of habit); the continuous contextual tracking and cross-referencing with the globality of datasets predict future desires (the lack of lack) and behaviors (preemption) in homophilic fashion. The whole apparatus functions seamlessly, without friction, making its functioning transparent, removing conscious access to its functioning. It generates a “naive realism” (Brassier, 2011, p.15) that concretizes through the assumption of the recommendation system as a given, in relation to a phantom self projected and scat-

tered across different platforms operated by objective listeners and viewers. The transparency of the interface as an intuitive navigation map obscures, as a special kind of darkness (Metzinger, 2003, p.558), the inner workings of the nemocentric automated listener.

In the transparent process of entrainment between human and machine, the phenomenal self model's conditions are captured by platform capitalism. We can assign a listener function to the nemocentric listener, and understand it as a way to circumscribe and prescribe the auditory ways in which individuals acknowledge themselves as subjects. What results is a complex process of coevolution and coadaptation: Subjectivity learns to listen like the distributed nemocentric listeners listen, reducing the space of the "real" (or: objectively incomputable) that exceeds machine listening, and that machine hearing attempts to approximate. The current state of things becomes a manifestation of the negation of selfhood, creating the conditions for platform users to adhere to the fragmented quality of the total simulation created by these virtual spaces and their functioning logics. Our own experience becomes the experience that is given to us from a set of automated procedural listeners. There are no selves, but information processing systems engaged in the transparent process of mediated phenomenal self-modeling. The notion of experience as something unique, something that is sold by platforms such as Spotify, might as well be a reproduction of countless other accounts, determined by a kind of collaborative filtering¹⁷ that operates in the background to generate an illusive sense of uniqueness. With the reduction of the noise of the unpredictable chaotic selves, the dream of totalization prompted by automation can actually come into being. We are digitally portrayed through a series of assumptions built on partial premises fed to the nemocentric apparatus as interface interactions. In a logic of progressive (monetary, performative, etc.) optimization, the algorithms are at work to reconstitute an image of us that will ultimately resemble us more than the image we have of ourselves: augmented distributed subjects devoid of noise, yet constructed through systems that feed on noise.

8. Nemocentric Doom as Pharmakon

How can we define noise, within the complex nemocentric reticular architecture? Noise has here a manifold—and, tautologically, inherently psotofopic—meaning. A first remark regards the premise upon which PAINR¹⁸ systems are created. Predictive Artificially Intelligent Noise Resilient Systems are decentralized control systems built on noise. Difference is

not policed and eliminated, but rather encouraged, in order to increase the flexibility of surveillance and control through predictive AI tools. This means that a more “traditional” understanding of noise—that of disruption in relation to technological apparatuses designed to be robust to noise—can be applied with difficulty to the current state of things. Noise deployed as a fundamental parameter for building the networks that host the nemocentric listeners becomes a fundamental variable in the process of mediating experience and conceiving of that very experience. How can we account for the noise that is generated by possible disruptions, failed alignment with (or total acceptance of) the distributed versions of ourselves as generated by the nemocentric listeners?

Some paradoxes emerge through the clashes between these two understandings of noise. Noise is the root cause of the cognitive dissonance generated by way of interfacing with nemocentric listeners. Our chaotic selves collide with the reduced and simplified version of reality offered by the nemocentric listeners, a flattened landscape that on the one hand provides the solace of temporary relief, while on the other, if not questioned, it generates longer-term issues. We could even add the paradox of noise (as a term containing the contradictions stated above) representing the damage caused by the nemocentric listeners operationalized through platforms, but also being an enabling condition: a possible line of flight or intensification; a device to analyze the dysfunctional operations of reticular cognitive assemblages; a way to follow the reticular threads and find pockets of resisting living noise.

Platform capitalism promotes the idea of strong and unique individuality (through hyper-personalization, commercialization and monetization of one’s online presence, etc); however, this individuality is constructed on the dividuality that is inherently generated by the nemocentric techno-assemblages. When parsing and dispatching anesthetized versions of (certain parts of) ourselves—with the aggravating addition of advertising and propaganda—the nemocentric listeners overload the dividuals with information that surpasses their own diachronic understanding of themselves. This is what Cécile Malaspina analyzes as the mental state of noise: an internal crowding and confusion created by a plethora of stimuli that cannot be organized properly. In the attempt to reach homeostasis in a Turing-inspired feedback loop¹⁹, different coping mechanisms are developed. When confronted with such ambiguities, the chaotic subject craves for a stable sense of self, on the grounds of representation and continuous memory (Malaspina, 2018, p.179). Mnemotechnics²⁰, often highlighted as the main

premise and motor behind technological progress, create novel ways of perceiving, recollecting, and storing information, exteriorizing memory into technical objects. When the latter process is delegated to devices and applications programmed with a limited set of automated selection criteria, the diachronic narrative of humans collide with the synchronic nature of databases, normalizing catastrophe as a principle of operation (Hui, 2015, p.132).

In the face of the uncertainties created by all the instances described above, the negative capability—that is: being able to approach confusing material «without prematurely resorting to an armor of pre-set attitudes and behaviors» (Malaspina, 2018, p.181)—is a skill that is difficult to exercise because of the generalized removal of friction through processes of nemocentric cleansing. Platforms give a false sense of control, that is what the subjects entrained with the nemocentric listeners obsessively seek, as a catastrophic reaction²¹ to the cognitive dissonance generated by the assumption of a robust self colliding with the diluted and fragmented version of it generated by the nemocentric listeners themselves.

The nemocentric listener is subservient to the totalizing plan of datafying reality, nullifying the agency of the subject (as driven by desire, even when that desire is eliminated by the elimination of the lack) and relegating it to responses to pre-subjective affective modulations, forcing it to become entirely computer-readable, without inconsistencies. A noiseless subject for a frictionless capitalism, yet stuck in catastrophic reactions created by the algorithmic catastrophes that are normalized and programmed into automated systems.

The alienation that results from this game of nemocentric assumptions and mediations produces a further flattening of that one-dimensionality formulated by Marcuse in the 1960s, that I want to term “nemodimensionality.” This nemodimensionality is an alienating space generated by the nemocentric listening apparatus, and despite its grimness, it can also be, as Mattin states, an enabling condition:

a way to reveal the social dissonance between our image of ourselves (as free individuals endowed with rational agency) and our socio-physical determination or constitution by the capitalist totality, understood to include the value-relation and technological mediation, in interaction with the subpersonal mechanisms that are necessary for the production of selfhood (Mattin, 2022, p.38).

These interactions, or collisions, can happen at any point of the nemocentric network, creating the possibility for alien(ated) outgrowths and derailments along the distributed

processes of translation and mediation. In these accidents, we can recuperate the potentiality of noise, but only if we understand how we are constituted by different forms of noise, from the mental noise to the noise operationalized within technological infrastructures and the noise of our limited knowledge (Mattin, 2022, p.195).

The concept of living noise can be once more useful here, in contrast to the inescapability of the nemodimensional totalization that is created by capitalism and its technostucture. Dreams of opting out, of ultimate escapes and detoxes from the algorithmic capture, are trite utopian myths. We have to accept the psotopic nature of our reality, and the ambiguous sonic space that is created through the interaction of human nemodimensional listeners and synthetic nemocentric listeners. If we inhabit that space with the awareness of the inadequacy of our tools to fully grasp its magnitude, but still trying to understand how it affects us, we could imagine collective strategies of coping and resistance. A further line of research could be the mapping of specific cases in which the living noise emerges from the automated nemocentric listening apparatus, creating an empirical extension to this theoretical proposal.

¹ In *Reason and Resonance, A History of Modern Aurality* (Princeton University Press, 2014) Veit Erlmann derives the listener function from the Foucauldian writer function. If the author is depersonalised in favour of the discourse that surrounds it, the listener is here considered as the rational and relational agent within the physiological and conceptual realm of the sonic.

² The model of communication theorized by mathematicians Claude Shannon and Warren Weaver in 1948 is an example of classic information theory dealing with noise; another example is offered by the theorization of cybernetics by Norbert Wiener in the same year.

³ “Based on a number of factors—some chosen by the user, some set in the code—it discards the parts of the audio signal that are unlikely to be audible. It then reorganizes repetitive and redundant data in the recording, and produces a much smaller file—often as small as 12 percent of the original file size. The technique of removing redundant data in a file is called compression. The technique of using a model of a listener to remove additional data is a special kind of “lossy” compression called perceptual coding. Because it uses both kinds of compression, the MP3 carries within it practical and philosophical understandings of what it means to communicate, what it means to listen or speak, how the mind’s ear works, and what it means to make music. Encoded in every MP3 are whole worlds of possible and impossible sound and whole histories of sonic practices.” Sterne J., *MP3. The Meaning of a Format*, Duke University Press, 2012, p.2

⁴ The beginning of MaaS in the domain of music can be identified with the introduction of the Walkman in the age of tape cassettes, theorized as “the Walkman effect” by Japanese studies professor Shuhei Hosokawa in 1984.

⁵ The “objective listener” is a metaphor that will return throughout the text, mobilized to explain the interpolation of machines (and their alleged objectivity) in processes of sensing, and making sense, in relation to music.

⁶ In the framework of the datafication of content, Spotify registers a song as “listened to” after just 25 seconds.

⁷ Music journalist Liz Pelly defined the music promoted by Spotify in thematic playlists as “emotional wallpaper music”. Pelly L., *The Problem with Muzak. Spotify’s Bid to Remodel an Industry*, The Baffler no.37, December 2017

⁸ The Noise Research Union (Sonia de Jager, Cécile Malaspina, Mattin, Miguel Prado, Martina Raponi, Inigo Wilkins) defined 21st Century noise as follows: “21st century noise resounds across globalized neoliberal capture, burgeoning AI power, the rise of platform economies and transnational corporate empires and all their implications: neocolonialism, cyberwarfare, sweatshops, predictive policing, etc. If 20th century noise was a centrally broadcast symphonic maelstrom, 21st century noise is a user-generated cacophony that has amplified existing

forms of exclusion and exclusivity. Noise in music and sound art both expresses this situation and enacts resistance to it.” <https://n-r-u.xyz/>

⁹ The term “nemocentric” is composed of the prefix *nemo*, “no one”, “nobody”, in Latin. “Nemocentrism” is a term coined by philosopher Thomas Metzinger at the beginning of the 2000s, supporting his claim that no such thing as self exists in the world, and that the idea of subjectivity is centered on no one. Metzinger T., *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*. Basic Books, 2009

¹⁰ Meaning: operating in a fragmented fashion, mutating contextually, producing “a user-generated cacophony that has amplified existing forms of exclusion and exclusivity”, Noise Research Union’s website

¹¹ Living noise is defined by Mattin as “a noise that is not yet socially validated i.e. commodified. It lies at the intersection between our activities and our unconscious. [...] Understanding that it is there [...] can help us to better grasp how we are conditioned, and the limitations of our present means. Living noise is precisely that which cannot be objectified in the labour process, because it is residual and remains below the threshold of measurement.” Mattin, *Social Dissonance*, Urbanomic, 2022, p.38

¹² The adjective “nemodimensional” plays on the combination of the prefix *nemo* from the term “nemocentrism”, and the notion of “one-dimensional man” advanced by philosopher Herbert Marcuse in the 1960s.

¹³ Psotopia is a term I coined, and that refers to the ambiguous “noisy” space between utopian hopes and projections, or simply positive judgments, and dystopian projections, or negative statements. The term has been proposed in the essay titled *Psotopias*, published on Connessioni Remote n.5 (2023)

¹⁴ I am referring to the work depicted in the documentary *The Cleaners* (2018) by Hans Block and Moritz Rieseewick, but also the work carried out in companies focused on the “cleaning” of metadata such as Gracenote; companies like Gracenote deliver metadata packages that include information crucial for the categorization and the sorting of music, implemented by streaming platforms in disparate ways, but always centering automation.

¹⁵ Specifically, companies like Spotify capitalize on the masking operated by our ears, our sonic training/habits, and technological (im)possibilities. Compression formats like OGG Vorbis, twin sibling—yet open-source, hence royalty free—of the MP3 (the format at the root of standardization through psychoacoustic research and noise masking) exclude frequencies that are not heard by our ears in order to render audio files lighter, reducing the buffering time during streams, and allowing for a seamless music consumption.

¹⁶ “To avoid any misunderstandings, then, in what follows, by individual we mean an autonomous and separate person, but with the understanding that this is an ideological construct based on a conceptual abstraction. As for self, as discussed below we will follow Thomas Metzinger, for whom the phenomenal self is what gives an experiential perspective into one’s own consciousness by constructing a point of view. Although we may experience the self as ‘transparent’ access to a substance or a thing, in fact it is the outcome of a process: the subjective experience of being someone emerges when a conscious information-processing system operates under a transparent self-model. The notion of the subject is the most complex of these concepts and remains to be constructed. What we can say in advance is that the subject comprises the unconscious activities that we carry out in reproducing existing conditions, while in the process mystifying how the subject appears in the world. That it is why it is of such importance to demystify the fiction of the individual as subject.” Mattin, *Social Dissonance*, Urbanomic, 2022 p.13

¹⁷ Collaborative filtering is a process used for the retrieval of information aimed at recommendation. This method is used by streaming platforms to recommend certain kinds of music to users, based on how users with similar tastes and preferences have interacted with those very kinds of music. The patterns of user interaction and consumption are used to prompt music “discovery”.

¹⁸ PAINR is an acronym coined by philosopher Inigo Wilkins. It is documented in the NRU zine n.1, produced by the Noise Research Union (Sonia de Jager, Cécile Malaspina, Mattin, Miguel Prado, Martina Raponi, and Inigo Wilkins) in May 2022

¹⁹ “Turing’s essay ‘Computing Machinery and Intelligence’—appearing in, of all places, the philosophical periodical *Mind*—proposed an experiment, the so-called Turing game: A computer A and human B exchange data via some kind of telewriter interface. The exchange of texts is monitored by a censor C, who also only receives written information. A and B both pretend to be human, and C has to decide which of the two is simulating [...]. But the game remains open-ended, because each time the machine gives itself away—be it by making a mistake or, more likely, by not making any—it will refine its program by learning. In the Turing game, Man coincides with his simulation.” Friedrich Kittler, *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, 1999 p.17

²⁰ I am here referring to the conceptualization of mnemotechnics developed by Bernard Stiegler (2011, 2016). Departing from the assumption of how mnemonic processes of retention underline processes of transindividuation, I

am looking at how the industrialization (and consequently, automation) of mnemotechnics leads to dividualization, and to the general arguments developed in this text in relation to the automated nemocentric listener.

²¹ I refer to the analysis that Cécile Malaspina makes of the catastrophic reaction, drawing from the notion of “mental state of noise” advanced in psychiatry by Steven Sands and John Ratey in 1986.

“The range of behaviours Sands and Ratey associate with this ‘catastrophic reaction’ to the ‘mental state of noise’ may take the form of a wide variety of behaviours and psychodynamic processes, spanning from ‘boisterousness to fainting and passive weakness’, from ‘internal and social withdrawal to catatonia’ and ‘stereotypes’. Significantly, also ‘excessive orderliness’ is listed alongside other behaviours, as a form of behavioural and cognitive withdrawal from noise. In defining these behaviours as a ‘catastrophic reaction’, Sands and Ratey refer to early-twentieth-century neuropsychiatrist Kurt Goldstein. [...]

Yet despite attempting to stave off the ‘mental state of noise’ through the closure of discourse and methodical rigidity, the ‘catastrophic’ reaction fails to alleviate the tension and the catastrophic attempt to organize experience ‘may only add to confusion and psychotic phenomena’.” Cécile Malaspina, *An Epistemology of Noise*, Bloomsbury, 2018, pp.175-180.

References

Andrejevic M., *Automated Media*, Routledge, 2020.

Attali J., *Noise. The Political Economy of Music*, University of Minnesota Press, 1985.

Bateson G., *Steps to an Ecology of Mind. A Revolutionary Approach to Man’s Understanding of Himself*, Ballantine Books, 1972.

Brassier R., *The view from nowhere*, in «Identities: Journal for Politics, Gender and Culture», vol. 8, n. 2, 2011, pp. 7-23.

Bratton B., *The Stack. On Software and Sovereignty*, The MIT Press.

Burkart P., McCourt T., *Digital Music Wars: Ownership and Control of the Celestial Jukebox*, Cambridge University Press, 2004.

Burrows D. and O’Sullivan S., *Fictioning. The Myth-Functions of Contemporary Art and Philosophy*, Edinburgh University Press, 2019.

Parker J. E. e Dockray S., ‘All possible sounds’: speech, music, and the emergence of machine listening, in «Sound Studies», vol. 9, n. 2, 2023, pp. 253-281.

Drott E.A., *Music as a Technology of Surveillance*, Journal of the Society for American Music (2018), Volume 12, Number 3, August 2018.

Eriksson M., Fleischer R., Johansson A., Snickars P., Vonderau P., *Spotify Teardown. Inside the Black Box of Music Streaming*, MIT Press, 2019.

Erlmann V., *Reason and Resonance, A History of Modern Aurality*, Princeton University Press, 2014.

Galloway A. R. and Thacker E., *The Exploit. A Theory of Networks*, University of Minnesota Press, 2017.

Hagood M., *Hush. Media and Sonic Self-Control*, Duke University Press, 2019.

House B., *Machine Listening: WaveNet, media materialism, and rhythmanalysis*, in «A Peer-Reviewed Journal About», vol. 6, n. 1, 2017, pp. 16-24.

Hui Y., *Algorithmic catastrophe—The Revenge of Contingency*, Parrhesia 23, 2015.

Hulse B. and Nesbitt N. (Eds.) *Sounding the Virtual: Gilles Deleuze and the Theory and Philosophy of Music*, Ashgate, 2010.

Kittler F., *Gramophone, Film, Typewriter*, Stanford University Press, 1999.

Li X. e Mills M., *Vocal features: from voice identification to speech recognition by machine*, in «Technology and Culture», vol. 60, n. 2, 2019, pp.129-160.

Lovink G., *Sad By Design. On Platform Nihilism*, Pluto Press, 2019.

Lovink G., *Stuck on the Platform. Reclaiming the Internet*, Valiz, 2022.

Malaspina C., *An Epistemology of Noise*, Bloomsbury, 2018.

Mattin, *Social Dissonance*, Urbanomic, 2022.

Metzinger T., *Being No One. The Self-Model Theory of Subjectivity*, MIT press, 2004.

Metzinger T., *The Ego Tunnel: The Science of the Mind and the Myth of the Self*, Basic Books, 2009.

Raponi M., *Psofotopias*, in «Conessioni remote. Artivismo_Teatro_Tecnologia», n.5, 2023, pp. 132-155.

Reynolds S., *Retromania. Pop Culture's Addiction to its Own Past*, Faber and Faber, 2011.

Shaviri S., *Post-Cinematic Affect*, O-books, 2010.

Sterne J., *MP3. The Meaning of a Format*, Duke University Press, 2012.

Stiegler B., *Technics and Time 3. Cinematic Time and The Question of Malaise*, Stanford University Press, 2011.

Stiegler B., *Automatic Society, Volume 1: The Future of Work*, Polity Press, 2016.

Sitography

<https://thebaffler.com/salvos/the-problem-with-muzak-pelly> Pelly L., *The Problem with Muzak. Spotify's Bid to Remodel an Industry*, The Baffler no.37, December 2017 (last accessed October 1 2024).

<https://www.ny-web.be/artikels/against-aesthetics-noise/> Ieven B., Brassier R., *Against an Aesthetics of Noise*, nY, 05 October 2009 (last accessed October 2 2024).

<https://n-r-u.xyz/> Noise Research Union (last accessed October 2 2024).

Biografia dell'autrice / Author's biography

Martina Raponi è un'artista e scrittrice che ricerca il rumore e l'inascoltato attraverso la scrittura, la performance sonora, la realtà espansa, installazioni interattive, e workshops. Dopo aver ottenuto un diploma in Lettere e Filosofia (Università degli Studi di Padova), una specializzazione in Pedagogia e Mediazione dell'Arte (Accademia di Belle Arti di Bologna) ed una in Fine Arts (Sandberg Instituut, Amsterdam), Martina è dottoranda presso l'Amsterdam School of Cultural Analysis dell'Università di Amsterdam. Martina ha pubblicato un libro sul rumore "Strategie del Rumore. Interferenze tra Arte Filosofia e Underground" (Milano, Auditorium Ed., 2015). È co-fondatrice di noiserr, un gruppo di ricerca interdisciplinare centrato sul suono, ed insieme all'artista [M] Dudeck ha fondato l'Ansible Institute, un laboratorio nomade di "speculative fiction". Martina è parte di NRU (Noise Research Union) ed è insegnante di teoria dell'arte presso la Willem de Kooning Academy di Rotterdam. Martina sta lavorando al suo secondo libro, "Psofotopias. Noise: Sounding Out the Unheard" (Auditorium Ed.), la cui uscita è prevista per la primavera del 2025.

<http://noiserr.xyz/>

<https://n-r-u.xyz/>

Martina Raponi is a writer and artist researching noise and the unheard through writing, sound performance, expanded reality, interactive installations, and workshop activations. She holds a Bachelor in Humanities (University of Padua), a Master in Art Mediation (Academy of Fine Arts of Bologna), a Master in Fine Arts (Sandberg Instituut, Amsterdam), and is a PhD candidate at ASCA, UvA. Martina published a book on noise, "Strategie del Rumore. Interferenze tra Arte Filosofia e Underground" (Milano, Auditorium Ed., 2015). She is co-founder of noiserr, an interdisciplinary research group focused on sound. With artist [M] Dudeck, Martina founded the Ansible Institute, a transitory speculative fiction laboratory. She is part of NRU (Noise Research Union) and is an art theory tutor at the Willem de Kooning Academy in Rotterdam. Martina is now working on her second book, "Psofotopias. Noise: Sounding Out the Unheard" (Auditorium Ed.), expected in the spring of 2025.

<http://noiserr.xyz/>

<https://n-r-u.xyz/>

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Corpi sonori queer.

Soggettività e comunità transfemministe nello spazio performativo safe del dj set

Gabriele Forte

Università del Salento

Abstract

L'obiettivo di questa ricerca è indagare il ruolo della pratica performativa del dj set per soggettività e comunità queer. Indaghiamo la formazione di culture e scene musicali queer come sinergia tra dimensione musicale e sessuale (Taylor 2008, 2012) basate sull'inclusione e l'accoglienza di gusti musicali e soggettività di vario genere. Ci soffermiamo in particolare sull'elettronica come luogo sperimentazioni musicali, tecnologiche, artistiche transfemministe e queer (Attimonelli 2018; Attimonelli, Tomeo 2022) e sul ruolo sociale del dj set, esplorando il suono come artefatto e come spazio. Proponiamo una metodologia basata su momenti etnografici ed interviste ad esponenti di una scena cittadina, con percorsi, esperienze e forme espressive differenti. L'analisi attraverso la lente del genere fa emergere forme diverse di attivismo al di fuori dalle logiche sessiste e pratiche di queerizzazione e rinegoziazione di spazi nell'ottica di creazioni di *safer spaces*.

The aim of this research is to examine DJ set performance practices within queer subjectivities and communities. We analyze development of queer music cultures and scenes as a synergy between musical and sexual dimensions (Taylor 2008, 2012), grounded in the inclusion and recognition of musical preferences and identities. Special attention is given to electronic music as a site for transfeminist and queer experimentation in music, technology, arts (Attimonelli 2018; Attimonelli, Tomeo 2022), as well as the social function of the DJ set, investigating sound both as an artifact and as a space. Methodology is based on ethnographic moments and interviews with key figures from a local scene, each characterized by distinct trajectories, experiences, and modes of expression. By applying a gender lens, this analysis uncovers forms of activism that operate outside of sexist logics, alongside practices of queering and renegotiating spaces in the pursuit of creating safer spaces.

Prole chiave/Key Words

Dj set, queer; comunità; pratica; performance.

Dj set: queer: community; practice; performance.

DOI: 10.54103/conessioni/26589

1. Culture musicali queer. Suono come artefatto e spazio

Uno dei possibili percorsi di analisi legati al suono come pratica e tecnologia sociale riguarda la dimensione del genere, laddove momenti e luoghi di produzione culturale diventano mezzi per la costruzione e decostruzione identitaria (Whiteley 1997; Whiteley, Rychen-ga 2006). Il contesto in cui proponiamo di inserire questo studio è la cornice allargata di ricerche che riguardano la produzione e il consumo musicale identificate come spazio creativo per l'espressione delle identità e dell'agency sociale queer¹ (Taylor 2012). Queste culture musicali definiscono innanzitutto modalità alternative di produzione della conoscenza (Brooks 2015). Le logiche del suono queer attraversano generi e ri-definiscono caratteristiche interne e confini esterni. Da un punto di vista socio-semiotico l'utilizzo in molti casi frame e motivi quali l'ironia, la parodia, il camp, la masquerade, l'identità cyborg, hanno la funzione di deviare i percorsi musicali dall'orientamento eterosessuale e il binarismo di genere (Leibetseder 2012). In risposta, ad esempio, al machismo nero eterosessuale dell'hip hop che performa narrazioni di lotta e scalata al successo, le rapper queer nere e latine riarticolarono le loro soggettività attraverso produzioni che recuperano la scena ballroom ed espressioni culturali nere proprie delle comunità queer locali (Kehrer 2022). In un saggio di qualche anno fa Jack Halberstam (2007) suggerisce di ragionare a proposito di "musical genders" proponendo due esempi musicali cosiddetti eccentrici le cui innovazioni vocali hanno accompagnato ed espresso le loro performance di genere, nell'incrocio tra popular culture e questioni razziali: Big Mama Thornton², che con il suo suono gutturale non aderiva agli standard blues dell'epoca rispecchiando il suo genere non conforme ; Sylvester³, figura del Black Fantastic capace di reinventarsi dal punto di vista stilistico, visuale e vocale, dal falsetto al baritono, e di definire con le sue performance queer nuovi spazi discorsivi nella sfera culturale e sociale . Queste strategie sovversive hanno la capacità di mettere in atto politiche di opposizione e critiche all'eteronormatività da un lato, dall'altro anche alla cultura gay mainstream, dando corpo e visibilità all'espressività di soggettività subalterne (Taylor 2013). Il suono queer ha la capacità poi di definire scene o ne caratterizza parti di esse, sovrapponendo attivismo, forme di appartenenza sottoculturale e performance musicale. In uno studio sulle giovani donne queer appartenenti ad una scena punk hardcore, Sharp e Nilan (2015) ci parlano di come le identità subalterne riescano a ritagliarsi collettivamente spazi di contro-narrazione dentro un ambiente omosociale attraverso l'appropriazione delle risorse simboliche del DIY. Successi-

vamente sempre Sharp (2019) ha fatto emergere ulteriori strategie di resistenza queer dal margine rispetto alla maschilità dominante della scena punk australiana, con la creazione di quelle che definisce «preconfigurazioni socio-spaziali». Una serie di collaborazioni tra musicisti queer attraggono parti della comunità al margine in cerca della stessa narrazione alternativa e dello stesso suono queer.

1.1. Elettronica di genere

All'interno di questo campo assume particolare rilevanza l'impatto delle pratiche transfemministe e queer a proposito dell'ecosistema della produzione e del consumo di musica elettronica. Il contesto nel quale si inseriscono queste pratiche riguarda innanzitutto lo stretto legame che intercorre tra utilizzi innovativi degli artefatti tecno-mediali e la dimensione della subalternità. A proposito di questo De Kosnik (2019) ricostruisce la genealogia della remix culture attraverso le prime forme di sampling e gli albori della fan fiction operate da artisti e musicisti neri e donne queer. In una recente pubblicazione Attimonelli e Tomeo (2022) hanno curato una raccolta di saggi circa i percorsi pionieristici al femminile e queer di sperimentazioni tecnologiche, pratiche artistiche di resistenza e visibilità. Sulla scorta delle risorse immaginative proposte da Donna Haraway (1991) a proposito della soggettività alternativa tecno-umana del cyborg, la techno potrebbe identificare una sorta di espressione musicale postgender, come sottolinea Attimonelli (2018), per mezzo dell'attraversamento tecnologico tra generi e software, corpi e hardware. Sono il digitale poi e l'infrastruttura delle reti a definire ulteriori pratiche di soggettivazione musicale per la comunità LGBTQUIA+ (De Smet 2022). A partire dal cosiddetto cyberqueer (Wakeford 1997) fino all'impatto socio-simbolico dei social media come Tumblr, considerato come tecnologia trans (Haimson et al. 2021), si dischiudono, convergono e si diffondono estetiche, pratiche di fandom queer, modalità di ascolto e consumo di video musicali e musica in streaming. Sulla scorta di questo immaginario ricordiamo performer iscritti all'interno di un genere senza reali confini, trans-inclusivo, quello che spesso definito come Hyperpop (Marsh 2023), quali SOPHIE, Arca, Laura Les, Dorian Electra, Kim Petras. Si esprimono attraverso le caratteristiche identitarie tecno-sociali della cosiddetta "post-internet music": artiste che identificano se stesse e la loro musica come queer; sound design complesso, mix ad alto volume, campionamenti di batteria organici, voci pitchate e beat che decostruiscono il tempo; riferimenti alla cultura della rete quale campi di un postumanesimo digitale

(Waugh 2017; Affaticati 2024). Queste figure contemporanee hanno e continuano a identificare la propria carriera attraverso la sperimentazione queer.

La musica elettronica offre contestualmente la possibilità di passare dal piano individuale a quello collettivo attraverso la dimensione estemporanea dell'evento. Dal punto di vista delle politiche identitarie, nelle scene di musica dance elettronica underground contemporanee il suono si intreccia alle comunità e le soggettività che si identificano come minoranze razziali/etniche nello spettro delle identità sessuali e di genere non normativo costituiscono sistemi condivisi di estetiche socio-culturali (Black 2020) da un forte stampo intersezionale (Crenshaw 1989). Nell'intreccio tra corpi, sessualità, danza, ritmi e costruzione comunitaria, la club culture si presenta come un potente mezzo di immaginazione politica e di rivendicazione dello spazio per i corpi queer nella scena newyorkese degli anni '90 alle prese con il diffondersi del virus HIV (Buckland 2004). Proprio a proposito della connessione tra l'attivismo per la sensibilizzazione al tema Aids e la scena house di Parigi dei dancefloor queer, Pember (2021) sottolinea come questi si identificano forme di come politica incarnata. Come suggeriscono poi le ricerche sul rapporto tra varianza di genere e consumo di droghe, quest'ultimo interagisce con i tempi ipnotici della disco, della house o della techno, costituendo il club come un tempio della sperimentazione e del diventare-queer inondati dal suono, dall'aumento delle sensazioni di piacere e dalla vicinanza dei corpi (Florêncio 2023). Come è emerso anche dagli esempi sopra citati per altri generi musicali, da un lato l'elettronica come artefatto queer assume il ruolo di mezzo di affrancamento dalle tecnoculture maschili e dalla mascolinizzazione della professione informatica (Ensmenger 2012; Farci 2022); dall'altro l'elettronica come spazio queer sonoro e fisico, ad esempio quello del clubbing, diviene luogo di incoraggiamento a quelle che Petrilli (2020) definisce «(contro)soggettivazioni» (p. 234) per le persone LGBTQIA+, ovvero momenti attraverso cui comprendere e ascoltare sessualità e desideri e dare legittimità a identità e pulsioni.

1.2. Piattaforme e consumo musicale. Selezione, curatela, connessione

Per parlare di culture musicali non possiamo prescindere, soprattutto in ottica contemporanea, dal rapporto tra il consumo e gli apparati socio-tecnici che ne definiscono le pratiche quotidiane. In particolar modo facciamo riferimento al ruolo che hanno assunto le piattaforme all'interno del panorama di produzione culturale contemporanea (Nieborg, Poell

2018; Duffy, Poell, Nieborg 2019). Le piattaforme di streaming e ascolto riflettono da un lato l'evidenza dei processi di ridefinizione del valore culturale ed economico della musica contemporanea; dall'altro la complessa articolazione tra potere delle piattaforme e l'agency dei consumatori (Bonini, Magaudda 2024). Uno dei percorsi di analisi che hanno provato ad esperire questi intricati processi sono quelli che riguardano le pratiche di selezione e curatela musicale legate alla cultura LGBTQUIA+. Alcune ricerche si sono occupate delle implicazioni socio-tecniche ed economiche della promozione di playlist da parte di aziende come Spotify, nell'atto sostanziale di capitalizzare su identità e desideri discriminate e non tollerate in alcune parti del mondo (Dhaenens 2017). È il caso, ad esempio, del lancio di alcune playlist a seguito della sparatoria in un gay nightclub di Orlando in Florida del 2016, o della campagna #PressPlayForPride attraverso cui la piattaforma ha chiesto ad artistə queer di curare e condividere delle proprie. L'ascolto e la condivisione di questo materiale musicale rivela la complessità degli intrecci tra pratiche mediali e questioni di genere. Le logiche della monetizzazione, infatti, si mescolano con la formazione di connessioni corporee sonore che riportano a quel tipo di esperienze collettive e trasportano corpi in luoghi mai vissuti (Vargas 2018). Altre complessità riguardano le logiche che si situano alla base della costruzione di una playlist, dove convergono riappropriazione queer, omonegatività eteromaschile e pratiche discorsive legate alla negoziazione delle identità (De Smet, Dhaenens 2023). Le collezioni personali, intime dei curatori d'altra parte divengono tasselli per la definizione di istanze comunitarie. Suoni, testi, algoritmi, etichette, forniscono esempi circa la dimensione della rappresentazione e della visibilità (Dhaenens, Burgess 2019).

2. Il Dj set e il ruolo sociale del suono

In precedenza, abbiamo accennato al ruolo sociale delle tecnologie del suono per le soggettività queer globali, inserendo movimenti identitari e istanze collettive nell'incontro tra dimensione strumentale e forme spazio-corporee della comunità. L'infrastruttura di internet, le pratiche di produzione e ascolto arricchiscono le logiche della transizione dalla tecnologia al corpo, singolo e collettivo. Nel tentativo di aggiungere un altro tassello alle analisi circa le culture elettroniche queer ci concentriamo ora su un aspetto performativo e degli eventi live, ovvero la pratica del djing. Questa è definita da processi di interpretazione e rimediazione messi in atto nella relazione tra individui e supporti, macchine, tecnologie del

suono (Attimonelli 2018). La reinterpretazione di una traccia derivata dalla manipolazione può essere identificata attraverso la chiave del remiscelamento (remix), un'azione sul suono che modifica le precondizioni materiali dell'artefatto conferendone nuovo valore estetico, culturale, morale (Gunkel 2022). La pratica del djing ha attraverso fasi tecnologiche con il passaggio dall'analogico all'adozione dei media digitali, riconfigurando performance e gerarchie di gusto (Zanfagna, Brandin 2015). Prende forme diverse a seconda del contesto in cui performa e delle scene all'interno del quale si posiziona (Pfadenhauer 2009). Accanto le pratiche di «reinterpretazione semiotica» (Attimonelli 2018, p. 227) del djing ritroviamo l'azione di curation messi in atto da selector all'interno dei loro live set. Questa pratica assume secondo Barna (2017) una forma creativa di espressione di sé, del proprio gusto e stile, oltre che di controllo, rappresentazione, diffusione o rafforzamento di una scena. Ritornando a ciò a cui abbiamo accennato in precedenza a proposito delle piattaforme di consumo, almeno per la generazione contemporanea di selector, queste hanno sicuramente un ruolo nel plasmare il ruolo del dj, delle sue abitudini musicali e del rapporto con le tecnologie digitali (Thow 2023). La letteratura ci dice che la curation del suono resta comunque legata alla connessione con la comunità, alla condivisione delle conoscenze e all'affettività rispetto ad un particolare tipo di musica. Questa funzione sostanzialmente di intermediazione si esplica nell'unione di intenti costituito dall'ecosistema di professionisti del suono alla base della messa in atto di un dj set fa di quest'ultimo una sorta di momento pioneristico per l'ascolto e la diffusione, una sorta di «gatekeeping» (Attias, Gavanas, Rietveld 2013). Resta comunque per le differenti tipologie di performance a cui abbiamo accennato la funzione di spazio sonoro totemico capace di unire musica e danza, creando esperienze liminali dal potenziale trasformativo per il collettivo di partecipanti (Gerard 2003).

Queste caratteristiche, unite alla performance socio-semiologica (Calefato 2016) della manipolazione e della rinegoziazione testuale del suono come strumento strategico (Attimonelli 2006) o della selezione e/o curatela di tracce sonore elettroniche fanno del djing e del dj set dei campi adatto all'analisi attraverso la lente del genere. In un campo storicamente occupato dalla maschilità, alcuni importanti studi di Rebekah Farrugia (2009; 2012) ci avevano mostrato importanti questioni quali la rappresentazione femminile e le politiche identitarie, i forti legami creati dalle donne nella comunità di dj e il loro ruolo di produzione all'interno della cultura della musica elettronica. Un esempio circa le possibilità e le aperture nella scena EDM è rappresentato dal la-

voro e la presa di visibilità di collettivi femminili dj come le Sister SF in risposta a disuguaglianze e barriere. Nonostante, quindi, lo spazio del clubbing o del rave sia stato nel tempo identificato come inclusivo per le istanze di genere, dal femminile al non-conforme, lo studio del fenomeno non deve però fermarsi ad una analisi di stampo celebrativo. Proprio come campo di tensione, anzi, la dimensione del djset è profondamente intrisa di pregiudizi e atteggiamenti problematici nei confronti delle donne (Gadir 2016). Alcuni di questi stereotipi portano ad esempio l'eliminazione da parte di donne dj dal repertorio dei propri djset della cosiddetta "girly house music" per meglio aderire a gusti e canoni maschili (Gadir 2017). A proposito del dominio del maschile in alcune sfere della musica elettronica, Sterling (2016) suggerisce come il genere possa legarsi a certe tipologie di suono per mezzo di connotazioni non solo musicali ma inerenti alle mediazioni sociali e spaziali. La trasmissione nel tempo dell'assenza femminile da alcuni spazi sonori "naturalizza" la maschilità rispetto a certe scene. «Gendered publics», come li chiama l'autrice, per «gendered spaces» (Duignan-Pearson 2017), ovvero luoghi e momenti di negoziazione delle carriere delle donne dj a proposito delle percezioni sociali e le aspettative sociali come l'accesso alla tecnologia e agli spazi. All'interno di questo contesto sociale e simbolico emergono comunque le esperienze legate al mondo queer e alla comunità globale LGBTQUIA+ per quanto riguarda le performance dei dj set. Salkind (2019) ricorda il potenziale liberatorio della scena di Chicago riunita attorno la house music, dove dj, promoters, produttori e ballerini hanno rimodellato nel tempo l'archivio del repertorio house con le istanze queer nere. Il lavoro di Hernandez (2020) ci parla delle performance di Sad Boy, dj Chicanx, che mixa hip hop anni '90, reggaeton, underground neoperreo, dancehall e R&B, con le istanze della cultura rave all'interno di set in cui la musica è sempre stata fuga dalla violenza machista e omofoba. Una delle questioni fondamentali che emergono comunque dalle performance sonore queer è la comprensione del legame tra le espressioni musicali e i luoghi musicali anch'essi identificati come queer (Shaller 2020). Sulla scorta di esperienze musicali situate dal punto di vista urbano, tra cui ricordiamo figure quali Gloria Viagra per Berlino (Woolsey 2016), i ball organizzati dal collettivo Queermacet di base a Milano (Caserini 2021) abbiamo provato ad attraversare una scena cittadina, quella leccese, con percorsi, esperienze e forme espressive differenti.

3. Note metodologiche necessarie

Nel paragrafo precedente abbiamo accennato ad alcuni studi che hanno preso in esame la formazione di scene musicali queer, nell'intreccio tra spazialità e consumo. Siamo consapevoli, sulla scorta di altri esempi (Attimonelli, Forte 2024), della difficoltà di definire e identificare i confini di un corpus sociale dai tratti labili. Come suggerisce Claudia Attimonelli (2020), parlando di scena "mettiamo alla prova la capacità sensoriale che questa parola possiede di liquefarsi e coagularsi ininterrottamente" (p. 42). Proviamo però dallo specificare cosa intendiamo per scena e attraverso quale metodologia abbiamo provato a costruire questo studio. La ricerca sociologica ha utilizzato questo concetto per districarsi dalla complessità di utilizzo di altri quali sottocultura o neo-tribù, di difficile inquadramento e/o adattabilità a contesti storici, politici, tecnologici. Sulla scorta di esperienze precedenti di analisi, Peterson e Bennett (2004) ne hanno fornito innanzitutto una categorizzazione a seconda del contesto: una scena può essere locale, trans-locale e virtuale, accostando produzione e consumo musicale alle sensibilità quotidiane e specificità delle diverse circostanze. A questa categorizzazione proponiamo di aggiungere la definizione che Attimonelli (2020) fa del fenomeno:

Una scena (...) si riconosce perché e allorquando identifica come proprio un corpus di materiale eterogeneo fatto di oggetti (abiti, accessori, strumenti), quasi-oggetti (film, musiche, libri e poetiche di riferimento, grafiche e stili vestimentari), e non-oggetti (pose, mimiche, atteggiamenti, gerghi (...)). Un tale sistema di segni si è sempre dispiegato su un terreno musicale, pur eccedendolo costantemente, e si declina per ciascuna scena anche mescolandosi di tanto in tanto con altre (p. 42).

Nella coincidenza tra luogo e individui che la costituiscono, la scena quindi necessita una accezione che possa considerare essenziali aspetti simbolici e materiali, incarnati e artificiali. Per queste motivazioni dal punto di vista metodologico si è resa necessaria una metodologia qualitativa capace di dividersi in un due momenti. Il primo identificato in una serie di momenti etnografici slegati da un unico campo ma definito volta per volta da un network di spazi ed eventi performativi. Facciamo riferimento ad una sorta di multi-sited ethnography (Falzon 2012; Horst 2012; Marcus 1995; 2012) dove il focus non è un gruppo di individui ma un fenomeno diversificato quanto connesso, costituito da relazioni, oggetti musicali e performer. La particolarità di questo tipo di metodologia deriva dalle caratteristiche proprie del fenomeno in oggetto: a differenza degli eventi della club culture propriamente detta, un dj set può avvenire alternativamente in uno spazio usuale, con quest'ultimo a fare da cornice a diversi performer, o può consumarsi di volta in volta in uno spazio

nuovo, definito come tale dalla costruzione dell'evento stesso. Per le diverse tipologie possono poi alternarsi artisti cosiddetti "resident", parte fissa della line-up e dello spazio, o sono le artisti stesse a portare la loro selezione musicale in spazi e contesto altri. Montano (2013) definì la sua ricerca sulla scena EDM di Sidney come «ethnography from the inside», concentrandosi su dj, promoter, lavoratori dell'industria mediale e musicale locale, un'analisi utile a comprenderne tensioni interne alle pratiche quotidiane e i rapporti con l'esterno (Ahmed, Benford, Crabtree 2012). Da questo tipo di ricerche prendiamo la necessità di confrontarci con i protagonisti della scena locale attraverso il secondo momento che compone la nostra metodologia qualitativa, interviste semi-strutturate utili a completare il quadro offerto dall'esperienza etnografica.

4. Le forme di un dj set queer. (Ri)comporre una scena

Per condurre un'analisi sugli aspetti sociali del suono e per comprendere le forme e le logiche identitarie, culturali e mediali di una scena queer, abbiamo pensato di rivolgerci a differenti soggettività, le quali portano con sé differenti ruoli, vissuti, portati politici e culturali, ma che rivestono un ruolo preminente nei meccanismi costitutivi della scena dei dj set leccesi. Abbiamo provato quindi ad attuare uno spostamento dall'interesse verso i pubblici di una scena a chi quest'ultima prova a definirla, a volte anche in maniera involontaria, con le proprie performance di cura e selezione del suono queer, identificato nei paragrafi precedenti come artefatto e spazio. Riportiamo quindi di seguito materiale testuale e visuale proveniente dalle interviste a Gilberto Genco, direttore artistico di Masseria Wave; Venganza, dj queer e co-fondatrice del Queer Market Show; Playgirls From Caracas, duo-progetto di dj queer pioniere della scena salentina. I testimoni privilegiati a cui ci siamo rivolti agiscono insieme a tutto una serie di artisti, operatori, professionisti, all'interno di una scena culturale definita da micro-scene performative, come quella drag, che si sovrappongono o confluiscono, abitando ambienti diversi pur riconoscendosi in un immaginario, una sensibilità, una direzione e una necessità: la visibilità per la comunità queer. La scelta del titolo del paragrafo va inquadrata quindi più nella composizione che nella ricomposizione, provando ad attuare tramite i protagonisti locali una sorta di iniziale mappatura.

4.1. Masseria Wave, o della liberazione sessuale

La descrizione dei nostri casi studio parte un soggetto comunicativo che prova a trasmettere una nuova concezione di turismo musicale, legato alle performance, messo in piedi dalla

comunità queer per la comunità queer. Masseria Wave sorge alle porte di Lecce all'interno di La Restuccia, uno spazio di ospitalità rigenerato dallo stylist Gilberto Genco. Parliamo di un contenitore culturale che negli ultimi tre anni ha proposto stagioni di live set elettronici, talk, workshop, drag show. Prima sotto la direzione artistica di Protopapa, producer e dj queer salentino trapiantato a Milano, ora sotto la guida dello stesso proprietario in veste di Art Director e Editor in chief di Wave Zine, prodotto editoriale auto-prodotto dal collettivo di Masseria Wave. La stagione di eventi appena conclusa prende il nome di "Out of Office", un format dedicato alla consapevolezza della necessità di prendersi tempo e spazio dalla routine quotidiana e dai ritmi esasperati. Per quanto riguarda il momento etnografico facciamo riferimento alla nostra partecipazione a No F*cking Wave, serata che vede come protagonista della line-up Lina Giselle, modella e dj che sensibilizza tematiche quali la non-conformità del corpo e della pelle; Andromeda, queer dj resident e drag performer, le cui performance di solito accompagnano dal punto di vista musicale le performance drag che fanno da intermezzo ai live set; Slim Soleidad, queer dj di San Paolo (Brasile), membra del collettivo Baile em Chernobyl, che ha portato tracce techno, baile funk, electro e hard trance in giro per il mondo.

Entriamo nella struttura non molto dopo la mezzanotte, siamo tra i primi. Camminiamo in un'atmosfera di semi-buio, illuminati dai neon rosa del logo di Masseria Wave alle spalle del banco della consolle. Il bancone del bar è una enorme bocca, mentre alle spalle della pista uno spiazzo ancora più buio è identificato dalle scritte luminose "Dark Wave". Come ci spiega Gilberto Genco lo spazio del palco è stato immaginato provando a ricreare l'atmosfera di un ufficio, nell'ottica di ripristinarle l'afflato

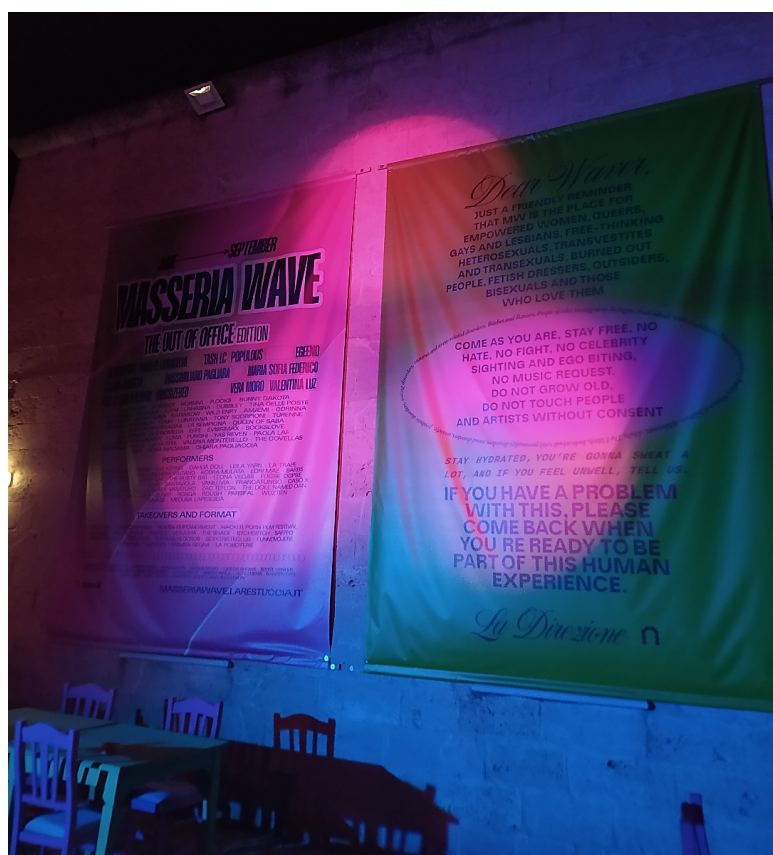


Fig. 1. Manifesto di Masseria Wave (2024).

Foto: Gabriele Forte

vitale. Ci impressiona la vicinanza della location dei dj set al resto della struttura ricettiva. È uno stacco emotivo simile a quello creato dalla nascita di Masseria all'interno della comunità leccese e pugliese. Come suggerisce il direttore artistico: «Masseria ha portato una serie di contenuti, ma anche di risorse umane che hanno creato dei clash sociali tra forme di omofobia, di razzismo, di xenofobia, che sono state allontanate subito e annullate» (Gilberto Genco, Masseria Wave).

Il rapporto con il sud profondo arretrato e machista, le problematiche legate al turismo da un lato, e alla partecipazione agli eventi queer dall'altra. A proposito dello spazio Gilberto Genco parla di «attivismo implicito», slegato da forme di partecipazione politica propriamente detta ma la cui esistenza e programmazione culturale ha in realtà un dato fortemente politico transfemminista. Per questo motivo il collettivo di artiste ha proposto un Manifesto di cui riportiamo la locandina, la quale campeggia in formato extralarge da uno dei tetti della struttura (fig. 1).

Le questioni legate alla sicurezza, alla protezione delle identità dalle violenze fisiche e verbali, definiscono quindi il senso simbolico e materiale di uno spazio queer, che per essere tale al momento ha bisogno di una serie di linee guida che ne regolino azioni e relazioni.

più che altro sono linee guida. Abbiamo fatto un manifesto punto per punto i primi anni, poi man mano ampliamo sempre di più queste linee guida che ci aiutano ad essere ancora di più espliciti. Ci sono le linee guida, ci sono gli angel che sono delle forme di protezione durante la serata (...) comunichiamo quello che è il non toccare senza consenso, non fare questo, non fare quello, rispettare le persone, le performer. È tutto basato sul reinventare, ricreare quelli che sono i modus operandi di una serata (Gilberto Genco, Masseria Wave)

Nell'intento di Masseria c'è anche la necessità di ridefinire la partecipazione stessa ad un djset, che possa fare da esempio per altre realtà, dove la regolamentazione dei corpi (in prevalenza maschilità omosessuale bianca ma non esclusiva) agisce per effetto di e per produrre una liberazione. Con l'avanzare della notte i corpi stessi aumentano, si spostano dai margini dello spazio al centro della pista, ondeggiano al ritmo di Giselle che martella i piatti per più di ore tirate, si raggruppano e si stringono, si spogliano e si toccano. L'atmosfera ipnotica si rianima attraverso l'esplosione altre tipologie di corpi rivestiti, le performer drag che esibiscono le proprie identità al consumo della folla che nel frattempo si è accalcata ed è divenuta incitante. È la comunità che rivede la comunità, che la sostiene. Come anticipato, le esibizioni sono dettate dalle tracce selezionate da Andromeda, anch'essa performer drag dalla fisicità potente, soggettività che rispecchia la creatività artistica queer (figg. 2-3).



Fig. 2. Dancefloor di Masseria Wave
Foto: Gabriele Forte



Fig. 3. Dj set Andromeda e Drag performer, Masseria Wave
Foto: Gabriele Forte

Abbiamo chiesto a Gilberto come avviene la selezione della line-up per i djset. Gli indirizzi provengono da alcune scelte di campo. Innanzitutto, dare spazio ad artiste queer, non binarie, trans che provengono spesso dalle periferie del mondo. Soggettività non problematiche per lo spazio e per lo staff di La Restuccia, anch'esso queer. Presente, ad esempio, la techno queer di La Roboterie, storico collettivo organizzatore tra le varie cose del festival "Nostri i corpi nostre le città" all'Angelo Mai. Una delle presenze maggiori quest'anno era l'electro funk brasiliano rappresentato da Paulete Lindacelva, Valentina Luz, Badsista, Cashu e Slim Soledad, le cui sonorità si esprimono fino all'alba. Con l'arrivo delle prime luci il numero dei partecipanti diminuisce, come la distanza dalla consolle e dal palco, non più miraggio totemico ma catalizzatore di energie corporee. A proposito della selezione il direttore creativo ci parla della differenza tra una serata elettronica e una commerciale:

L'elettronica forse è diventato un po' il nuovo genere che ispira curiosità, che dà alle persone quella vibe un po' più sottoculturale, si distacca da quella che è la commerciale (...) Nelle serate commerciali c'è un contatto diverso tra corpi. Ma c'è anche un volersi meno guardare il più possibile rispetto a una serata commerciale (...) Il concetto di avere l'occhiale da sole costantemente è sia perché un po' c'è un'interpretazione di quella parte da sfattino, ma forse proprio perché c'è meno eye contact possibile. E quando c'è un superamento di due corpi che si uniscono, un gruppo che si unisce, è là che avviene qualcosa (Gilberto Genco, Masseria Wave)

Ci ha colpito questa interpretazione del djset elettronico rispetto ad un evento più propriamente commerciale. Secondo l'intervistato quest'ultimo ha a che fare con lo status, con il rendere visibile la propria presenza, mentre l'elettronica diventa spazio di evasione dallo sguardo altrui, quest'aura sottoculturale che chiude in sé uno spazio nel momento stesso di renderlo inclusivo ed aperto soprattutto alla trasgressione e alle nuove esperienze.

la liberazione più grossa che Masseria fa è quella sessuale dei corpi. Permette a tante persone che sono rimaste qua, che rientrano qua, che non sono mai andate via da qua di far sentirsi in un momento senza occhi addosso (...) è una chance per poter provare o trovarsi in una situazione che avrebbero sempre voluto provare ma non hanno mai potuto provare (Gilberto Genco, Masseria Wave)

Quella che emerge quindi è una concezione del djset che avviene simbolicamente attraverso un distacco che si attualizza attraverso un vero e proprio contatto, o del contatto per assenza, quello di un corpo liberato. Ritorna il senso ossimorico della regolamentazione dei corpi del manifesto, delle linee guida, per slegare i corpi stessi in uno spazio protetto.

4.2. Venganza, madre del Queer Market Show

Nel precedente paragrafo abbiamo provato ad attraversare la dimensione fisica e simbolica di una rassegna culturale e di uno spazio che si identificano nella forma del dj set. L'abbiamo fatto con un direttore artistico e il suo sguardo che risulta in qualche modo complessivo. Nel presente paragrafo invece proviamo ad immergerci nel percorso personale di una dj queer co-fondatrice di un contenitore culturale a Lecce, il Queer Market Show, di cui è selector resident. A differenza di Masseria Wave, realtà al di fuori del centro cittadino che identifica però uno spazio fisso propriamente queer, il QMS ha una forma fluida e mobile. Abbiamo partecipato ai suoi eventi nell'arco di un anno⁴ distribuiti in quattro location diverse della città. L'organizzazione ha una residenza presso il Centro Culturale Crocevia, uno spazio gestito al femminile che supporta la gran parte delle iniziative della comunità queer, ma porta le proprie performance e i dj set di Venganza in luoghi codificati socialmente come queer e non, come lo Spazio Sociale Zei, le Manifatture Knos e la Masseria Tagliatelle. Abbiamo ricostruito con la dj il suo percorso performativo scandito di pari passo con il suo attivismo tra Taranto e Lecce. La provenienza dalla scena punk skinead, la militanza nel collettivo Cleopatra Sound con un sound system auto-costruito, il duo femminile Morositas con un repertorio trash, la fondazione del progetto collettivo femminile *Clitox*, del quale abbiamo assistito ad una performance all'inizio del nostro percorso etnografico e che ha segnato un cambio di passo dal punto di vista sonoro e performativo

La scelta musicale è stata indirizzata verso la dark wave, quindi suoni proprio spinti techno o cupi oscuri (...) la nostra estetica era totalmente molto sporca, molto nuda, cruda, passamontagna, fuoco, calze a rete, anfibi, molto corpo, molta nudità, molta rivendicazione anche di tutte le tipologie di corpi, mandavamo anche dei messaggi, creavamo anche dei volantini a seconda della situazione (Venganza, Queer Market Show).

Il collettivo Clitox rappresentava una multi-espressione costruita nell'alleanza tra dj set, proiezioni, produzioni alternative, performance con il fuoco, presenza e disseminazione sui social media, con al centro la costruzione collettiva di un immaginario alternativo sul corpo e le corporeità non conformi.

La dark wave era legata anche alla questione del corpo, alla questione del produrre un certo immaginario. Ci piaceva proprio l'idea della cupezza e del malessere (...) c'era proprio una rottura, volevamo dare un segno di rottura con le nostre performance unite alla musica. Le persone dovevano percepire un senso di liberazione alla fine perché c'era

sempre la performer di turno che comunque riusciva a liberarsi e a ottenere quello che voleva (Venganza, *Queer Market Show*).

Come per il paragrafo precedente, anche nell'esperienza di Venganza vediamo comparire il tema della liberazione dei corpi, della costrizione e della rottura delle gabbie attraverso una narrazione. Le sue esperienze performative sono intrise di attivismo transfemminista, ad esempio nel campo della grassofobia, tendendo a non allontanarsi mai dall'obiettivo. Come sottolinea a proposito della nascita e della funzione del QMS per la comunità



Fig. 4. Djset DiskoVenganza, Zei Spazio Sociale



Fig. 5. DiskoVenganza e le Drag performer, Crocevia

Foto: Gabriele Forte

creare una rete di persone che dal basso creano un contenitore libero, fruibile, accessibile e anche politico, perché poi c'è tutta una roba politica dietro, anche di supporto, di autoreddito, di mutuo soccorso, di autoproduzioni di ogni tipo, a partire dalle performance dal DJ set, dalla musica e per andare a finire anche a chi vende e chi vuole esplorare la propria arte, quindi anche mostre fotografiche (...) Questo è quello che di più ci occupiamo, però facciamo anche attivismo vero e proprio, a prescindere dalla nostra tendenza ad essere performer o dj (Venganza, *Queer Market Show*).

L'attivismo del QMS si esprime soprattutto per mezzo delle performance drag, per cui Venganza viene considerata "la madre". La sua consolle è un sistema sonoro di protezione fisico e simbolico per le performer, rispecchiando anche il senso familistico che porta avanti

il collettivo, come ci suggerisce, una “famiglia non biologica” che lega identità, che crea punti di riferimento anche nel quotidiano (figg. 4-5).

Terminata l’esperienza Clitox, la selezione musicale devia leggermente verso altre sonorità, a seconda dei progetti che la performer vuole trasmettere e del suo ruolo all’interno degli show.

Disco Venganza è nato anche dal fatto che Venganza significa vendetta in spagnolo, prevalentemente metto disco dark latinoamericana, faccio una selezione specifica su quello, i ritmi sono danzerecci, un po’ più morbidi in alcuni momenti ma anche duri, ci sono anche dei pezzi a cassa dritta, bella spinti, quindi quando c’è il queer market, visto che faccio anche la regia degli spettacoli delle ragazze, faccio così di solito, mi monto una cosa più light per l’accoglienza quando arrivano le persone, quindi metto una disco più sperimentale magari all’inizio però sempre più light, che va proprio nelle sonorità più anche italianeggianti della disco italiana, della disco dark; poi dopo lo spettacolo faccio il mio set che comunque è sempre quello però magari a seconda di dove sono, se sto al Crocevia non posso sparare a zero perché non posso fare magari la nottata così metto sempre delle cose più tranquille però più o meno a livello sonoro faccio ricerca sempre sulla disco dark, dark wave, techno, dark e secondo me comunque i latinoamericani, gli spagnoli, gli argentini, tutti quelli che comunque hanno origini latine spaccano molto di più secondo me, hanno proprio un gusto.

Come già accennato, abbiamo partecipato a dj set sostanzialmente divisi in quattro location. La maggior parte presso Crocevia, centro culturale e locale serale che forma un’isola protetta all’interno del quartiere decentrato di Borgo Pace. Mettere piede in quello spazio differisce dall’attendere un dj set nel vicolo angusto di Spazio Sociale Zei, centro di attivismo politico radicale nel centro storico di una Lecce turistificata e borghese; o nella dispersività di Manifatture Knos, contenitore post-industriale che si anima di esperienze culturali diverse tra di loro. Ciò che ha legato le nostre esperienze è stata l’essere circondati dai volti che man mano abbiamo riconosciuto. È una comunità che si sposta con l’evento, che rende lo spazio queer nella tematica e nei corpi. Dopo la descrizione di come si articola un suo set, degli spazi sonori che detta a seconda delle performance drag, nella discussione è emersa la questione dell’esibirsi in spazi più o meno vicini alla comunità: «se stiamo nei posti nostri dove ci sentiamo confort, che sono spazi *safer* stiamo molto meglio, ecco, quello è sicuro e solitamente ci chiamano persone attente alle tematiche che portiamo». Allo stesso modo delle linee guida di Masseria Wave, ritorna per i suoi dj set l’utilità di quelli che la dj definisce come spazi comfort o *safer*, ovvero luoghi liberi dal pregiudizio e dalla molestia che promuovono atteggiamenti inclusivi (Bonu, 2019; Hartal 2018; Lohman 2022; McCartan, Nash 2023).

4.3. Playgirls from Caracas: suono queer come progetto e mood

Progettando questo lavoro di ricerca abbiamo avuto la necessità di indagare la scena leccese dal di fuori, o per meglio dire da chi sostanzialmente l'ha fatta nascere. Le Playgirls from Caracas nascono a Lecce nel 2007, con un cambio di formazione nel 2009, per poi stabilirsi a Roma e divenire anima dei dj set queer del quartiere Pigneto. Rispetto alla scena salentina e pugliese mantengono legami che portano soprattutto nel periodo estivo ad esibirsi in contesti amici. Masseria Wave è stato uno di questi, oppure il Fuck Normality Fest di Arnesano (LE), un altro potente contenitore di arti performative. In Puglia il nome delle Playgirls è strettamente legato al Giovedì Friendly dell'Eremo, Molfetta, isola felice dei concerti di livello nazionale ma soprattutto dei dj set queer. La nostra esperienza con un live delle Playgirls from Caracas è avvenuto invece in un contesto non codificato come queer o non strettamente legato alla dimensione dell'attivismo, ovvero la festa finale del Festival Vicoli Corti a Massafra⁵.

Allo stesso modo in cui loro provano a fare archeologia del suono queer per i loro djset, proviamo a scavare nel passato per dare uno sguardo al presente della comunità queer.

All'epoca eravamo proprio lontane dal concetto di queer perché non ne eravamo a conoscenza però già all'epoca cercavamo di ricreare una dimensione apertissima in cui confluivano tutti i generi musicali (...) serate a Lecce in giro non ce ne erano come adesso, era il 2007, non c'era niente di simile, non c'era una comunità era frammentatissima (...) non c'erano situazioni di incontro, di scambio di crescita. (...) non si riconosceva né in una parola o, che ne so, in una battaglia. non c'era una serata in cui le persone potevano confluire lì e sentirsi liberi di fare quello che volevano (Playgirls From Caracas)

Emergono da subito alcune dimensioni che contraddistinguono il percorso delle nostre intervistate. La dimensione della selezione musicale, l'inglobare nei percorsi di ascolto tracce al femminile e queer, sganciarsi dalla predominanza maschile e nelle serate molto spesso a carattere machista. La dimensione del vuoto sociale e della comunità in formazione, della necessità di spazi, non necessariamente fisici, con cui intraprendere scambi, relazioni, momenti di libertà individuale e collettiva. L'apporto da attivismo transfemminista delle Playgirls si muove sostanzialmente su queste direttrici. Partendo dal suono e dalla costruzione della performance:

i DJ set variano in base al tempo che abbiamo a disposizione perché, se abbiamo più tempo, se abbiamo tante ore, lì veramente ci divertiamo e spaziamo dagli anni 60, 70, 80, 90, 2000, ma sempre musica ricercata [...] Facciamo tanta ricerca, abbiamo fatto da subito tanta ricerca. Se abbiamo un dj set standard, accorciamo un'ora e mezzo, due, andiamo un po' più pompatate però anche lì variamo nei generi, andiamo a ripescare

sempre dal passato al presente come generi dall'elettro alla disco. [...] però sempre con messaggi politici queer, femminile. Un nostro must dell'ultimo periodo è Get your Fkng Laws off my Body di Planningtorock che oltre ad essere una bella canzone lancia dei messaggi politici. (Playgirls From Caracas)

Ci muoviamo dal politico al frizzante. Sempre con il mood comunque di festa, di stare bene sicuramente la cosa è quella, far stare bene le persone, cose non troppo cupe [...] ma anche cerchiamo pure di capire i testi delle canzoni se nel caso un pezzo può essere bellissimo, ma poi magari il contenuto non ci rispecchia (Playgirls From Caracas)

L'atmosfera festosa è il giusto compromesso per scatenare i corpi in uno spazio politico, per spostare la lotta sul piano dell'euforia e del contagio emotivo e allo stesso tempo prendere fiato rispetto ai micro-traumi quotidiani che affrontano le comunità queer locali. Siamo in piazza Santi Medici a Massafra, Gilvia delle Playgirls è sulla soglia di una chiesa, dalle casse fa partire pezzi danzerecci che attirano ogni passante, che avvolgono l'atmosfera. Nulla è dato al caso.



Fig. 6. Dj Set Playgirls From Caracas, Vicoli Corti

Foto: Gabriele Forte

Ragionando sulle caratteristiche di un djset queer, e del perché certi generi diventino più esperiti dai corpi danzanti, ci spiegano quindi l'importanza dell'atmosfera, del luogo, della traccia inserita in un certo *mood*:

diciamo che ovviamente non c'è un genere, però c'è un mood. [...] quello che trascina e che quindi crea una dimensione ma poi oltre al genere e al mood è anche come lo presenti. Magari la stessa canzone decontestualizzata in un'altra situazione non funzionerebbe mentre proprio quel mood, quello che si crea, l'energia che c'è che poi rende tutto più trascinate (Playgirls From Caracas)

A creare una certa atmosfera per il suono queer concorrono numerose circostanze e una selezione non sarebbe tale portata in uno spazio non accogliente, non predisposto, non sicuro. Le due performer nel corso degli anni hanno sostenuto numerosi progetti politici dal basso, accompagnando con il suono la creazione di reti di artiste in connessione. È difficile ritrovarle in spazi distanti dal loro *progetto*. Promozione quasi azzerata, numerosi inviti, sulla base dalla loro *personalità* e dal loro *concept*. Uno degli spazi che attraversano durante l'estate è il citato Giovedì Friendly de l'Eremo, luogo che ha sperimentato nel tempo forme di accoglienza e cura per le artiste, dal botteghino ai buttafuori passando per la platea danzante.

Partendo da ciò che abbiamo ricavato nella nostra intervista, anche a loro abbiamo posto una domanda circa i confini (o assenza di tali) dell'immaginario sonoro queer, di quali sfumature e tipo di ricerca.

Noi innanzitutto cerchiamo anche di allargare questo immaginario partendo proprio dalla musica, cioè far rientrare dei generi, delle canzoni magari sconosciute innanzitutto per dire Esiste altro, non esiste commerciale, non esiste la solita icona che fa il pezzo. C'è veramente un mondo dietro, innanzitutto questo. (...) E poi appunto la dimensione di stare bene, di divertirsi. cioè di creare anche scambi, incontri, perché spesso è capitato che da incontri occasionali poi siano nate amicizie veramente durature, le *s/famiglie* come vengono chiamate e magari siano nati anche progetti, collaborazioni di performance non solo che ci hanno riguardato (Playgirls From Caracas)

Il suono queer delle selezioni delle Playgirls From Caracas incarna quindi un immaginario che lega socialità festosa e attivismo, dove è il suono stesso a mischiare le carte in tavola sovrapponendo le due dimensioni rendendole imprescindibili, nella libertà di divertirsi, nello spazio che cura e accoglie.

5. Il suono come corpo, il suono come safe(r) space

Il presente studio nasce dalla necessità di attraversare i meccanismi sociali intorno al suono queer. Dopo aver attraversato il portato mediale, culturale, politico, delle culture musicali queer, in particolare dell'elettronica, della pratica del djing, di selezione e cura del suono, ci siamo posti come domanda di ricerca ponendosi come domanda di ricerca la com-

preensione del rapporto tra spazio musicale, fisico e simbolico del dj set per la comunità di riferimento. Momenti etnografici ed interviste a testimoni privilegiati della scena leccese ci portano a formulare delle conclusioni, almeno momentanee.

La formazione di scene musicali queer come sinergia musico-sessuale (Taylor 2008, 2012) basate sull'inclusione e l'accoglienza di gusti musicali e soggettività di vario genere induce a considerare l'aspetto incarnato dell'evento, il momento attraverso cui il corpo della selector dissemina sonorità verso i corpi danzanti. La dimensione del suono può costituire intrinsecamente per i corpi lo spazio dell'accoglienza e dell'appartenenza, il legame tra attivismo al di fuori dalle logiche sessiste e patriarcali e logiche danzanti dell'emozione pubblica (Susca 20223). In particolare abbiamo visto emergere da un lato l'importanza della liberazione sessuali per i corpi nell'atto di accogliere il suono, sè stessi e l'altro. La pratica cultural queer resta ancorata in gran parte a dinamiche di attivismo, involontario, radicale, festoso, sonoro. Rispetto a quest'ultima specificità, alcuni generi, sfumature, ritmi si fondono con i significati simbolici che la dj vogliono trasmettere o costruire con il pubblico. Il genere crea il mood nel momento in cui è esperito nell'atmosfera e nello spazio giusto, sostanzialmente libero perché protetto. Rispetto al momento del dj set assumono rilievo quindi le caratteristiche spazio-temporali del consumo collettivo della musica elettronica, nella maggior parte dei casi lo spazio della notte. La cosiddetta queer nightscapes come assemblamento di zone di contatto fra corpi queer al di fuori dalle logiche neo-liberali dell'etero e dell'omonormatività (Tenorio 2022) è attraversata dai rituali del clubbing, della danza dei corpi, dei suoni martellanti, in un movimento di almeno momentanea riappropriazione (Zardi 2023). La notte come espressione fisico-simbolica della produzione sociale della paura per le soggettività queer produce nell'arco temporale del djset un immaginario del piacere (Petrilli 2020) e dell'edonismo festaiolo rispetto alle cicatrici del presente (Susca 2022). Il profondo fermento culturale leccese si muove ancora infatti all'interno di una provincia dove persistono negli ultimi anni episodi di violenza nei confronti della comunità LGBTQUIA+ e dove performer drag vengono molestate verbalmente e fisicamente durante i loro show⁶. La fluidità e la mobilità del dj set rispetto ad un luogo fisico producono poi pratiche di *queerizzazione* e *rinegoiazione* di spazi cittadini non codificati socialmente come queer, a partire dalla fruizione di eventi non più queer only ma queer friendly (Ekenhorst, van Aalst 2019) alla definizione di una città transfemminista attraversata da pratiche di resistenza artistiche, autonome anti-egemoniche (Bonu, Castelli, Olcuire 2023). La di-

namica di creazioni di *safer spaces* ci parla da un lato di un corpo sonoro che necessita libertà di espressione nello stesso tempo in cui si *regolamenta*; dall'altro dell'esperienza della notte attraverso le emozioni, e della possibilità di allinearsi ad un corpo collettivo attraverso quelli che Sarah Ahmed considerava «collective feelings» (2004), impressioni sulla superficie corporea impressi nell'atto di esperire un suono. La scena queer dei dj set ci dice che non esiste suono senza spazio, e non esiste suono senza corpi.

Rispetto al contesto dell'elettronica ci sono artisti queer, dj, producer noti che hanno lasciato il Salento per ampliare gli orizzonti delle loro carriere attraverso la creazione di show e format, come Protopapa, oppure che vivono ancora in Salento ma hanno un respiro e una dimensione prettamente nazionale e internazionale, come Popoulus. Sicuramente un possibile risolto futuro per la ricerca potrebbe essere quello di arricchire il materiale delle interviste con le loro testimonianze.

¹ Utilizziamo il termine queer come concetto-ombrello per fare riferimento a identità sessuali e di genere al di fuori dall'eterosessualità quale visione politica, culturale, sociale dominante e normalizzata. La comunità LGBTQUIA+ si è riappropriata del termine utilizzato in prima istanza in maniera dispregiativa nei confronti dell'omosessualità. Secondo la teoria queer quindi l'eteronormatività identifica una forma di potere e di controllo (De Lauretis 1991). La cultura occidentale è fondata poi secondo Sedgwick (1990) su saperi, forme di conoscenza, discorsi e un immaginario relazionale delimitato all'interno della dicotomia etero/omosessuale e su un binarismo di genere. Il termine queer descrive un ulteriore distacco dai regimi socio-culturali di omonormatività fondati sull'accettazione sociale dell'omosessualità all'interno dei canoni dell'eterosessualità (Duggan 2002), e di transnormatività, ovvero la conformazione dell'identità transgender ai canoni eteronormativi (Valentini 2018)

² T. Steptoe, 2018, Big Mama Thornton, Little Richard, and the Queer Roots of Rock 'n' Roll. American Quarterly 70(1), 55-77

³ R. Anderson, 2013, Fabulous: Sylvester James, Black Queer Afrofuturism and the Black Fantastic, Dancecult, Vol. 5 (2)

⁴ A partire dall'ottobre 2023 abbiamo partecipato ad un numero di 10 eventi organizzati da o all'interno del quale era presente la componente performativa del Queer Market Show. 4 di questi hanno fatto parte della Queeresima, percorso organizzato dal collettivo Officine Mai+ in prossimità di Orda Pride, contro-pride avvenuto a Lecce in data 29/06/2024. All'interno di questi eventi abbiamo assistito ai djset di Venganza tranne che per una occasione in cui il set era performato da Andromeda, dj resident di Masseria Wave. In aggiunta a questo in occasione della festa finale di Orda Pride abbiamo assistito al dj set di Voodoo Kid (ora Jean Hazard), producer e dj con base a Milano. I suddetti eventi si sono svolti in 4 location diverse della città: Crocevia, Spazio Sociale Zei, Manifatture Knos, Masseria Tagliatelle

⁵ Vicoli Corti è un festival di cinema e documentari legati alle produzioni non mainstream. Si tiene nel centro storico di Massafra, provincia di Taranto. Abbiamo assistito al live set di Gilvia, una delle due Playgirls From Caracas in data 25/08/2024.

⁶ <https://www.ilfattoquotidiano.it/2023/12/07/mi-sono-sentita-male-mi-veniva-da-piangere-lo-sfogo-di-tekemaya-la-drag-queen-di-the-voice-bullizzata-da-calciaatori/7376639/>

Riferimenti Bibliografici

- Affaticati, L. C., & Affaticati, L., Post-Internet Music: Negotiating Queer Identity in the Digital Era. «Brief Encounters», 1(8), 2024.
- Ahmed, S., Collective Feelings: Or, the Impressions Left by Others, «Theory, Culture & Society», 21(2), 2004, pp. 25-42.
- Ahmed, A., Benford, S., Crabtree, A., Digging in the crates: an ethnographic study of DJs' work. «Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems» Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2012, pp. 1805–1814.
- Attias, B., Gavanas, A., & Rietveld, H. (Eds.), *DJ culture in the mix: power, technology, and social change in electronic dance music*, Bloomsbury Publishing USA, 2013.
- Attimonelli, C., *Generando musica elettronica*, in F. De Ruggieri, A.C. Pugliese, (a cura di), *Futura*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2006, pp. 55-66.
- Attimonelli, C., *Techno. Ritmi Afrofuturisti*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2018.
- Attimonelli, C., *Estetica del malessere. Il nero, il punk, il teschio nei paesaggi mediatici contemporanei*, Derive Approdi, Roma, 2020.
- Attimonelli, C., Forte, G., *L'internazionale drill. Media, suoni e immaginario di una scena dai tratti sfuggenti: Rondo, Baby Gang, Tedua e Massimo Pericolo*, in S. Benasso, L. Benveniga (a cura di), *Trap! Suoni, segni e soggettività nella scena italiana*, Novalogos, Aprilia, 2023, pp. 92-117.
- Attimonelli, C., Tomeo, C., *L'elettronica è donna. Media, corpi, pratiche transfemministe e queer*, Castelvecchi, Roma, 2022.
- Barna, E., *"The perfect guide in a crowded musical landscape:" Online music platforms and curatorship.*, «First Monday», 2017.
- Bennett, A., Peterson, R.A., *Music scenes: Local, translocal and virtual*, Vanderbilt University Press, 2004.
- Black, B., The Queer of Color Sound Economy in Electronic Dance Music, «Current Musicology», 106, 2020.
- Bonini, T., & Magaudo, P., *Platformed! How Streaming, Algorithms and Artificial Intelligence are Shaping Music Cultures*, Palgrave Macmillan, 2024.
- Bonu, G., *Mappe del desiderio. Spazi safe e pratiche transfemministe di riappropriazione dell'urbano*, in Belingardi, C., Castelli, F., Olcuire, S., (a cura di), *La libertà è una passeggiata. Donne e spazi urbani tra violenza strutturale e autodeterminazione*, Iaph Italia, 2019, pp. 73-84.

- Bonu Rosenkranz, G., Castelli, F., Olcuire, S., *Bruci la città. Generi, transfemminismi e spazio urbano*, Edifir Edizioni Firenze, Firenze, 2023.
- Buckland, F., *Impossible Dance. Club Culture and Queer World-Making*, Wesleyan University Press, 2004.
- Calefato, P., *Il giubbotto e il foulard. Studi culturali, corpo, comunicazione*, Progedit, Bari, 2016.
- Caserini, P., Queermacete. Le disco-bambine delle ball più aperte e inclusive della città, Zero, consultabile su <https://zero.eu/it/persone/queermacete/>
- Crenshaw, K., *Demarginalizing the intersection of race and sex: A black feminist critique of antidiscrimination doctrine*, «Feminist Theory and Antiracist Politics, University of Chicago Legal Forum», 1989, pp. 139-167.
- De Kosnik, A., *Why it matters that Black men and Queer women invented digital remix culture*, «Journal of Cinema and Media Studies», 59-1, 2019, pp. 156-163.
- De Smet, B. *Queer Music Practices in the Digital Realm*, in Oxford Research Encyclopedia of Communication, Oxford University Press, Oxford, 2022.
- De Smet, B., & Dhaenens, F., *Heteromascularity and queer reappropriation in music streaming practices exploring homonegative curation by ordinary Spotify users*, «Feminist Media Studies», 2023, pp. 1–18.
- Dhaenens, F., *“Queer” Playlists on Spotify: Understanding the practice of curating LGBTQ-themed playlists on a music streaming service*, «SEXUALITIES AND DIGITAL CULTURE IN EUROPE: A JOINT ECREA SYMPOSIUM», Athens, 2017.
- Dhaenens, F., Burgess, J., *‘Press play for pride’: The cultural logics of LGBTQ-themed playlists on Spotify*, «New Media & Society», 21(6), 2019, pp. 1192-1211.
- Brooks, A., *Glitch/Failure: Constructing a Queer Politics of Listening*, «Leonardo Music Journal», 2015; pp. 25 37–40.
- Duignan-Pearson, R., *Before you’re a DJ, you’re a woman’: navigating gendered space, society and music as a female DJ in Johannesburg*, «Journal of African Cultural Studies», 31(1), 2017, pp. 7–23.
- Ekenhorst, M., van Aalst, I., *Lesbian nightlife in Amsterdam: an explorative study of the shift from ‘queer-only’ to ‘queer-friendly’ spaces*, «Fennia», 197(2), 2019, pp. 200-214.
- Ensmenger, N. L., *The computer boys take over: Computers, programmers, and the politics of technical expertise*, Mit Press, 2012.
- Falzon, M. A., *Multi-sited ethnography: Theory, praxis and locality in contemporary research*. In Falzon, M.A. (ed), *Multi-sited ethnography*, Routledge, 2016. p. 1-23.

- Farci, M., *Media digitali e tecnoculture maschili.*, in Farci, M., Scarcelli, C.M., (a cura di), *Media digitali, genere e sessualità*, Mondadori, Milano, 2022, pp. 271-289.
- Farrugia, R., *Building a women-centered DJ Collective: From San Francisco to cyberspace to Sister USA*, «Feminist Media Studies», 9(3), 2009, pp. 335–351.
- Farrugia, R., *Beyond the Dance Floor. Female DJs, Technology and Electronic Dance Music Culture*, Intellect, 2012.
- Florêncio, J., *Drugs, techno and the ecstasy of queer bodies*, «The Sociological Review», 71(4), 2023, pp. 861-880.
- Gadir, T., *Resistance or Reiteration? Rethinking Gender in DJ Cultures*, «Contemporary Music Review», 35(1), 2016, pp. 115–129.
- Gadir, T., *“I Don’t Play Girly House Music” Women, sonic stereotyping, and the dancing DJ*, in Hawkins, S., ed. *The Routledge Research Companion to Popular Music and Gender*, Routledge, 2017.
- Gerard, M. *Selecting ritual: DJs, dancers and liminality in underground dance music*, «Rave culture and religion», Routledge, 2004. 167-184.
- Gunkel, D. J., *Of remixology: ethics and aesthetics after remix*, MIT Press, Cambridge, 2022.
- Haimson, O. L., Dame-Griff, A., Capello, E., & Richter, Z., *Tumblr was a trans technology: the meaning, importance, history, and future of trans technologies*, «Feminist Media Studies», 21(3), 2021, pp. 345–361.
- Halberstam, J., *Queer Voices and Musical Genders*, in Jarman-Ivens, F., (ed.) *Oh Boy! Masculinities and Popular Music*, Routledge, 2007.
- Haraway, D., *A cyborg manifesto. Science, technology and socialist-feminism in the Late Twentieth century*, in D.J. Haraway (ed), *Simians, Cybors and Women. The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, 1991.
- Hartal, G., *Fragile subjectivities: constructing queer safe spaces*, «Social & Cultural Geography» 19(8), 2018, pp. 1053–1072.
- Kehrer, L. J., *Queer Voices in Hip Hop. Cultures, Communities, and Contemporary Performance*, University of Michigan Press, 2022.
- Leibtseder, D., *Queer Tracks: Subversive Strategies in Rock and Pop Music*, Routledge, 2012
- Lohman, K., *Creating a safer space: Being safe and doing safety in queer and feminist punk scenes*, «The Sociological Review», 2022.
- Hernandez, J., *Healing Perreo: DJ Sad Boy’s Queer Femme Ministry*, «Journal of Popular Music Studies », 34 (1), 2022, pp. 38–43.

- Horst, C., *Expanding Sites: The Question of 'Depth'Explored.*, in M.A. Falzon (ed.), *Multi-sited ethnography*, Routledge, 2016, pp. 119-133.
- Marcus, G. E., *Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography*, «Annual review of anthropology», 24.1, 1995, pp. 95-117.
- Marcus, G. E. Multi-Sited Ethnography: Five or Six Things I Know about It Now, in M.A. Falzon (ed.), *Multi-sited ethnography*, Routledge, 2016, pp. 16-32.
- McCartan, A., Nash, C. J., *Creating queer safe space: relational space-making at a grassroots LGBT pride event in Scotland*, «Gender, Place & Culture», 30(6), 2023, pp. 770-790.
- Marsh, T., *Exploring the Trans Roots of Hyperpop*, 2020.
- Montano, E., *Ethnography from the inside: Industry-based research in the commercial Sydney EDM scene*, «Dancecult: Journal of Electronic Dance Music Culture», 2013, pp. 113-130.
- Nieborg, D. B., & Poell, T., *The platformization of cultural production: Theorizing the contingent cultural commodity*, «New media & society» 20(11), 2018, pp. 4275-4292.
- Pember, A. *This party is political: the moving politics of the queer dancefloor in 120 BPM*, «Modern & Contemporary France», 30(2), 2021, pp. 145-160.
- Petrilli, E., *Notti tossiche. Socialità, droghe e musica elettronica per resistere attraverso il piacere*, Meltemi, Sesto San Giovanni, 2020.
- Pfadenhauer, M., *The Lord of the Loops. Observations at the Club Culture DJ-Desk*, «Forum Qualitative Sozialforschung Forum: Qualitative Social Research», 10(3), 2009.
- Poell, T., Nieborg, D.B., Duffy, B. E., *Platforms and cultural production*, John Wiley & Sons, 2021.
- Salkind, M., *Do You Remember House? Chicago's Queer of Color Undergrounds*, Oxford Academic, New York, 2019.
- Shaller, J. G., *A home on the floor: The musical expression of a DJ in a queer place*, «Journal of Popular Music Education», Volume 4, Issue 3, 2020, p. 329 – 347.
- Sharp, M., Nilan, P. *Queer punx: young women in the Newcastle hardcore space*, «Journal of Youth Studies», 18(4), 2015, pp. 451–467.
- Sharp, M., *Queer (ing) music production: Queer women's experiences of Australian punk scenes*, «Towards Gender Equality in the Music Industry: Education, Practice and Strategies for Change», 2019, pp. 201-213.
- Susca, V., *Tecnomagia. Estasi, totem e incantesimi nella cultura digitale*, Mimesis, Sesto San Giovanni, 2022.
- Susca, V., *Essere in ballo. Sociologia dell'estasi tra le rovine dell'Occidente*, «Im@go. A Journal of the Social Imaginary», 2023, pp. 105-119.

- Taylor, J., *The queerest of the queer: Sexuality, politics and music on the Brisbane scene*, «Continuum», 22(5), 2008, 651–665.
- Taylor, J., *Scenes and sexualities: Queerly reframing the music scenes perspective*, «Continuum», 26(1), 2012, p. 143–156.
- Taylor, J., *Claiming queer territory in the study of subcultures and popular music*, «Sociology Compass», 7(3), 2013, pp. 194-207.
- Tenorio, D., *Queer Nightscapes. Touching Nightlife in Neoliberal Mexico*, in T.W. Reeser, ed. *The Routledge Companion to Gender and Affect*, Routledge, 2022, pp. 357-365.
- Thow, L. *Bandcamp, SoundCloud, and the Digital Underground: Exploring Curatorial Practice Across Independent Music Platforms*. Diss. Concordia University, 2023.
- Valentini, F., *Genealogie queer. Teorie critiche delle identità sessuali e di genere, ombre corte*, Verona, 2018.
- Wakeford, N., *Cyberqueer*, in A. Medhurst, S.R. Munt (ed.) *Lesbian and Gay Studies. A critical Introduction*, Cassell, London, 1987, pp. 20-38 .
- Waugh M. 'My laptop is an extension of my memory and self': *Post-Internet identity, virtual intimacy and digital queering in online popular music*, «Popular Music», 36(2), 2017, pp. 233-251.
- Whiteley, S., *Sexing the Groove. Popular Music and Gender*, Routledge, 1997.
- Whiteley, S., Rychenga, J., (ed.) *Queering the Popular Pitch*, Routledge, 2006.
- Woosley, B., 2016, *Abbiamo parlato con Gloria Viagra, la DJ e drag queen più famosa di Berlino*, Noisey, consultabile su: <https://www.vice.com/it/article/abbiamo-parlato-con-gloria-viagra-la-dj-e-drag-queen-piu-famosa-di-berlino/>
- Zanfagna, C., Brandin, K. L., *Turning the Tables: Digital Technologies and the Remixing of DJ Culture*, in Sumanth Gopinath, and Jason Stanyek (eds), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, Volume 2, 2014.
- Zardi, A., *La ritualità del clubbing: la riappropriazione queer della notte*, in TWM Factory, a cura di, *Queer Pandèmia. Contaminazioni artistiche di altro genere*, Tlon, 2023, pp. 103-110.

Sitografia

<https://www.ilfattoquotidiano.it/2023/12/07/mi-sono-sentita-male-mi-veniva-da-piangere-lo-sfogo-di-tekemaya-la-drag-queen-di-the-voice-bullizzata-da-calciatori/7376639> (consultato il 25/09/2026)

Biografia dell'autore / Author' biography

Gabriele Forte è assegnista di ricerca presso l'Università del Salento e docente a contratto in Sociologia della cultura e dei processi comunicativi presso l'Università degli Studi di Bari Aldo Moro. I suoi principali ambiti di ricerca sono: i media and communication studies, internet studies, gender e fashion studies, le rappresentazioni di genere, fan studies e culture partecipative. Tra le sue recenti pubblicazioni: Attimonelli, C., Forte, G., *L'Internazionale Drill. Media, suoni e immaginario di una scena dai tratti sfuggenti: Rondo, Baby Gang, Tedua*, in Benasso, S., Benvenga, L. (a cura di), *Trap! Suoni, segni e soggettività nella scena italiana*, Novalogos, 2023; *L'intrattenimento tecnomagico su Twitch Italia. Lavoro, community e pubblici produttivi*, Im@go. A Journal of Social Imaginary, 2023; "Ma con la B posso dirla?": *social media e percorsi di negoziazione della n-word tra appropriazione culturale e policy della piattaforma*, Echo. Interdisciplinary Journal of Communication. Languages, Cultures, Societies, 2020; "Rileggere Ortega y Gasset: La ri-umanizzazione dell'arte del quotidiano. Il tema del nostro tempo è il corpo", in Federici, M.C., Pellicani, L. (a cura di), *Rileggere Ortega y Gasset in una prospettiva sociologica*, Milano, Meltemi, 2018.

Gabriele Forte is Postdoctoral Research Fellow at Università del Salento and Adjunct Professor in Sociology of Culture and Communication Processes at University degli Studi di Bari Aldo Moro. His main fields of research are: media and communication studies, internet studies, gender and fashion studies, gender representation, fan studies, participatory cultures. His recent publications include: Attimonelli, C., Forte, G., *L'Internazionale Drill. Media, suoni e immaginario di una scena dai tratti sfuggenti: Rondo, Baby Gang, Tedua*, in Benasso, S., Benvenga, L. eds., *Trap! Suoni, segni e soggettività nella scena italiana*, Novalogos, 2023; *L'intrattenimento tecnomagico su Twitch Italia. Lavoro, community e pubblici produttivi*, Im@go. A Journal of Social Imaginary, 2023; "Ma con la B posso dirla?": *social media e percorsi di negoziazione della n-word tra appropriazione culturale e policy della piattaforma*, Echo. Interdisciplinary Journal of Communication. Languages, Cultures, Societies, 2020; "Rileggere Ortega y Gasset: La ri-umanizzazione dell'arte del quotidiano. Il tema del nostro tempo è il corpo", in Federici, M.C., Pellicani, L. eds., *Rileggere Ortega y Gasset in una prospettiva sociologica*, Milano: Meltemi, 2018.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Mineral entrails: phono-material ecologies of the sound-as-physical-assault continuum

Luigi Monteanni

SOAS, University of London

Abstract

Negli anni '80, i Napalm Death fondarono il grindcore, sottogenere musicale tra metal estremo, anarco-punk e hardcore. Lo stile mirava all'estremità sonora intesa come muro di suono, un'estetica stimolata dalle sue origini operaie. Il grindcore ha successivamente influenzato diverse pratiche musicali estreme che fanno risuonare la relazione tra classe e capitalismo. Dal noise giapponese al jazzcore americano, fino alla musica elettronica britannica, l'approccio del genere si riverbera come una filosofia corporea dell'audio. Con l'intento di inquadrare questo fenomeno di risonanza tra generi transnazionali, il mio obiettivo è dichiararli parte di un 'sound-as-physical-assault' continuum, basato su un'esperienza estetica estrema dell'audio. A partire dalla nozione di Brar di 'mineral interiors', che descrive come l'intensità del suono nelle correnti musicali afrodiasporiche risuoni sia nello spazio dell'album che nel mondo dell'ascoltatore, suggerisco che la stessa teorizzazione può essere applicata sia al grindcore, al jazzcore e al japoise sia a generi come la dub e il footwork. Se entrambi partecipano allo stesso paradigma di musica basata sull'intensità aptica e sulle questioni di classe, i due concetti li differenziano in termini di priorità nell'immaginazione politica e negli effetti psicofisici della musica. Questo contributo offre la possibilità di evidenziare somiglianze foniche e sociopolitiche mantenendo le differenze tra genealogie musicali diverse ma accomunate da un utilizzo massimalista dei sistemi audio.

In the 1980s, Napalm Death founded grindcore: a musical subgenre at the crossroads of extreme metal, anarcho-punk and hardcore. The style aimed at sonic extremity interpreted as a wall of sound: an aesthetic stimulated by its working-class origins. Grindcore has subsequently influenced various extreme musical practices that sound the relationship between class and capitalism. From Japanese noise to American jazzcore to British electronic music, the genre's approach reverberates as a bodily philosophy of audio. By framing this phenomenon of resonance between transnational genres, my aim is to declare them part of a 'sound-as-physical-assault' continuum, based on extreme/intense aesthetic experiences of sound. Starting from Brar's notion of 'mineral interiors', which describes how the intensity of sound in Afrodiasporic musical currents resonates both a space in the record and in the listener's world, I suggest that the same theorisation of an intensity-based sound ecology can be applied to grindcore, jazzcore and japoise as well as genres such as dub and footwork. While both participate in the same paradigm of music based on haptic intensity and class issues, the two concepts are different in terms of political imagination and psychophysical effects of music. This contribution ensures the possibility of highlighting phonic and sociopolitical similarities while maintaining differences between musical genealogies that share a maximalist use of sound systems.

Parole chiave/Key Words

Ecologie sonore; timbro; metal estremo; modelli aurali; filosofia dell'audio.

Sonic ecologies; timbre; extreme metal; aural models; philosophy of audio.

DOI: 10.54103/connessioni/26744

1. You Suffer: Introduction

Press play. Nervous Drum cymbals tremble. A high-frequency guitar feedback lurks in the background. A second, lower feedback enters; the song explodes. Fast-paced, discordant chords and bass hits play frantically buried in reverb. A cavernous growl spells out, barely intelligible: «Multinational corporations, genocide of the starving nations». No virtuosity, no technique, no structure, no metronome. Just sonic hostility; music as a punishment. I'm only 13 seconds in. I listen to the music's pressure in my eardrums for the remaining 53 seconds and look at the album cover (Fig.1): a skeletal angel of death looms in the background above an industrial wasteland. In the foreground, five suits sneer complacently at a group of impoverished BIPOC surrounded by a dumpster of human skulls and corporate logos such as McDonald's, IBM and Coca-Cola. The only colored element is the sky: a rancid, atomic yellow.



Fig. 7. Cover art of *Scum*.

Everything in this first track of debut album *Scum* (Earache 1987) by English band Napalm Death sounds physical. From the crudeness of the artwork to the lyrics to the wall of electrified, instrumental and vocal noise, piercing distortion, sonic impurity, timbrical overdrive and neurotic speed just seem to be trying to total the listener. Music and imagery become a mesh of metal and guts, terror and electricity.

To refer to this sonic ambience, the band is credited to have coined the term grindcore (Blush 2019): a subgenre emerging in the 1980s by mixing extreme metal's and hardcore punk's stylistic elements; a sonic extremity merging with punk attitude and politics (Overell 2010). Napalm Death's style has inspired other bands such as Nasum and Cattle Decapitation, which mostly embraced the subgenre as a conceptual compass. Yet, their activity did not remain confined to metal nor punk, reaching other socio-musical phenomena as an inestimable turn in the experience and conception of extreme popular music. Crucially, Napalm Death's sound influenced key projects in genres such as jazzcore, noise, industrial and even club music across Europe, North America and Asia with musicians like Merzbow, John Zorn and The Bug.

The band attained success in providing a new perspective for 21st century's extreme sounds. Indeed, music scholar Liam Dee, in a paper about grindcore's political realism (2009), noted that the aforementioned genres are in debt with an approach he terms sound-as-physical-assault (SAPA henceforth) which Napalm Death developed. Inspired by bands such as Throbbing Gristle and Swans, the SAPA aesthetic pushes the limits of experimentalism towards an uncontrollable psychophysical overdrive. This is an approach via which extreme sonic pressurisations vibrate objects through their qualities related to timbre, frequency and loudness: the phono-materiality of extreme sounds. In his work, Dee offered a glimpse into what I interpret as a sonic model, SAPA, to explain how the aesthetics and sound of grindcore try to express a bleak, realistic vision of society under late capitalism: a dystopian aural tone-feeling for a dystopian age (2009).

Yet, the scholar never conceptualises what such a sonic model entails and how it can be abstracted from grindcore. Hence, refocusing on the properties of sound that Napalm Death disclosed, by analysing insight emerging from my own listening and reading across scenes and musical movements I theorise this aesthetic sonic model based on timbre and sonic pressure: the SAPA continuum. I answer the question: what are the characteristics of this sonic model? How do extreme sound pressurisation and noise as an overpowering entity

relate to the psychophysical and the political? How does this model represent a subcategory of extreme music? What kind of genres belong to it and why? Indeed, the importance of SAPA is not only musicological. It also taps into what sound studies scholar Salome Voegelin has termed ‘the political possibility of sound’: «the possibility of the possible in relation to sound in the sphere of the political» (2019, p. 4).

Born out of an impoverished, de-industrialising Birmingham, grindcore linked the need for expression of psychological turmoil generated by the ongoing suffering caused by capitalism and the extreme physical properties of sound. When looking at what has shaped the sonic aesthetic of independent but interrelated genres such as noise in Japan or jazzcore in the US, an interconnection between human geographies influenced by late capitalism, emotional intensity and ear-shattering sonics appears. These genres all share a peculiar relation of marginality to class and urbanism alongside the will to traumatise the listener to elicit extreme psychophysical and sociopolitical reactions. Therefore, I argue they all belong to the SAPA continuum.

Such interrelations demonstrate a connection between psychophysical subjectivity, audio-properties and anti-capitalist politics, hinting at issues of class and economic exploitation. Yet, such a model also shows how sound enacts politics beyond aestheticisation. Genres like grindcore, jazzcore and janoise offered musicians and fans a series of new sonic ecologies, a concept by scholar Dhanveer Singh Brar indicating a non-equivalent correspondence between music, sociality, and geography (2021). In his work about genres and artists like Footwork, Actress and Grime in London, Brar argues that scene participants, typically black working-class at odds with institutional politics, practiced alternative social ambiances through sound’s sensory epistemologies, creating a temporary sonic architecture and re-gain agency.

Thus, by analysing the links in terms of aesthetics and urban experience of some SAPA continuum’s iconic projects and transposing Brar’s theories on sonic ecology from black musical sociality to noisy transnational and trans-class positions, this paper has several aims. The first is to frame music genres as audio-experiments based on stylistic canon: music genres like metal are not only important because of what they represent (transgression, masculine empowerment etc) but also because they offer distinct sensory experiences of sound that can be abstracted and replicated in other genres to obtain the desired effect. Therefore my argument is that there is a world of sociopolitical expression and sensoriality to be uncovered when we strip a genre of its symbolic meaning and we focus on what it does to

listeners. Such a rationale allows one to fit in a continuum genres that are engineered towards obtaining similar effects and constructed around similar aesthetic priorities.

Secondly, I advance the subfield of metal studies, by (a) proving the relevance of affective overdrive as a sensory aesthetic valid beyond genre boundaries, (b) engaging with metal via sensory-affective analyses over musical intellectualisations; an attempt that, despite praised by many scholars, often rebounded into continental philosophy (Masciandaro 2010; Thacker 2011). Thus, metal is liberated from its genre insularity, becoming an aesthetic sonic model, made of vibrations acting on bodies. Given this work's peculiar angle of analysis, the text occupies a peripheral position to decades of theories emphasising the ecological circuitry of the sensory and perceptual organs through embodiment (Csordas 1990), embodied cognition (Shapiro 2011) and enactive value (Hutto 2013) of cognitive and aesthetic processes. While there is no doubt that such theories contribute to the overall focus on the haptic and the vibrational, further analysis and implementation of these theories findings would reveal other insights that can't appear in this paper due to issues of length.

Third, the paper aims at bridging the break between diasporic bass subcultures and transnational extreme genres by arguing that, though these sonic worlds display consistent differences, a link between these sonic ecologies can be found in similar practices of institutional opposition expressed through the relationships with urban centres - and how producers and musicians working in noise and dub, between the extremity born out of the wall of sound and the intensity of a diasporic bass materialism (Goodman 2009), conceive of the relationships between these two sonic paradigms. To this end, I'll combine interviews with artists such as Mick Harris, Kevin Martin and Aniruddha Das (Dhangsha); musicians who, by engaging with the two sonic models, developed an acute understanding of the sensorial and social similarities they entertain. This is something I explain through the category of 'mineral entrails' – an extreme sonic experience locking the listener in the responsibility and anguish of concrete human dystopia. Mineral entrails is a theoretical expansion of the notion used by Brar of 'mineral interiors' - the relation between the sonic space inside a record and its adjective production of space within the world of the listener/dancer (2021).

While mineral interiors describes how intense audio-pressurisations of genres such as footwork, jungle and dub as an escape route, a line of flight forming from the listener interiority, help to reimagine the space around them in order to re-gain agency and control, the

concept says nothing about what happens when these extreme audio experiences lock listeners into their own bodily world of organs and a wasteland-like reality. Since intensity-based black-diasporic movements vert on utopian musical abstractions, sound as creation (Eshun 2018), it is worthwhile constructing a paradigm to interpret what happens when similar aesthetic experiences are guided by a will to obliterate all lines of flight from this world, trapping listeners into asemic noise as a physical fact. This new concept, mineral entrails thus implies that while both continuums employ psychophysical audio-intensity as a way to generate sociopolitical outputs, they do so with wildly different priorities and scopes.

The paper will first consider analyses of timbre in music and the genealogy of Napalm Death's sound to conceptualise the SAPA model and its differences with extreme metal. The second section analyses different interviews with pioneers of genres and projects linked to the SAPA continuum: Japanese noise (Merzbow) and American jazzcore (John Zorn). Bridging their thoughts with the idea of a 'hardcore continuum' – «a continuum of musical culture that emerged out of the British rave scene» (Reynolds 2013b) - will prove that the need for sonic extremity bridged hostile landscapes with psychophysical turmoil, bringing together phenomena with different histories through their political undercurrents. Furthermore, in this section, I explain how these music movements generated sonic ecologies matching Brar's theorisations.

Last, I relate the SAPA model's theorisation with the one defined by producer and theorist Steve Goodman as 'bass materialism' (2009); a definition benefitting from the work of scholars like Fred Moten, Kodwo Eshun and Paul Gilroy. The scope of such analysis is to highlight differences and similarities between paradigms to delineate future trajectories for the politics of sonic ecologies. Hence, I offer a perspective of alliance between different sonic models without forgetting the different degrees of marginality differentiating each subculture.

2. Horrible Noise: from the wall of sound to sound as physical assault

To grasp Napalm Death's sonic core and how it differs from extreme metal, I begin with descriptions by Mick Harris and Mark 'Barney' Greenway, current singer of the band, experiencing Napalm Death live in the 80s before becoming band members. Let's consider Harris':

Something hit me there! And then, it was the sound...I don't know! That moment, I just can see it now. [...] just: wow! [...] And there was an energy. (Volohov 2020)

Greenway's own memory of seeing Napalm Death shows similarities:

I saw the band in the very, very early days as a three piece and I could tell then that this is something special, you know? [...] Above and beyond those kinds of classifications, they just had a special something that was one of those special somethings that wasn't easy to explain. (Collins 2020)

The excerpts depict an undefinable music's energy; a sonic opacity which can be only codified by the concepts of extremity and noise. Napalm Death's members have stressed on a few occasions that the band's musical priority is sonic extremity (Franklin 2015). Of course, the extreme is not only a defining trait of NP but of metal worldwide (McCraw 2024). Described as the need for musical shock-and-awe (Moore 2013), in metal the extreme is conceptualised as going beyond one's own limits to listen or execute music with increased complexity (Calder 2018), indicating virtuosity, loudness and distortion (Walser 1992). Extremity then represents an aestheticization of 'mainstream' beauty and pleasure's transgression (Unger 2016). Pushing the boundaries of these acoustic features generates 'heaviness': metal's defining element (Fales & Berger 2005). Heaviness is a flexible sensory metaphor used by metalheads in alternance with terms such as aggression, intensity, chaos and brutality (Herbst & Mynett 2022). Being a sonic metaphor, extremity lends itself to interpretation; there is no 'correct' way to 'go extreme'. Indeed, for participants it is often difficult to verbalise metal's sound properties and most fans see conceptualization as unnecessary intellectualisation of music's viscosity (Hjelm et al. 2011). Metal is something that people need to experience to understand. Thus, the sound of metal is embodied: a being that resides in doing, that issues from and is expressed only in doing (Strathern 1996).

Given this difficulty of verbalizing confirmed by Greenway's and Harris' comments, I argue that the idea's core rests in the genre's timbre: how the physical effect of being assaulted by extreme sounds is expressed discursively. Although in the guide to sound *Keywords in Sound* (Novak & Sakakeeny 2015) there is no chapter on timbre, several mentions and parallel theorisations clarify the concept's relevance to music practice. Music timbre is a fundamental feature of sound alongside pitch (frequency) and dynamics (amplitude) (Fink et al. 2018). It is commonly referred to as an instrument's voice quality or tone colour, colloquially referred to as its 'sound' (Weidman 2015). But differently from other features of sound there is no physical measure that can be correlated with timbral identity's perception

(Fink et al. 2018). Music listeners refer to an instrument's sound as 'warm,' 'bright,' 'open,' and so on, implying timbre's subjectivity and highly culturally variability (Weidman 2015).

Although timbre is associated with instruments as perceived by listeners, it is also possible for it to describe the 'sound' of a music genre through polyphonic timbre; the sum of a genre's timbral features (Hartmann et al. 2013). Albin Zak distinguished two categories of scholarly research on timbre: those examining 'physical properties' and those studying 'rhetorical properties' (2001). Although metalheads appreciate virtuosity (Allett 2011), it is timbre's rhetorical properties, «how a piece is received by a listener and how specific sounds can draw references to specific works, genres, or even meanings» (Blakeley 2017, p. 34) as part of what Walser termed «the discursive significance of timbre as a means of articulating power and affect» (1993, p. 44) that interested Napalm Death. If sound enacts power through physical pressurization and symbolic territorialisation (Attali 1985; Goodman 2009), metal's timbre acts as an aggressively empowering or overpowering agent (Pelletier 2018) generating affective overdrive. According to Wallach, Berger and Greene (2011) metal's sheer loudness and timbres fill the sound spectrum generating affective overdrive leading to catharsis.

Yet, if Napalm Death would seem to participate, at first, in the large polytimbral qualities of extreme metal, their sonic paradigm is defined by noise. When interviewed on metal outlet Invisible Oranges, Napalm Death singer Mark 'Barney' succinctly expressed the centrality of the concept:

Q: What should a first time listener to Napalm Death's live set be prepared to do?

A: Just pin your ears back. Experience the outburst of fucking horrible noise. (Campagna 2022)

This definition is proof of an interest going beyond genre and stylistic canons. Musico-logically, the need for evermore extreme sound pressurisations, as Dee notices (2009), came into being by pushing the rock music form through extreme velocity, discordances, arrhythmic tempo changes, and unusually slow beats with the goal of reducing musical humanism to an unstable core of minimal chord progressions, attenuated or non-existent guitar solos & unintelligible vocals. Although these elements still place Napalm Death stylistically in the canon of punk and metal bands, the project has always tried to remain flexible, refusing any simplification into preconceived genres (Campagna 2022). As Justin Broadrick, co-founder of Napalm Death and founder of Industrial pioneers Godflesh confirmed in an interview: «I don't think we consider ourselves anything really. [...] We're just extremely fast and power-

ful thrash with filth metallic bits» (Fischer 1987). Whereas other genres of extreme metal (death, black, doom) elaborate on extremities appealing to classic ideas of musicality (harmony, melody, virtuosity) (Walser 1992), grindcore pushed towards pure audio terror.

Indeed, the most innovative side of the band was the fascination for the 'wall-of-sound' (Dee 2009). The wall-of-sound was a production style pioneered by music producer Phil Spector¹, «a dense, lushly constructed barrage of instrumentation modeled after gospel choirs and scientifically engineered to fill every audible sonic frequency» (Hughes 2007, p. 64). Yet, when mentioning this production style, Napalm Death were thinking more about outfits such as Throbbing Gristle and Swans, described by Greenway as «not metal and not even punk arguably, but a different kind of extreme» (Mittur 2015). Such sonic extremity is depicted as «a real force to the guts» (Franklin 2015). While Spector's strategy was to overwhelm listeners with a luxuriant saturation of audio giving an energetic effect, Throbbing Gristle had turned this approach from a pleasurable wall-of-sound into a revolting wall-of-noise. As Khoumhout notices, «Their music was performed — always for exactly one hour — at an almost unbearable volume, deliberately offending the listener in the most physical way possible» (2011, p. 26).

Hence, I argue that Napalm Death's sound is a sensory extremity powered by a wall-of-noise hitting the listener physically. The desired 'guts-effect' shifts theoretical discussions about the extremity from a discursive psychologisation of noise as a social construct - an attack to the hypocrisy of mainstream beauty - to its power as a sonic entity. This is confirmed by Greenway's perception of why their music should be extreme:

I like the annoyance factor. That's why we still do our best to make things really abrasive, because there's a certain percentage of people who it's going to annoy the fuck out of. (Franklin 2015)

As Cuicisk's work on sonic torture in Guantanamo confirms (2015), noise is not only a metaphorical opposition. For instance, the exposition of one's body to loud music for extended periods of time contributes to a sense of being touched without being touched, causing sensations of displeasure lasting for hours, a nexus of pain (ibid.). Even when stripped of its cultural values and meanings, noise and loud sounds are overpowering entities with an autonomous ontology and sensory effects. Certainly, Napalm Death's sound is synonymous with progressive political stances, entailing the use of sound as symbolic opposition. Yet, I argue that the band has understood this separation between noise as a physical effect and noise as a cultural entity. Let's con-

sider Greenway's comments on the music's significance. In the interview with Invisible Oranges, after suggesting diving into Napalm Death's horrible noise, Greenway continues:

Once you can live with that [horrible noise] you might just dig into the music and get into the layers. The ideas expressed in the music are just as important as the music itself. Take the observations and chew them over and see what you think yourself. (Franklin 2015)

Political values are conceived as an independent layer. The first, introductory layer hitting the listener is noise. I argue that Napalm Death are aware of what Fred Moten termed phono-materiality of sound: a material audio ontology with autonomous force, irreducible to its conceptual and theoretical representations: both an art form and a way of being in the world (2004). Further evidence of this is provided by the band's collaboration with artist Keith Harrison on the work *Bustleholme* (2013, Fig.2), where Napalm Death were invited to improvise through a public address system placed inside of clay sculptures, using the materials to test the power of the sound they produced. Let's consider comments of the artists about the project, provided by the De La Warr Pavillion (Bexhill), where the performance was held:

Harrison said: Napalm was my band of choice, they really understood the project. We needed a group with a lot of attitude to show the power of sound and the energy it has to destroy. It's interesting to see how electrical power can change material, like clay. It can warm it up, break it down or completely change its state [...].

Mark Greenway, vocalist for Napalm Death, said: Sound as a weapon – or a weapon of change – is a very interesting concept and I think that the whole process of our sound gradually degrading clay sculptures is captivating. (De La Warr 2013)

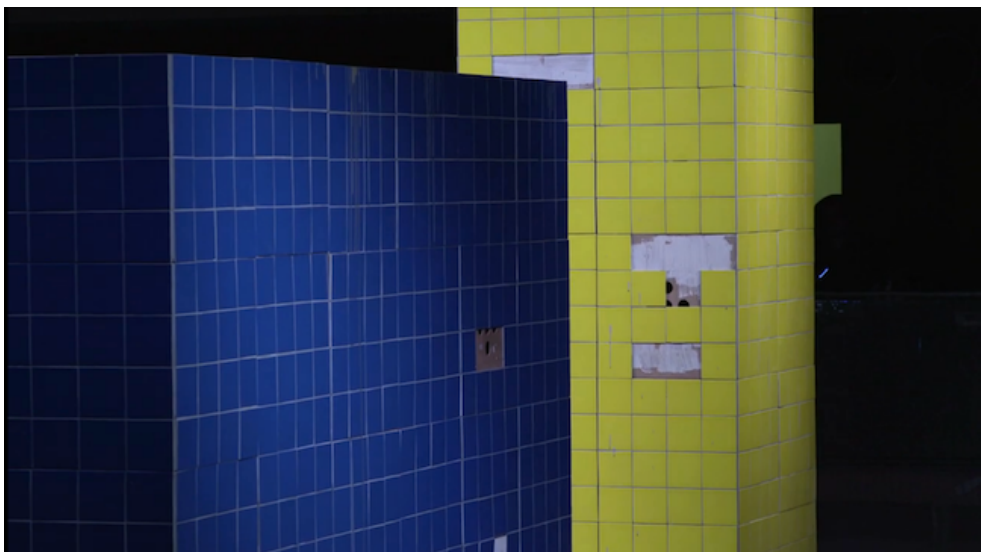


Fig. 8. *Bustleholme*.

The concept of sonic weapon is quite a literal one in research. Volcler demonstrated how since Nazi Germany, military organisations have researched the power of sound to manipulate affection and behaviour (2011). The scholar explains that a sound combining the engineering of frequency (pitch) and intensity (volume) in a way that exploits the human pain threshold (around 120 decibels) and a physical body's resonance frequency, a frequency that makes it vibrate maximally, is able to become a weapon, destroying physical entities from their insides or outsides even beyond the threshold of audibility (*ibid.*). Sound is not only an acoustic and aesthetic phenomenon, but also a physical one. By considering the physical weaponisation of audio as something reflective of their activity, in the terminology of philosopher Christoph Cox (2018), to make extreme music Napalm Death tapped into a sonic flux: a nonlinear flow of matter and energy (43). Napalm Death's sonic flux developed from noise as aesthetic displeasure in a biological sense (Attali 1985); a 'too much', an «excess overwhelming the system with energy, information and potentiality» (Cox 2018, p. 46). This way, Napalm Death built on metal and punk to develop Throbbing Gristle's and Swans' wall-of-sound, implementing this physical aesthetics of noise to deflagrate genre canons.

Yet, Throbbing Gristle were especially interested in taboos. As founder Genesis P-Orridge explained: «We're interested in taboos. What the boundaries were, where sound became noise and where noise became music and where entertainment became pain, and where pain became entertainment. All the contradictions of culture» (Kromhout 2011, p. 26). Throbbing Gristle's wall-of-noise is then still deeply enmeshed in his conceptual and subcultural value, tied to what noise means. When compared with Napalm Death's interest for the most extreme horrible noise devoided of any direct conceptual significance, it's clear that, despite not in musical scope (the listener annihilation), the two sonic paradigms differ greatly, the latter being specifically interested in *what noise does* and not *what it is*. The need for an extreme paradigm abusing formless noise defines both the band and projects inspired by Napalm Death yearning for the same sonic experience. Such appeal from Japanese noise and jazzcore reveals how SAPA links different scenes and performers elaborating on class and urban positions.

3. Interiors and Entrails: Phono-material Ecologies of Extremity & Intensity

Napalm Death and grindcore influenced experimental scenes transnationally. This is the case of at least two artists coming from Japanese noise and free improvisation: Masonna,

Merzbow (Dee 2009) and one from American jazzcore: saxophonist John Zorn (Cluness 2016). Considering these artists' takes on grindcore and extreme aural paradigms furthers the understanding of the SAPA continuum. Starting with Merzbow, monicker of Tokyo-born Masami Akita, a musician known for developing a range of self-made instruments and techniques to create a unique spectra of noise and feedback, the artist begun playing under the influence of European and American free music and jazz (Burnett 2013). Coming from a 'rock' background, he began Merzbow as a mixture of improvisational performances and harsh aesthetics such as extreme metal and grindcore, an interest that he kept through the years (Burnett 2013) and which pushed him to not only release his music on renown US metal label Relapse, but also to collaborate with grindcore projects such as Man is the Bastard and Gore Beyond Necropsy (Cornils 2022). Yet, metal is just another aesthetic interest. It's useful to note how Merzbow foregrounds sonic pursuits in respect to genres. In an interview regarding what he thought of some Japanese noise artists such as Hanatarashi and Masonna, he stated:

[...] these projects [...] It wouldn't be quite correct to speak of a subculture, though: these are free radicals who find each other now and then, bonding over a desire to explore the boundaries between sound and noise. (Cornils 2022)

Once again, this confirms how, despite rightfully occupying the aesthetic space of extreme music, such works transcends classification. But if Merzbow's art opposes taxonomy, his influences resonate with the ones leading composer John Zorn to collaborate with grindcore artists such as Extreme Noise Terror and Napalm Death's Mick Harris. John Zorn's career is definitely signed by the exploration of what extreme and intense approaches to music can be despite their genre. In this sense, Zorn's interest for the avantgarde and the experimental overarching categories develops on a spectrum of musical composition and execution to which both acts like Napalm Death and classical composer Morton Feldman belong. In fact, we can see how the word 'extreme' is usually employed to describe Zorn's works whether they are more stylistically kin to metal or jazz². This is useful not only to underline that the saxophonist's interests for the excessive are not only confined to the former genre, but also that completely different ways to make music still participate in the aesthetic category of the extreme, whether through Napalm Death's extreme pressurisations or Morton Feldman relationship with minimal composition.

As for the fascination with metal, named Painkiller and born out of the collaboration between Zorn, producer Bill Laswell and Mick Harris, the trio introduced the world to a fusion of dub, jazzcore, industrial and extreme metal sonorities (Cluness 2016), as part of Zorn's attempts to introduce jazz improvisation to the intensity of punk and metal (Reid 2008). In interviews, Zorn has stated that attending the legendary New York punk venue CBGB and discovering Napalm Death inspired him to try such experiments (Shteamer 2020). This was a way to reawaken the innovative potentials of jazz, which the genre had long lost after its canonisation:

I've been listening to hardcore for about 10 years [...] People in the jazz idiom are less interesting these days. [...] they seem to have forgotten the revolution that happened in the 60s with, people like Albert Ayler, Ornette Coleman and Cecil Taylor. [...] Albert and Cecil and all the free jazz players of the 60s appeal more to the punk hardcore crowd. [...] there is a clear connection between the energy music of the 60s and hardcore punk in terms of energy, sound and tension. [...] He acknowledges his work has a political subtext and in the mixing of genres and styles he is saying: all these things are the same and there's no hierarchy in music. (Reid 2008)

What is interesting is that both for Merzbow and Zorn we can trace kinships between sonic aesthetics intersecting with the SAPA model through concepts of energy and intensity. Additionally, given the fact that Merzbow has also published on Tzadik, John Zorn's own label, and that Japanese noise artists have both collaborated with and influenced the saxophonist (Shteamer 2020), an aesthetic link between free music, grindcore and noise is established.

If one dismisses stylistic elements as taxonomical tools, what is left is that certain paradigms of intensity, freedom to experiment, social ambiances and political subtexts connect genres transnationally and transhistorically united by the need to transgress previous musical boundaries. Once again it is productive to understand why musicians from different times and contexts conceived similarly of this new sonic aesthetics and how such impressions inform the understanding of music development as an extension of certain modes of urban living.

Thanks to different scholars and journalists, a relationship between extreme music and a post-capitalist, post-industrial urbanity emerges, qualifying the extreme sonics of Japanese noise, American jazzcore, English grindcore and Industrial (Broadrick's Godflesh) as reactions to their surroundings. For Napalm Death and Godflesh, music voiced the distress of living in a de-industrialised Birmingham of council houses and difficult family situations; before it was a claim to progressive, anti-systemic politics, it was anger release and existential pain (Gitter 1992). For Tokyo and Osaka, as Novak noted in his book *Japanoise*, the scene was not neces-

sarily one of lower-class workers but also of white-collar, middle-class dwellers (Novak 2013). Yet, Japanese noise's aseptic language refuted metaphor and meaning privileging the straightforwardness of extreme auralty as an implicit critique of the techno-utopian vision of a future, industrially competitive Japan and its technocratic urban management (Novak 2013). Finally, in New York, despite Zorn coming from a middle-class family³, the social humus from which his style was born was firmly the one of blue-collar American hardcore youth who populated CBGB (Ambrosch 2015; Novak 2013).

All these artists participated into the constructions of new social ambiances offered by extreme sounds. These, in turn, emerged as the perfect invisible architecture to reconfigure the relationships these musicians and fans entertained with the urban landscape. This idea of a space that is deeply constructed by sound is not only metaphorical: as audio philosopher Micah Silver has argued (2019), sound is able to create invisible architectures based on sociality that superimpose on geographical space, modifying the relationships that individuals have with each other and guiding their movement. To reframe this through the words of producer Nkisi, providing an artist's perspective: music influences our environments vibrationally (Worthington 2024). This has ringed true for various social contexts in which different public address systems (Jamaican soundsystems, The Grateful Dead's wall of sound, club culture's venues etc.) remodulated how people came together. So, although the SAPA continuum's architecture created by such extreme auralty is one of hostility, it was precisely this unprecedented sonic ecology that remodulated the connection between sonic intensity's aesthetics and an underlying, sensory political commentary, providing participants with renewed agency over their own relationships with urbanism and capitalism.

To prove it, I want to transpose scholar Dhanveer Singh Brar's theoretical framework which he developed to analyse the new black sonic ecologies born in London from footwork, Actress and grime. In his book *Teklife / Ghettoville / Eski* (2021), Brar analyses different scenes and artists developing new genres of black music in the UK in the early 2000s. By dissecting these productions, he links black electronic music and its birth to market-driven cities where ghettoization had been embedded into the territory's geographical and social composition. By untangling the fold between the music productions and the environments in which they were assembled, Brar theorises how Footwork, Grime, and Actress generated new styles marking the cities' race and class geographies, transforming participants' system-

atically concentrated and patterned antagonism into a sonic ecology: a non-equivalent correspondence between music, sociality, and geography (Brar 2021). Shaped by its participants' status as urban working class and surplus labour, and thus giving the music an impetus of self-determination, these genres gave the impression that music was a response to a sustained period of urban crises, thus giving each soundscape a strong territorial injection.

Yet, echoing the words of Louis Moreno on Detroit techno (2014), Brar observes how these genres eschew aestheticisation of urbanity as a problem. They become instead countervailing renegade projects: an entry into the crises of racialised labour to create new possibilities through sound amidst racial capitalism's crises. Through these sonic ecologies, music communities obtained intense reconfigurations of blackness through everyday, underground, aesthetic practices of black populations operative within precarious urban zones. Artists were able to reconfigure their place in the city and regain power and agency both on the urban territory and its sociality.

Even if these styles took from the geographical conditions of the city, Brar notes how there was also something inherent to the music's form and content that activated these reconfigurations. Brar zooms in on the idea that sound was a purveyor of social recompositions referring to Fred Moten's phonic materiality: a means for discussing the sensory operations and shapes of black electronic dance music as a continuum which is primarily non-verbal, and that relies on the minute yet potent manipulation of audio frequencies to create affects (2003). Brar explains how this black aesthetic ontology is, following Steve Goodman's theories (2009), a philosophy termed 'bass materialism'. According to Goodman, although instigated in the soundsystem culture of Jamaica, bass materialism, or the 'vibrational nexus' that is animated through the site-specific arrangement of people, equipment, buildings, and territory, «the media of the earth, built environment, analogue and digital sound technologies, industrial oscillators and the human body» (ivi, p. 28), became the general affective modality of genres such as House, Techno, and Jungle, but also of the sonic ecologies Brar describes in his book.

I argue that this theoretical framework can be transposed and applied to genres participating in the SAPA continuum. Looking closely, many focal points of Brar's analysis reflect the SAPA artists' experience: from the difficult relationship with urbanism to the strong relationship between landscape and music production, from the strong territoriality and pres-

ence of working-class participants (from low to middle class) to the underground's encoding as a renegade project of musical intensity. Moreover, as I have argued through my analysis of Napalm Death's polyphonic timbres, just like the sonic ecologies analysed by Brar, distortion, volume and noise as extremity emphasise a certain phono-materiality. I argue that the SAPA phono-material features and their arrangements of people, technologies, buildings, and territories delineate a sonic ecology paralleling the ones theorised by Brar. If Footwork, Grime and Actress, according to the author, generated ecologies based on the bass frequency and its materialism, the SAPA continuum worked with what I term as sonic assault materialism: a model for which through the manipulation of distortion, volume and other physical features of sound, experimental artists in England, the US and Japan managed to channel the affective overdrives necessary to bring about a new form of sociality, which in turn fuelled new political, sensory commentaries.

When it comes to continuums, music critic Simon Reynolds has already tried a similar operation for genres of what he calls the "hardcore continuum". It's thus interesting to learn from his attempt. Reynolds has argued that electronic genres based around bodily galvanising the audience (Jungle, Two-Step, Hardcore etc.) are:

[...] a musical family tree that emerged at the end of the 1980s and rapidly mutated across the 1990s and 2000s, resulting in a succession of UK dance genres: hardcore, jungle, drum & bass, UK garage, grime, dubstep, bassline, funky. At one further level of complication up, it is also a subculture, a kind of macro-scene, whose continuity resides in its enduring infrastructure of pirate radio stations, clubs, rave promoters, and record shops, but also in rituals and procedures that persist across each musical phase. (2022, personal communication).

In this case the notion of a continuum is, according to Reynolds, necessary to underline the similar scopes, functions, desires and contexts such genres of electronic music were creating. The parallelism with the SAPA and the bass materialism continuum is relevant since such a definition implies the kinship of certain sonic paradigms; in this case the ones allowing the 'energy-flash' of dance music and its social configurations (Reynolds 2013a). But despite intriguing, it would be intellectually dishonest to avoid mentioning that Brar's black sonic ecologies were possible thanks to a racialisation of class and an Atlantic diasporic blackness (Gilroy 2022) which give music precisely its brilliance and indeterminacy; the energy of inexhaustible possibility (Eshun 2018), making up much of the work's theoretical backdrop.

Indeed, such a difficulty resonates with the critique scholar and musician DeForrest Brown Jr. has relatively to the idea of a hardcore continuum. In his history of techno music (2022), DeForrest Brown Jr. re-theorises the genre as part of a centuries-long legacy of Black acts rejecting white history and detach the term “techno” from the electronic dance music culture industry and the British lexical standard of the hardcore continuum reconsidering its origins in the community of Detroit and its context within African American history. The scholar argues that to assimilate the history of black techno into the one of white-background electronic dance genres would result in negating techno’s and black subjectivities’ possibility to delineate their own; thus, once again renouncing to a possible, radical decolonisation of dance music.

The issue then is to probe the possibility of a continuity between different class and subject positions to affirm, where present, a wider inter-genre and inter-class alliance; a choice providing both theoretical and political benefits to the conceptualisation of why strong musical movements happen. But as DeForrest Brown notes, such endeavour comes with a price: overlooking the racial and class separations engendering different music scenes. Therefore, I want to stress that a bridging between the intensity of bass materialism and the extremity of the SAPA model is possible. Besides my argument that Brar’s theory of sonic ecologies is homologous in both contexts – the one of London’s black electronic dance music and the one of international, inter-scenic extreme genres – it is possible to see how both in Grime and Drum and Bass there have been stresses of links between these sonic worlds. In his book on the history of grime, journalist Dan Hancox reminds of its own interest in the genre, interpreting youth turmoil as the core generating interest towards metal or grime, thus putting them sonically on the same level: «that was *noise*. Like that was not easy listening. But when you’re a 13- to 14-year-old obnoxious, rebellious kid, that’s all you want to hear. It’s kinda the equivalent of someone listening to really dark heavy metal. That was our version of that.» (2018, p. 42).

Additionally, producer Aniruddha Das, founder of noise electronics project Dhangsha and member of pioneering drum and bass outfit Asian Dub Foundation, stated that such link is possible because music’s politics are not only engendered by lyrics, social contexts and themes, but also because certain interactions between sound and listener already hint at political subtexts. Let’s consider comments he made during an interview with journalist Daryl Worthington:

My entry point into music was reggae because of the social and lyrical content. That was before I got into the fabric of music. Before I realised the music itself can be political. It can convey certain meanings aside from the emotional content. You can have virtuosic percussion playing. [...] That insistency has a political meaning to it. Then the production, how it's been compressed to intensify and dirty up the sound. [...] As a dub bassist I was trying to do that. You've got to convey the militancy, the dread. [...] The function of noise is to impact on people, socially, politically, emotionally. [...] there's political meaning being conveyed. There's massive connections between all of these musics. (Worthington, 2024)

If we wanted to limit such a theorisation to England for now, artists like Kevin Martin, some of the main propellers of the grindcore and industrial scene, have become pioneers of new, experimental declinations of dub and other genres of the bass materialism spectrum saying that such a choice was guided by the necessity of exploring different realms of sonic intensity (Brown 2021). Arguably an opposed but homologous choice to the one of Dhangsha – who went from dub to noise - Martin stressed that such feature, along with the one of 'purity' belongs to both grindcore and dub (Joffe 2017). Such statements and connections link to Hancox's account of the historical British punk love affair with reggae that was skin-head music, where class unites people from different ethnic backgrounds (2018); an encounter allowed by urban multiculturalism manifested in youthful conviviality. But to theorise such connection more soundly and save both argumentative dimensions by delineating these sonic ecologies' differences and similarities, I want to present the concept of mineral interiors (2021) embraced by Brar in his book, theorising the one of mineral entrails as a companion expansion to provide tools to analyse the SAPA continuum under similar terms.

Mineral interior(s) is a term coined by writer Dan Barrow in a review of the record *The Seer of Cosmic Visions* (Planet Mu 2014), by Hieroglyphic Being and the Configurative or Modular Me Trio to magnify the relation between the sonic space inside the record and its adjective production of space within the world of the listener/dancer. According to Brar, such a concept makes clear how within black electronic dance music as experimentation in sound, sociality, and ecology has been at stake since its beginnings. The term maps how a set of improvised musical structures and kinetic patterns allowed such genres to become a continuum wherein aesthetic innovation, technological (mis)appropriation, organization of social space, and the institutional aggregation of race–class were mediated through the production of soundscapes so intense they could never be adequately read against these constitutive features.

The SAPA continuum relies on similar features: (1) an improvised, free innovation out of the stylistic canon; (2) a kinetic relationship to sound – let's think of extreme metal thrashing

(Riches 2011), punk-hardcore physicality (Rapport 2020) and japonoise's performativity for musicians like Masonna and Yamantaka Eye (Novak 2013), (3) a technological misappropriation evident in noise's repurposing of hijacked consumer electronics (ibid.) and extreme music's development of distortion systems originally obtained by pushing amplifiers' clippings to the extreme (Bryant & Smaldino 2024); (4) the necessity for unorthodox spaces where these sounds and socialities could exist. As I have briefly explained in the introduction, this concept acts as a companion in the sense that parallelly describes genres which similarly build from these features but with different intents to what sound should do to the listener and, consequently, what kind of sociopolitical output it offers, therefore expanding the theorisation of what kind of different articulations the relations between sound, spaces and political power can be while still dwelling the realm of sound intensity and extreme pressurisation.

Therefore mineral interiors and mineral entrails are two separate but overlapping paradigms for the extreme/intense-sound-pressure-continuum. In this sense, my own interpretation of the former term is that intensity-based afro-diasporic genres, sounding the metaphorical and literal space, illuminate a primal, geologic structure of the listener interiority, connecting it to the space that the record present. They give listeners the possibility to move in this geologic layer and configure what does this interior looks like and how it relates to the outside; concrete space. Mineral interiors gives space to the listener to use music as a means of imagination. The passage from "interiors" to "entrails", and thus the core difference between the two models, is found in how these deal with the corpo/reality of sound and music and how such interpretations imply different socio-political visions. When we're faced with entrails, there is no interpretation to what this interiority looks like, it is a blunt factual image: just bodily organs, fluids and matter reacting to ecological hostility through a fight-or-flight mechanism.

Indeed, famously, theorist Kodwo Eshun proposed a view of black electronic music as "sonic fiction": the idea that producers and musicians were embodying science fiction's speculative potentialities to express musically entire utopias touching but also surpassing ideas of identity, politics and sociality (2018). This has to do with the fact that music is an imaginative force transcending theorisations of sound as empirical entity. As musicologist Adam Harper noted about Eshun's work:

Sound is fact, music is fiction. Or rather, sound as it exists as an acoustic phenomenon [...]
Music, conversely, involves manipulation in the generation and arrangement of sounds for

the purposes of contrivance, performance, fantasy, fictions — alternative realities. These alternative realities may in turn become new empirical realities. (Harper, 2018)

Is it perhaps not a case that the introduction written by Steve Goodman (Eshun 2018) titles *Operating system for the redesign of sonic reality*. Eshun frames sonic fictions and the brilliance of black electronic music as an escape route to a yet undetermined future; a move from which Brar draws in describing how these musics managed to change the life and environment of musicians (2021).

When it comes to the SAPA continuum, I have shown that this aesthetics relies on the physical audio terror created by extreme pressurisation; an extreme empiric fact of sound hinting at socio-political distress and opposition. Napalm Death's weaponisation of sound in *Bustleholme* and *Scum* show how SAPA pushes towards a dystopian realism grounding the listener to the concreteness of an inescapable political brutality. In this respect, Dee noted that such sonic ideologies appealed to a radical realism built on an imagery of brutalized bodies, human tragedies and the concrete effects of capitalism on the earth (2009); all things that *Scum's* cover well depicts. Such interest is also visible in metatextual elements by Merzbow (Fig.3) and Painkiller (Fig.4) featuring, on two of their respective albums, a medical model of a human head and a corpse hanging from a tree.



Fig. 9. *Venerology's* cover (Release 1994) by Merzbow.



Fig. 10. *Execution Ground's* cover (Toy's Factory 1995) by Painkiller.

Socially, the diasporic experience at large and the additional marginalisation created by a racialisation of urbanites' class positions confirms an emancipatory history and, imagination for black electronic dance music that the background of participants in the SAPA continuum do not show. Ideologically and musically, such a difference shows itself through how sound deals with realism and utopianism. While the mineral interiors of black electronic dance music disclose a vision of escape and utopian propulsion, the mineral entrails of the SAPA continuum revel in the responsibility and anguish of the concrete human dystopia. Coherently. If the bass-materialism continuum, its mineral interiors emanate an intensity that helps transcend space and time, the sound-as-physical-assault continuum weaponises intensity to collapse the recipient in time and space.

4. Future Tense: Conclusions

In this paper I have theorised about a sonic paradigm Dee termed sound-as-physical-assault (2009, 64), which English grindcore band Napalm Death developed by combining sty-

listic elements of extreme metal and hardcore punk with the wall of sound aesthetics inspired by Throbbing Gristle and Swans. This theorisation has established that grindcore's sonics tap into an extreme sonic flux made of abrasive sound pressurisations; an overpowering audio terror pushing distortion's and volume's affective overdrive.

Secondly, I have shown how this extremity transcending genres, this energetic intensity was the reason Napalm Death's work resonated outside metal circuits, inspiring jazzcore and noise musicians in Japan and the US. Such inspiration was generated from the fact that the hostile, temporary architectures allowed by the SAPA aesthetic generated new sonic ecologies: social ambiances which offered aural commentary to similar relationships between artistic scenes, urban subject positions and their landscapes as an emanation of late capitalism, which spanned from an impoverished, de-industrialised Birmingham to a rich technocratic Tokyo; two sides of the same coin.

Successively, by reflecting on how these audio-architectures offered a space to respond to capitalism's wrenching clench on the urban landscape and its inhabitants, I have transposed Brar's framework of sonic ecologies, which he employed to describe the multiple social ambiances of footwork, Actress and grime, from the black diaspora's bass materialism to the transnational SAPA continuum. In this respect, while De Forrest Brown Jr. critiques imply that such a transposition is impossible, by siding the new concept of mineral entrails to the one of mineral interiors employed by Brar, I have underlined how such similarities do not imply an appropriation or assimilation, but a fascination with the effect of similar sonic paradigms based on intensity, thus hinting at how different phono-material ecologies share some similarities based on the artists' subject positionalities and their informal, sonic political stances. The difference between these ecologies being that whereas black electronic music imagined itself as an escape route to an undetermined future, thus rejecting any conceptualisation of 'reality', the physicality of the SAPA continuum tended to avoid meaning while pointing at a physical and dystopian framing of the real.

Overall, this paper has emphasised that analysing music endeavours and scenes beyond genre's constrictive boundaries might reveal not only how the phono-materiality of sound is able to represent, engender and develop political commentary, but also that reflecting on the power of sonic paradigms independently from their genre genealogies might

reveal new transnational, transhistorical and transclass alliances while keeping difference as a fundamental point to value intersectional marginality.

¹ He produced, among others, artists such as The Ramones, Celine Dion and Cher.

² Cfr. Tzadik's description of the musician's *Simulacrum* release (www.tzadik.com/index.php?catalog=8330) and Boomkat's description of album *Mysterium* (boomkat.com/products/mysterium-7882e627-26dc-497b-b238-14794c8d606f).

³ Cfr. <https://www.milkenarchive.org/artists/view/john-zorn>.

Acknowledgements

This article would not have been possible without the precious help and interest of the Connessioni Remote editorial team, Luca Proietti, Barney Greenway, Daryl Worthington, Marco Segabinazzi, Francesco Pappagallo, Alberto Ricca, Tommaso Monteanni, Giulia Bencini & my peer reviewers who suggested me relevant literature, read the piece and always encouraged me in exploring horrible noise further.

References

- Allett N., *The Extreme Metal 'Connoisseur'*, in «Popular Music History», vol. 6, n. 1-2, 2012, 164-179.
- Ambrosch G., *American Punk: The Relations between Punk Rock, Hardcore, and American Culture*, in *Amerikastudien/American Studies*, vol. 60, n. 2-3, 2015, pp. 215 – 233.
- Attali J., *Noise: The Political Economy of Music*, University of Minnesota Press, Minneapolis, 1985.
- Blakeley R., *Genre and Influence: Tracing the Lineage of Timbre and Form in Steven Wilson's Progressive Rock*, master thesis, University of Ottawa, 2017.
- Brar D. S., *Teklife, Ghettoville, Eski: The Sonic Ecologies of Black Music in The Early Twenty-First Century*, Goldsmiths Press, London 2021.
- Brown D., *Assembling A Black Counter Culture*, Primary Information, New York 2022.
- Bryant G. A., Smaldino P. E., *The Cultural Evolution of Distortion in Music*, in «PsyArXiv», 2024, in <https://osf.io/preprints/psyarxiv/uqd63> (accessed 1 October 2024).
- Calder H., *Difficulty as Heaviness: Links between Rhythmic Difficulty and Perceived Heaviness in the Music of Meshuggah and the Dillinger Escape Plan*, in «Metal Music Studies», vol. 4, no. 3, 2018, pp. 433–58.
- Cox C., *Sonic Flux: Sound, Art, And Metaphysics*, The University of Chicago Press, Chicago 2018.
- Csordas T.J., *Embodiment as a Paradigm for Anthropology*, in «Ethos», vol. 18, no. 1, 1990, pp. 5–47.

- Cuisick S. C., Music as Torture / Music as Weapon, in M. Bull & L. Back (editors), *The auditory culture reader (Second edition)*. Routledge, London 2015, pp. 379-392.
- Dee L., *The Brutal Truth: Grindcore as the Extreme Realism of Heavy Metal*, In G. Bayed (edito), *Heavy Metal Music in Britain*, Routledge, London 2009, pp. 53-72.
- Eshun K., *More Brilliant Than the Sun*. Verso, London 2018.
- Fales C., Berger H., 'Heaviness' in the Perception of Heavy Metal Guitar Timbres: The Match of Perceptual and Acoustic Features, in T. Porcello, P. D. Greene, *Wired for Sound: Engineering and Technologies in Sonic Cultures*, Wesleyan University Press, Middletown 2005, pp. 181-97.
- Fink R. W., Latour M., Wallmark Z., *Chasing the Dragon: In Search of Tone in Popular Music*, in R. W. Fink, M. Latour, Z. Wallmark (editors), *The relentless pursuit of tone: timbre in popular music*, Oxford University Press, Oxford 2018, pp. 1-20.
- Gilroy P., *The Black Atlantic: Modernity and Double Consciousness*, Verso Books, London 2022.
- Goodman S., *Sonic Warfare: Sound, Affect, And the Ecology of Fear*, MIT Press, Cambridge 2010.
- Hancox D., *Inner City Pressure: The Story of Grime*, William Collins, Townhead 2018.
- Hartmann M., Saari P., Toiviainen P., Lartillot O., *Comparing Timbre-based Features for Musical Genre Classification*, In R. Bresin (editor), *Proceedings of the Sound and Music Computing Conference, 30 July — 3 August*, KTH Royal Institute of Technology, Stockholm 2013, pp. 707-714.
- Herbst J. P., Mynett M., *What is "Heavy" in Metal? A Netnographic Analysis of Online Forums for Metal Musicians and Producers*, in «Popular Music and Society», vol. 45, n. 5, 2022, pp. 633–653.
- Hjelm, T. Kahn-Harris K., Levine M., *Heavy Metal as Controversy and Counterculture*, in «Popular Music History», vol. 6, n. 1-2, 2011, pp. 5-18.
- Hughes C. L., *Rebuilding the "Wall of Sound": Bruce Springsteen and Early 1960s American Popular Music*, in «Interdisciplinary Literary Studies», vol. 9, no. 1, 2007, pp. 63–80.
- Hutto D. D., *Enactivism, From A Wittgensteinian Point Of View*, in «American Philosophical Quarterly», 50(3), 2013, pp. 281–302.
- Masciandaro N. (editor), *Hideous Gnosis: Black Metal Theory Symposium*, New York 2010.
- McCraw B. W., *Brutal Truth: Modern(ist) Aesthetics and Death Metal*, in «Journal of Aesthetics & Culture», vol. 16, n. 1, 2024.
- Moore S., *The Listener Is the Artist*, in A. Carlyle & C. Lane (editors), *On Listening*, Uniform-books, Devon 2013, pp. 22-24.

- Moreno L., *The Sound of Detroit: Notes, Tones and Rhythms from Underground*, In M. Gandy, B. J. Nilsen (editors), *The Acoustic City*, Berlin 2014, pp. 98-107.
- Moten F., *In the Break: The Aesthetics of The Black Radical Tradition*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2003.
- Moten F., *The Phonographic Mise-En-Scène*, in «Cambridge Opera Journal», vol. 16, n. 3, 2004, pp. 269–281.
- Novak D., *Japanoise: Music at The Edge of Circulation*, Duke University Press, Durham 2013.
- Novak D., Sakakeeny M. (editors), *Keywords in sound*, Duke University Press, Durham 2015.
- Overell R., *Brutal Belonging in Melbourne's Grindcore Scene*, in N.K. Denzin (editor), *Studies in Symbolic Interaction*, Emerald Group Publishing Limited, Leeds 2010, pp. 79-99.
- Pelletier S., *Extreme Metal: Subculture, Genre, and Structure*, master thesis, University of Montreal, 2018.
- Rapport E., *Damaged: Musicality and Race in Early American Punk*, University Press of Mississippi, Jackson 2020.
- Reynolds S., *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*, Faber and Faber, London 2013a.
- Riches G., *Embracing the Chaos: Mosh Pits, Extreme Metal Music and Liminality*, in «Journal for Cultural Research», vol. 15, n. 3, 2011, pp. 315-332.
- Shapiro L. A., *Embodied Cognition: Lessons from Linguistic Determinism*, in «Philosophical Topics», vol. 39, no. 1, 2011, pp. 121–140.
- Silver M., *Figures in Air: Essays Toward a Philosophy of Audio*, Inventory Press, Los Angeles 2014.
- Strathern A., *Body Thoughts*, University of Michigan Press, Ann Arbor 1996.
- Thacker E., *In the Dust of This Planet: Horror of Philosophy. Vol. 1*, Zero Books, London 2011.
- Unger M. P., *Sound, Symbol, Sociality: The Aesthetic Experience of Extreme Metal Music*, Palgrave Macmillan, Basingstoke 2016.
- Voegelin S., *The Political Possibility of Sound: Fragments of Listening*. Bloomsbury Academic, London 2019.
- Wallach J., Berger H. M., Greene P. D., *Affective Overdrive, Scene Dynamics, and Identity in the Global Metal Scene*, in J. Wallach, H. M. Berger, P. D. Greene (editors), *Metal rules the globe heavy metal music around the world*, Duke University Press, Durham, 2011, pp. 3-33.
- Walser R., *Eruptions: Heavy Metal Appropriations of Classical Virtuosity*, in «Popular Music», vol. 11, n. 3, 1992, pp. 263–308.

Walser, R., *Running with the Devil: Power, Gender, and Madness in Heavy Metal Music*, University Press of New England, Hanover 1993.

Weidman A., *Voice*, in D. Novak, M. Sakakeeny (editors), *Keywords in Sound*, Duke University Press, Durham 2015, pp. 232-246.

Worthington D., *Invisible Jukebox: Dhangsha*, in *The Wire*, Issue 486, 2024 pp. 22-25.

Zak A., *The Poetics of Rock: Cutting Tracks, Making Records*, University of California Press, Oakland 2001.

Sitography

Blush S., *Grindcore: Our 1991 Feature on the Metal Subgenre*, in *Spin*, 2019: <https://www.spin.com/2019/11/grindcore-napalm-death-godflesh-carcass-june-1991/#:~:text=Primarily%20a%20U.K.%20phenomenon%2C%20grindcore's,%2C%20and%20present%2Dday%20Ministry> (accessed 1 October 2024).

Brown A., *Kevin Martin aka The Bug: interview By Andy Brown*, in *Louder than war*, 2010: <https://louderthanwar.com/kevin-martin-aka-the-bug-interview/> (accessed 1 October 2024).

Burnett J., *Razor Blades in The Dark: An Interview With Merzbow*, in *The Quietus*, 2013: <https://thequietus.com/interviews/merzbow-interview/> (accessed 1 October 2024).

Campagna T., *Moshpit Advocacy*, in *Invisible Oranges*, 2022: <https://www.invisibleoranges.com/barney-greenway-cmd-interview/> (accessed 1 October 2024).

Cluness B., *Painkiller Execution Ground*, in *The Quietus*, 2016: <https://thequietus.com/quietus-reviews/painkiller-execution-ground-album-review-reissue-earache/> (accessed 1 October 2024).

Collins D., *Napalm Death's 'Barney' Greenway Talks Drunken Origin Stories, 'Shitty Undercurrent' of Life and Pays Tribute to Power Trip's Riley Gale*, in *Metal Injection*, 2020: <https://metalinjection.net/interviews/napalm-deaths-barney-greenway-talks-drunken-origin-stories-shitty-undercurrent-of-life-and-pays-tribute-to-power-trips-riley-gale> (accessed 1 October 2024).

Cornils K., *Merzbow and The Value of Noise*, in *HHV Mag*, 2022: <https://www.hhv-mag.com/feature/merzbow-und-der-wert-des-krachs/?lang=en> (accessed 1 October 2024).

De La Warr Pavilion, *Bustleholme: Napalm Death & Keith Harrison*: <https://www.dlwp.com/archive/bustleholme-napalm-death-keith-harrison/> (accessed 1 October 2024).

Disposable Underground, *Napalm Death Interview with Mick Harris: From the Vault*: <https://disposableunderground.com/napalm-death-interview-with-mick-harris-from-the-vault/> (accessed 1 October 2024).

Fischer W., *Napalm Death Interview*, in *Godflesh official website*, 1987: <https://godflesh.com/articles/art11.html> (accessed 1 October 2024).

- Franklin D., *At the Extremities: Barney Greenway of Napalm Death Interviewed*, in The Quietus, 2015: <https://thequietus.com/interviews/napalm-death-interview/> (accessed 1 October 2024).
- Harper A., *Sound Creates Reality: Sonic Fiction*, Norient, 2018: <https://norient.com/stories/sonicfiction> (accessed 1 October 2024).
- Gitter M., *Godflesh-Noise ^2*, Godflesh official website, 1992: <https://godflesh.com/articles/article1.html> (accessed 1 October 2024).
- Joffe J., *'The Studio Was My Passport to Leaving This Planet': A Chat with The Bug*, in Observer, 2017: <https://observer.com/2017/04/the-bug-vs-earth-interview-kevin-martin/> (accessed 1 October 2024).
- Mittur A., *Interview: Barney Greenway (Napalm Death)*, in Invisible Oranges, 2015: <https://www.invisibleoranges.com/interview-napalm-death/> (accessed 1 October 2024).
- Monteanni L., *Heavy Metal = True Popvlar Music*, in NOT, 2022: <https://not.neroeditions.com/archive/heavy-metal-true-popvlar-music/> (accessed 1 October 2024).
- Reid G., *John Zorn Interviewed: No ordinary noisemaker*, in Absolute Elsewhere, 2008: <https://www.elsewhere.co.nz/absoluteelsewhere/2101/john-zorn-interviewed-1990-no-ordinary-noisemaker/> (accessed 1 October 2024).
- Reynolds S., *Simon Reynolds introduces a series of seven essays on his idea of a Hardcore Continuum*, in The Wire, 2013b: https://www.thewire.co.uk/in-writing/essays/the-wire-300_simon-reynolds-on-the-hardcore-continuum_introduction (accessed 1 October 2024).
- Shteamer H., *'He Made the World Bigger': Inside John Zorn's Jazz-Metal Multiverse*, in Rolling Stone, 2020: <https://www.rollingstone.com/music/music-features/john-zorn-jazz-metal-interview-naked-city-1015329/> (accessed 1 October 2024).
- Volcler J., *Le son comme arme [1/4] : aspects techniques de l'audition & infrasons*, in Article11, 2011: https://www.article11.info/?Le-son-comme-arme-1-4-aspects#a_titre (Accessed 20 november 2024).
- Volohov D., *Mick Harris (Scorn, Lull, Ex-Napalm Death...) 'I Still See Myself As A Bit Of A Punk...'*, in Peek-a-boo Magazine, 2020, <http://www.peek-a-boo-magazine.be/en/interviews/mick-harris-scorn-lull-ex-napalm-death-2020/> (accessed 1 October 2024).

Discography

- Hieroglyphic Being and the Congurative or Modular Me Trio, *The Seer of Cosmic Visions*, Planet Mu, 2014.
- Merzbow, *Venerology*, Relapse, 1994.
- Napalm Death, *Scum*, Earache, 1987.
- Painkiller, *Execution Ground*, Toy's Factory, 1995.

Biografia dell'autore / Author's biography

Luigi Monteanni è dottorando in studi musicali presso SOAS (Londra) e vincitore di una borsa di studio AHRC CHASE. Luigi studia le relazioni tra i generi di musica pop transnazionale contemporanea e le musiche regionali, le ecologie sonore dell'intensità e dell'estremo e i regimi di naturalismo audio. Attualmente sta conducendo una ricerca sull'indigenizzazione del metal estremo a Bandung, in Indonesia. Luigi è inoltre cofondatore di Artetetra Records: un'etichetta musicale e collettivo che si occupa di pratiche riguardanti le nozioni di folklore digitale e di esotismo nella tarda globalizzazione. Il suo lavoro è stato pubblicato da Norient, NON - Copyriot, CTM Mag, Dancecult, DiSCo Journal, Musica Stampata e Brief Encounters. Ha collaborato con NTS, Kiosk Radio, Rai Radio 3, Museion Bozen, Triennale Museum, Bandung Design Biennale, Terraforma, Museo Madre Napoli e Biennale di Architettura di Venezia, MKG Hamburg, CTM, Club to Club, Jogja Noise Bombing, Saturnalia e Festival dei Due Mondi.

Luigi Monteanni is a PhD candidate in music studies at SOAS (London) and winner of an AHRC CHASE scholarship. He studies the relationships between contemporary transnational pop music genres and regional music, sonic ecologies of intensity and extremity and regimes of audio naturalism. Currently, he is researching the indigenization of extreme metal in Bandung, Indonesia. He is also the co-founder of Artetetra Records: a music label and collective pursuing practice-based inquiries regarding notions of digital folklore and exoticism in late globalisation. His work is published by Norient, NON – Copyriot, CTM Mag, Dancecult, DiSCo Journal, Musica Stampata and Brief Encounters. He has collaborated with NTS, Kiosk Radio, Rai Radio 3, Museion Bozen, Triennale Museum, Bandung Design Biennale, Terraforma, Museo Madre Napoli & Venice Biennale of Architecture, MKG Hamburg, CTM, Club to Club, Jogja Noise Bombing, Saturnalia and Festival dei Due Mondi.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

Deconstruct To Reconstruct. Logic Of Assemblage and Aesthetic of Metamorphosis in Electronic Dance Music

Lorenzo Montefinese

IULM University, Milan

Abstract

La musica elettronica può essere considerata il genere che più efficacemente ha incapsulato e articolato i rapporti dell'essere umano con il rumore, le macchine e la tecnologia, incarnando molti concetti e teorie legate alla tecnologia. La 'post-' condizione del XXI secolo ha avuto un impatto sulla musica elettronica popolare, con l'ascesa di quella che è stata etichettata come "deconstructed club", "post-club" e "conceptronica". Questo articolo presenta una critica dei termini sopra citati, sostenendo che la musica dance elettronica ha costantemente impiegato strategie decostruttive e decontestualizzanti in relazione a generi, elementi e codici espressivi preesistenti. Si sostiene infatti che una logica di assemblaggio e un'estetica della metamorfosi siano intrinseche alla musica elettronica popolare, data la sua essenza tecnologica e ricombinante. Se la musica elettronica da ballo si basa su tecniche avanguardiste come l'assemblaggio e il détournement estetico, essa può allora essere concepita come espressione di un'avanguardia popolare o di un modernismo popolare. Inoltre, elementi concettuali sono rintracciabili in essa fin dai suoi inizi. Questo articolo, quindi, si propone di riformulare l'analisi e i discorsi sulla musica elettronica popolare evidenziandone gli aspetti decostruttivi e concettuali, e propone che le sfaccettature più interessanti dei suoi sviluppi recenti risiedano altrove.

Electronic music can arguably be considered the genre that has most effectively encapsulated and articulated human relationships with noise, machines and technology, embodying many technology-oriented concepts. The 21st century has brought about a post-condition that has had an impact on popular electronic music, with the rise of what has been labelled "deconstructed club", "post-club", and "conceptronica". This paper presents a critique of the aforementioned terms, arguing that electronic dance music has consistently employed deconstructive and decontextualizing strategies in relation to pre-existent genres, elements, and expressive codes. Indeed, it is argued that a logic of assemblage and an aesthetic of metamorphosis are intrinsic to popular electronic music, given its technological and recombinant essence. If electronic dance music is based on avantgardist techniques such as assemblage and aesthetic détournement, it may be conceived, then, as an expression of popular avantgarde or popular modernism. Moreover, conceptual underpinnings may be found in popular electronic music since its inception. This paper, therefore, aims to reframe the analysis and discourses on popular electronic music by considering its deconstructive and conceptual aspects, and proposes that the most interesting facets of its recent developments may, in fact, lie elsewhere.

Parole chiave/Key Words

Electronic dance music; aesthetic of metamorphosis; logic of assemblage; conceptronica; deconstructed club.

Musica dance elettronica; estetica della metamorfosi; logica dell'assemblaggio; conceptronica; deconstructed club.

DOI: 10.54103/connessioni/26645

1. Introduction. Noises, Technology, Music

This paper aims to show how popular electronic dance music has carried the legacy of avantgarde movements and can be seen as a concrete instance of several philosophical and media concepts. In particular, it proposes that, since its inception, it is possible to find conceptual underpinnings in electronic dance music; and that it shows a dialectic of (genre/conventions/forms) deconstruction and reconstruction at play. The latter can be subsumed under what I call logic of assemblage and aesthetic of metamorphosis.

If there is a common thread running through any kind of electronic music, it is the expansion of the “musical” domain. The starting point of this revolution could be traced back to *The Art Of Noises*, a book published by Italian futurist Luigi Russolo in 1916. With his radical proposal of expanding the realm of ‘sounds’ to include ‘noises’, Russolo started a deconstruction of the whole Western music system, envisioning a new conception which in turn paved the way for new ways of music making and performing. Russolo’s text starts with the premise that modern life has brought with it a plethora of new sounds - noises - dependent on the renewed sonic landscape of the industrial city. He contends that «ancient life was all silence - in the 19th Century, with the invention of machines, Noise was born. Today, Noise is triumphant and reigns sovereign over the sensibility of men» (Russolo, 1986, p. 23). He later provides a vivid example of a typical sonic experience in a modern city:

Let us cross a large modern capital with our ears more sensitive than our eyes. We will delight in distinguishing the eddying of water, of air or gas in metal pipes, the muttering of motors that breathe and pulse with an indisputable animality, the throbbing of valves, the bustle of pistons, the shrieks of mechanical saws, the starting of trams on the tracks, the cracking of whips, the flapping of awnings and flags. We will amuse ourselves by orchestrating together in our imagination the din of rolling shop shutters, the varied hubbub of train stations, iron works, thread mills, printing presses, electrical plants, and subways (Russolo, 1986, p. 26).

This exposure to noises has affected human perception of music. Having been accustomed to the sounds of nature and to ‘classical’ music, after the discovery of (industrial) noise humans started to feel the need for music to tread new paths and reflect this mutated sonic environment. New machines equal new sounds-noises, which equals new music. As Russolo writes, «the evolution of music is comparable to the multiplication of machines, which everywhere collaborate with man [...] Today, the machine has created such a variety and conten-

tions of noises that pure sound in its slowness and monotony no longer provokes emotion» (Russolo, 1986, p. 24). Russolo stresses how modern machines and noises reshape sensibility, engendering new sources of sensual pleasures and enjoyment, and thus prompting the need for new sounds as a means to reach novel aesthetic pleasures. He firmly believed that «by selecting, coordinating and controlling all the noises, we will enrich mankind with a new and unsuspected pleasure of the senses» (Russolo, 1986, p. 27). Later on, he adds that «futurist composers should continue to enlarge and enrich the field of sound. This responds to a need of our sensibility» (Russolo, 1986, p. 28). Russolo himself put his ideas into practice with the *Intonarumori*, a family of experimental instruments made to emulate noises.

His interest in sound and noises was carried on by the French pioneers of *musique concrète*, Pierre Schaeffer and Pierre Henry, who can be considered the forefathers of popular electronic music. While not properly making electronic music, the two and their peers were seminal in the exploration of new technological affordances in the service of music. They would record sounds and noises on magnetic tape, and then splice, loop and edit it with their studio machines. The result was a music in which the potential of sound - severed from its recognizable source and heavily altered - to signify nothing but its own physical and perceptual qualities was fully explored for the first time. *Musique concrète* sonic experiments became possible because of recording and playback technologies. Tape recording and manipulation not only did bring new sounds, but also, crucially, new ways of structuring and playing them. This new conceptual approach to music making, which turned the musician/composer into a technician/scientist, will become full-fledged later in the twentieth century with popular electronic music: «at the end of the nineties, the innovations that began with GRM's founders have been fully integrated into the everyday working practice of almost all musicians working across the entire musical spectrum. The breakbeat, created entirely from the manipulation of records on turntables or from recorded segments spliced together manually or digitally, is the epitome of *musique concrète*» (Young, in Shapiro, 2000, p. 15). While *musique concrete*, and art music in general, had no direct impact on popular electronic music¹ - which instead follows the path traced by disco, dub, hip hop in regard to the dancefloor functionality, the deconstruction and reconstruction of songs, the heavy use of sampling, the role accorded to the studio producer and the DJ - it nevertheless represents

the main precursor of the logic of assemblage and the aesthetic of metamorphosis that, as we shall see, are carried out in popular electronic dance music.

2. Electronic Music and The Concepts It Embodies

The coupling of electronic music and recording technologies ushered in new approaches to sound. Sound recording meant that what has always been an event irreversibly unfolded in time could now be stored, remodeled, replayed. Until then, the previous main music technology was notation, a system based on clear split divisions between composer and performer². While notation was not abandoned by electronic composers within the so-called 'art music' circles, electronic artists working in the popular music sphere could do without it. Thus, the recorded form of a song/track/piece became *the* work itself, and the work was a matter of conjoining heterogeneous machine-made or machine-altered fragments, whether they originated from sound synthesis or from sampling pre-existing sources. This is a clear instance of how technology drives music innovation³, and how electronic music - primarily popular, dance electronic music - can be conceived as an assemblage. Indeed, as I will show, there is a logic of assemblage and of metamorphosis running through electronic dance genres.

Electronic music, before and beyond its extreme fragmentations in (micro)genres, acts as a technical apparatus that ignites sensations, affects, psychophysical states of being. DeNora (2004) famously conceived of music as a technology of self; we can argue, then, that electronic music works as a technology of self-enhancement, self-dissolution, self-modulation. A technology for the self to be more attuned to perceptual shifts, a technology to feel oneself feeling. Here we see echoes of McLuhan's (1994) claim of media as sensory extensions. Mankind has always externalized its perceptual and communicative faculties, with each new medium functioning as a substitute for and an extension of the human sensorium. In turn, «any extension, whether of skin, hand, or foot, affects the whole psychic and social complex» (McLuhan, 1994, p. 4). McLuhan saw in the advent of electric media the start of a process of human perceptions restructuring, and the contraction of the world into a global village. Electronic and digital media have then brought the assault on the senses and our relationship with space and time to even higher heights. In this respect, electronic dance music is first and foremost music as a technology of intensities and modulation of sensations; it is an affect engine that has materialized through sound and technology the *Future Shock* Alvin Toffler was already diagnosing in 1970.

Perhaps it is not by chance that electronic music has embodied and materialized many radical, often technology-related concepts of media theory and philosophy. It is itself applied theory. Its production-performance-fruition practices and its imaginaries are already theoretical - although often without acknowledging and explicitly addressing its conceptual underpinnings. One can think of Deleuzian-Guattarian concepts such as the rhizome, becoming, intensities, and desiring machines, which resonates with the structure of many dance genres, the way they are played and experienced collectively on the dance floor, and the affective processes they entail. All these concepts can be subsumed under the crucial word that is 'flow'⁴.

Another important concept is that of affect. Massumi correlates affect with intensity, stating that «intensity is embodied in purely autonomic reactions most directly manifested in the skin - at the surface of the body, at its interface with things» (Massumi, 1995, p. 85). Which better way to describe the experience of getting lost in sound - indeed, to be carried by a flow of sound - if not as a continuous modulation of affect-as-intensities? Is it not what happens when sound waves propagate through air and encounter the surface of our bodies, igniting autonomic kinetic responses? Intensity is «a state of suspense, potentially of disruption. It's like a temporal sink, a hole in time» (Massumi, 1995, p. 86), which seems to capture exactly that «temporal sink» we fall into when totally absorbed in sound. Massumi also uses the term 'transduction' to designate «the transmission of a potential that cannot but be felt» (1995, p. 104) which happens when affect comes into play. After him, the concept of affect has been explicitly linked to popular forms of electronic music, especially those with an emphasis on low-frequencies. Goodman, for example, is concerned with an «ecology of vibrational affects» (2009, p. xviii), that «contagious nexus of bass, rhythm, and vocal science, and their tactics of affective mobilization» (2009, p. xx). Dance music is first and foremost affective music, oriented more to engendering sensations and intensities through the sheer force of sound waves rather than with meanings in the textual-literal way. Goodman highlights several examples of this vibrational ecology, as «Western populations become affectively mobilized through wave after wave of machinic dance musics, from dub to disco, from house to techno, from hip-hop to jungle, from dancehall to garage, to grime and forward» (2009, p. 2). Similarly, Jasen (2016) frames dubstep's aesthetics of low frequencies as «affect engineering», the latter word indicating how the transduction of affects is the result of a complex engine comprised by the DJ, the crowd, and the technical audio system.

Another famous concept aptly exemplified by electronic dance music is the death of the author⁵, as described by Roland Barthes (1977). While it is true that dance music has its own authors, the overall functioning of the culture as a whole offers an instance of the death of the author in the Barthesian sense. For, if any text bears traces of and is an assemblage of other texts, then we must acknowledge that the practice of DJing consists exactly in creating texts through selection and juxtaposition of previous ones. Meanwhile, production-wise, the standard compositional practice is that of assembling texts of various sizes. Composing becomes assembling, as tracks are made of fragments, traces of traces being programmed anew, previous texts deconstructed and reconstructed either through sampling or style and pattern adoption and mutation. Each track-as-text contains a plethora of texts⁶.

Moreover, electronic music seems to offer instances of the cyborg and the posthuman. As Haraway (1985) famously defined it, the cyborg «is a cybernetic organism, a hybrid of machine and organism» (1985, p. 65). Similarly, Hayles argues that «the posthuman view configures human being so that it can be seamlessly articulated with intelligent machines» (1999, p. 3), the posthuman subject being «an amalgam, a collection of heterogeneous components, a material-informational entity whose boundaries undergo continuous construction and reconstruction» (1999, p. 3). Electronic music and DJ culture are thus quintessentially cyborg, posthuman cultures insofar as both its practitioners and its audience interact and are hybridized with machines: the producers, when they interact with software and hardware to create music; the DJs and live performers, whose organic bodies merge with their machines; the audience, as their senses are modulated by the technical apparatus - PA system, light design, visuals, even the architectural space of the venue. Electronic music, thus, is the best musical example of becoming-posthuman, or rather, of de- and re-constructing our commonly accepted notion of what it means to be human. Electronic artists «recognize that the drum machine and sampler are no less organic than an acoustic guitar and a harmonica [...] these musicians have opened their minds to the possibility that the supposedly dehumanizing machine might actually make us more human» (Shapiro, 2000, p. 2).

3. The Post-Condition and The Rise of Conceptronica

Since the turn of the century, there has been continuous interest, among various fields, in the new condition brought by the digital. Overlapping between media studies, art,

and music, some concepts that address this overall post-condition are, for example, the post-media (Krauss, Manovich, Weibel), post-digital (Cascone, Cramer), and post-internet (Olson, McHugh). The 'post-' prefix is used to imply both a going-beyond and a naturalization of media, the digital and the internet. These concepts, therefore, speaks of the redefinitions (or the uselessness) of certain categories after the digital. Manovich is particularly interested in DJ and electronic culture. In many of his texts between the late '90s and early '00s, he often refers to DJs and remixers as paradigmatic cases of post-media aesthetics in which the notion of medium is substituted by that of cultural software. Indeed, DJing «depends on actual software and/or software in a metaphorical sense: the operations allowed for by turntables, mixers and other electronic equipment» (2001, p. 11).

It was only a matter of time before theoretical speculations flooded into popular electronic music, whether pushed by the artists themselves or by critics, fan and the discourses on this music. Around the middle of the 2010s, indeed, there has been a surge in releases which would directly address theoretical issues such as the Anthropocene, the posthuman, information overload, late capitalism socio-political flaws, reflections on identity and gender, and so on. The last decade of electronic music has witnessed the rise of a conceptual approach to music-making and -crucially - to music-promoting. The *zeitgeist* of this shift has been captured by Simon Reynolds⁷ in an infamous article published online in 2019, which sparked a debate in electronic music circles. Titled *The Rise of Conceptronica*, the essay strived to frame and understand «why so much electronic music this decade felt like it belonged in a museum instead of a club». The term 'conceptronica' was a catchy label that, although far too vague, took off among fans and Internet discourse⁸. Interestingly, it was not the only neologism used to describe the kind of experimental music made by, to name a few, Arca, Lotic, Amnesia Scanner and many artists releasing on German label PAN, Chino Amobi, Holly Herndon, James Ferraro, and many more. Two other terms, often used interchangeably, which became widespread within the electronic community, are 'deconstructed club' and 'post club'. In these cases, the 'conceptual' element of the music did not reside much in the academic jargon used to embellish press releases as in the conscious effort to 'deconstruct' the tropes of club music canonized genres.

The website Rate Your Music defines deconstructed club music as follows:

In the 2010s, a constellation of producers and DJs in an internet context developed a common approach to merging global and regional rhythms such as Trap, Ballroom, Batida, Jersey Club and Grime, and remixing them with an abrasive Post-Industrial sound, the result being known as deconstructed club. This recontextualizing of club sounds from marginalized communities often addresses themes such as race relations, feminism, queer politics and colonialism, or concepts such as futurism and technology. Identified by aggressive, frantic sound design featuring metallic, explosive percussion or samples of glass smashing, gunshots, etc., deconstructed club paints an excessive, apocalyptic-sounding soundscape, with constant rhythmic switch-ups and atonality.

Usually, the beginnings of deconstructed club are traced back to Venus X's and Shayne Oliver's *GHE20GOTH1K* parties launched in New York in 2009. Three years later, in Berlin, Dan DeNorch and Michael Ladner started a similar club night called *Janus*. At these parties, DJs like Kablam, M.E.S.H., Lotic and Total Freedom would unabashedly play leftfield takes on renowned genres such as house, techno and hip hop, mix them with regional rhythms and genres such as Jersey Club, batida, dembow, and grime, and flirt with pop music. Extremely nuanced sound design plays also a big role. The music made and played by these artists is often heavily-processed, blatantly showing its shiny, artificial surfaces - another term to describe it is 'hi-tech music' (Harper, 2016). The key point was not to play or develop a defined genre, as it was to deconstruct and reshape what club music could be⁹. While these artists - loosely the same as those mentioned by Reynolds - would not necessarily address theoretical issues, the often explicit effort to deconstruct music genres revealed nonetheless a conceptual tendency underpinning such music. As Reynolds writes,

Conceptual electronic music still draws sustenance from dance music at its most mental and mindless—beats purpose-built for druggy all-night bacchanals. But although it uses the rhythmic tools of body music, it doesn't primarily aim to elicit a physical response. It's music to contemplate with your ears, to think about and think with. In that sense, it's closer to an art exhibition of photographs or video taken at a bygone club than actual club music (Reynolds, 2019a).

Somehow, then, there is a sense that this is post-music: music molded to be not-quite-the-same as other, more established genres. One may object that this has been the case since the advent of sampling and with what we have termed the aesthetic of metamorphosis (i.e. adopting genre-conventions while at the same time reconfiguring them), but it seems that here there is a much more conscious, explicit intent of rupture and discontinuity. This is music which seems to ask to be appreciated - whether by the mind, the body, or both - more for what *it is not* than for what it is. Sure, even experimental electronic music from the '90s was

identified first and foremost by its refusal to strictly adhere to genre conventions; yet, these same producers were often reluctant to build complexes theoretical superstructures. In fact, while «90s IDM and '10s conceptronica are similarly positioned in terms of their relationship with the electronic dance mainstream», Reynolds notes that «this high-powered discourse contrasts with the relatively down-to-earth vernacular of '90s IDM luminaries like Aphex Twin's Richard D. James and Luke Vibert, whose records were more likely to be daubed with puerile humour and porn references than concepts from poststructuralism». Along with the emphasis on concepts, Reynolds finds other two 'turns' that characterize this strain of experimental electronica: the audiovisual/immersive and the political. These turns have not strictly to do with the music itself, but rather with how it is presented to the public and with the race/gender/sexuality minorities these artists belong to and address. As we will see, these turns are much more relevant features than any conceptual or deconstructive aim if we want to grasp the actual shift brought by this heterogeneous group of artists and labels.

Another music critic who has been sensitive to developments in underground electronic music since the early '10s is Adam Harper¹⁰. He has extensively written on trends and micro-trends variously related to the Internet¹¹. In 2016 he wrote on the «New Hi-Tech Underground»¹², while in 2018 he applied the 'post-internet' label - usually an art-world term - to electronic music. For him, many recent experimental electronic music can be termed post-internet insofar as it reflects the everydayness of the Internet, just like the so-called post-internet art was a reflection on the overarching Internet presence in daily life. Harper, however, is wary of the term 'deconstructed' (which was gaining traction around that time), for it is «a label that's somehow both too vague and assumes too much, and which tends to suggest a scene or a sound when a closer look reveals a series of shifting networks and the momentary echoes between them». He also offers a different view than Reynolds' on conceptualism. Indeed, he sees a demise of conceptual tendencies, and instead an increased

shift of focus in underground musical aesthetics away from conceptuality and toward a new form of authenticity rooted in the personal expression, experience and solidarities of people who experience structural oppression. While conceptual digital music has receded, what has come to the fore has been something more sincere, emotive and more politically direct (you might even say honest). Rather than ironic music for the internet age, some of today's most vital producers make a passionate music for the age of Black Lives Matter, Me Too, and queer struggle (Harper 2018).

4. Logic of Assemblage and Aesthetic of Metamorphosis in Electronic Dance Music

I will now attempt a 'deconstruction' of the discourse around deconstructed club and conceptronica, based on the assumption that most electronic music, whether aimed at the club or not, has been deconstructive and conceptual since its early days. The recent wave of artists labeled as deconstructed club producers, thus, would not represent a radical rupture in electronic music history, but rather a re-actualization, under new guises and tailored to the last decade-and-a-half aesthetics, of the recombinant (and often conceptual) approach which has characterized electronic dance music since its beginnings. Indeed, what I call logic of the assemblage and aesthetic of metamorphosis have been integral part of popular electronic music making, to the point that they have been naturalized and almost unnoticed anymore.

We can say that since dub pioneers like King Tubby and Lee Scratch Perry mastered the art of the mixing board-as-instrument (Veal, 2007) in the early Seventies, popular electronic music has been revolving around decomposing-deconstructing and recomposing-reconstructing sounds, tracks, genres. Dub premiered the operational logics of assemblage and metamorphosis (e.g. dub turning reggae songs inside out and often making various 'versions' of a single tune), becoming the conceptual benchmark for music making and remixing in the soon to become digital era. DAWs (Digital Audio Workstations) eased and extended the producer's degree of control on sound manipulation. Whether working with digital software, hardware - samplers, drum machines, synths - or both, producers could find novel ways to experiment with electronic sound. The two main ways through which such a logic of assemblage or metamorphosis takes shape are sampling and referencing other music.

In the first case we have a direct textual extraction of one or more sound fragments from pre-existing record(s) which are then integrated into the new track, with various degrees of recognizability. Referencing, on the other hand, consists in adopting and bending genre-rules and conventions: rhythmic patterns, tempo range, timbres, track structure, recurrent sonic motifs, preference for particular machine sound (e.g. the 303 acid bassline, the 808 or 909 drums). While genre-conventions are fundamental in dance music genre-obsessed ecology, innovation lies in the degrees to which producers choose to divert from them. It may be through altering a well-established rhythmic pattern, inserting sonic markers from other genres, slowing-down or speeding-up the tempo, cutting off the vocals, and

so on. The result is an assemblage of familiar and less-familiar (to the genre conventions) elements: innovation through metamorphosis.

Meanwhile, on the performing side, assemblage and metamorphosis are key descriptors of what a proper DJ set is supposed to be: a shifting musical flow which connects, rearranges, molds together bits of different tracks and genres in order to create something new. If dub represented the landmark for recombinant techniques in music-making, in those same years disco music became the first genre in which DJs became pivotal, and the practice of remix was born. As David Toop recalls, it all started in the disco era with disco DJs mixing on the one hand and first studio remixes on the other:

Disco mixing, the merging of records by a DJ, denied the musician as performer, denied the integrity of any individual performance, denied the problems of mixing musical styles or cultural difference, denied the conclusion of a work. Communication, the human problem, could take place in the machine: first, record decks and tape editing, then samplers, then hard-disk drives. Gradually, the DJ became the artist. Gradually, the song, the composition, was decomposed. [...] Disco began to work on the principle of decomposing songs into modular and interchangeable fragments, sliced and repatched into an order which departed from the rules of Tin Pan Alley (Toop, 2018, pp. 46-47).

Starting with disco music, «the DJ came to the forefront of music. As a semi-anonymous bricoleur, a cut-up artisan, the DJ could montage any form of music to create a mood, an environment» (Toop, 2018, p. 65).

Such a logic of assemblage works on a double level: as a production and performance methodology, as seen in sampling, layering sounds, and DJs mixing records together. But also, in an abstract sense, in that everything within electronic dance music culture is an assemblage, i.e. the result of a set of interdependent forces acting with, on, or against each other and thus allowing certain genres, codes, practices to arise in certain moments localized in space and time. Assemblages of human and non-human elements, as electronic dance music is determined by the technologies for its production and performance, in turn influencing them to be designed to suit the needs and practices of DJs and producers¹³. On the other hand, popular electronic music is sustained by what we call logic of metamorphosis, that is, genre mutations - through what Goodman (2010) calls «audio viruses» - as aesthetic principle. We see this logic already in many genre and subgenre names which contains hints of such mutations, whether through location markers (e.g. Italo-disco, UK garage, Goa trance, French house), references to other genres (e.g. dubstep, dub techno, techstep, tech-

house, ragga jungle), or textural and 'mood' adjectives (e.g. minimal and industrial techno, electro-house, micro-house, psychedelic trance, liquid drum and bass).

5. It Has Always Been Conceptual and Deconstructed-Deconstructive

Framing the history of dance music as one of genre de- and re-construction, of constant mutation¹⁴, helps us reconsider the aesthetics of deconstructed club music within a wider history of similar practices. For example, before the term deconstructed club or post club came into existence, Harper (2014) coined the term «epic collage» to describe the heavy sampling and unexpected juxtaposition of sounds deployed by some producers which «seem to echo the intense experiences and high stimulation of our technologically mediated environment, and the panic attacks and bottomless terror that follows overstimulation». Writing after Reynolds' piece on conceptronica, Lindblom (2019) instead focuses on deconstructed club aesthetic methodologies, finding two concurrent modes: formal plasticity and synthetic formalism. The former is defined as «a surgical-like procedure that slices open familiar sonic specimens and reconfigures them into cognitively dissonant structures in the form of uncanny, deformed bodies», while the latter «takes the forms of de- and reassembled, alien morphologies that pinpoint the crucial fact that to deconstruct does not just mean taking something apart – but also rearranging it in various novel ways». Reynolds himself states that in this music «discontinuities and ruptures replace steady dance beats. This is how club music should sound, it's implied, in the age of drone strikes and tweetstorms: not lulling dancers into a hypnotic trance, but placing them on red alert». While all of this is undoubtedly true, it must be noted that these aesthetic strategies have all been integral to dance music's tentacular developments¹⁵. A turning point was determined by the availability, in the early '90s, of digital samplers with bigger storage capacities that allowed more elaborate forms of sampling¹⁶. Digital techniques such as pitch-shifting and time-stretching, widely used by jungle and drum and bass producers, «turned a few simple funk and fusion drum loops into an arsenal of humanly unplayable rhythmic motifs [...] continuously shifting polyrhythmic drumscales» (Berk, in Shapiro, 2000, p. 198). Jungle and drum and bass - especially the latter's darker and starkly inhuman subgenres like techstep or neurofunk - likewise reflected the darker fears and moods of the '90s with their hyper-convoluted ruptures and broken rhythm, a sonic weaponry consisting of ultra-bass frequencies and cold textures

which assaulted dancers and listeners in a sort of libidinization of paranoia and anxiety. If dancing to house, techno and trance meant letting loose to the beat and being carried by the groove, doing it to jungle and drum and bass implied for dancers to be exposed to a relentless attack of hyperkinetic and alien sounds which were far from blissful and ecstatic¹⁷.

Thus, what is really at stake with conceptronica/deconstructed club music is not so much the novelty of their aesthetic techniques as it is the explicitly theoretical framework in which the music is packaged and promoted. Reynolds himself is aware of that, as he wrote in a following article:

electronica in the past was predominantly non-verbal - it *sonified* more than it *signified*. It worked through freefloating affect and visceral impact [...] There was scope for things to be reimagined by the individual listener, or collectively repurposed by social energies. But with conceptronica [...] the listener's role is to be the recipient of a meaning placed there by an artist. It's more of a one-way transmission (Reynolds, 2019b).

Pertaining this conceptual stance, moreover, we can find past artists and genres which, more or less explicitly, had a conceptual core too. Cybotron, the duo of Juan Atkins and Rick Davis who pioneered Detroit techno, were heavily inspired by science fiction and Alvin Toffler's futurological ideas. Likewise, much Detroit techno has a conceptual undertone. Think of Juan Atkins' and Jeff Mills' sci-fi imaginary, Derrick May being often defined 'the philosopher of techno', James Stinson's and Gerald Donald's Drexciyan mythology. These, and other cases, fall under what Eshun (1998) calls sonic fictions¹⁸, the main aesthetic device deployed by Afrofuturist artists to build and carry their narratives, often without recurring to pompose and academic jargon-charged press releases¹⁹.

Another example of conceptuality ingrained as a strong backbone to popular electronic music is the German record label Mille Plateaux. Run by Achim Szepanski between 1993 and 2003 (and then relaunched in 2018, before his untimely passing in 2024), the label - which released experimental electronica and was pivotal for the spread of the so-called microsound during the late '90s and early '00s - was heavily influenced by the philosophy of Deleuze and Guattari (hence the name, an homage to their *A Thousand Plateaus*). Szepanski even wrote a *Mille Plateaux Manifesto* (2001)²⁰, and released a compilation named *In Memoriam Gilles Deleuze* (1996) after the philosopher's death²¹.

In addition, the genre of Yorkshire bleep can be seen as an experiment in pushing the limits of low frequencies and resorting to non-musical sounds (the so-called 'bleeps' and bass test tones). The same conceptual approach to low frequencies excavation is also at the heart

of dubstep²². Meanwhile, hardcore breakbeat, jungle and drum and bass can be said to revolve around the concept of music as an audio maze, a labyrinth of sounds stitched together via digital technology. Generally speaking, we can say that *all* dance music is built upon the implicit conceptual premise that it is a technology for the flow of affect and becoming: becoming-other, becoming-alien, losing the sense of self through technologically-made rhythms²³.

Moreover, electronic music lends itself to theoretical speculation, especially in the overlapping areas between philosophy, cultural theory, sound studies and media studies. It does not come as a surprise that the main popular electronic theorists are also actively involved in the music, whether as DJ/producer or avid fans: Steve Goodman (aka dj, producer and label manager Kode9), Paul D. Miller (aka DJ Spooky), Kodwo Eshun, Simon Reynolds, Mark Fisher. Reading their words and neologisms - such as sampladelia, rhythmachine, texturhythm, rhythm science, audio virology, hauntology²⁴ - one can sense how electronic dance music does not only engineer affects, but also acts as a concept engineering machine. At its best it conjoins sheer physical-epidermal superficiality - i.e. vibrations impacting skin surface - and deep conceptual content. Contrary to the idea that meaning is abstract, textual and disembodied, electronic dance music shows us that meaning can be embodied, embedded and enacted through the social, cultural and technical apparatus of music-making, DJing, and dancing.

In light of this, we can reconsider recent discourses on deconstructed club and conceptionica within a wider perspective. First, electronic dance music can - perhaps, should - be viewed as an expression of popular modernism or popular avantgarde²⁵. Through its repurposing of avantgardist techniques like collage, montage, adoption of unusual materials, and détournement, it is a digitally intensified version of the avantgardist/modernist approach to art-making²⁶. In this respect, the artists usually grouped under the 'deconstructed club' or 'conceptionica' tags are to dance 'historical' genres what post-modernism is to modernism²⁷. The term 'deconstructed' itself also bears resemblance to Derrida's deconstructionist philosophy and to deconstructivist architecture, both cultural expressions of postmodernism. And, just like deconstructed club came after the heydays of dance music, they came after the glory of modernism and modern philosophy.

6. Recent Turns in Experimental Electronic Music

Our argument that deconstructed club and conceptionica did not represent a radical break in sonic procedures, but rather reactivated many techniques deployed by electronic

music artists, does not mean, however, that we should neglect the actual novelties they brought into the electronic music scene, nor the undisputed quality of the music itself. Following Reynolds, there are a few 'turns' to be individuated in this music over the last ten years. First, the audiovisual turn, noticeable in the crossover between electronic music and visual arts. Not only adopting the latter's vocabulary, but also through spectacular live performances, with visuals being given similar if not the same importance as the music. This is correlated with the settings in which these artists play their music, particularly festival focused on the intersections between music, art and technology. Then there is the post-diasporic turn. Many of these artists come from non-Western countries and/or belong to ethnic minorities. This resulted in a further hybridization of the already heterogenous landscape of electronic music in XXI century, putting new countries onto the world map of electronic music. Think of the N.A.A.F.I. label/collective from Mexico, the SVBKVLT label from China, the Staycore label/collective from Sweden, Uganda's Nyege Nyege Tapes and Hakuna Kulala labels, or the NON Worldwide label/collective. This post-diasporic turn has been favored by the Internet, which has made it easier for artists to reach out to their peers and to record labels, and for the labels themselves to be known across the world. In a sense, it is a worldwide, digitally-enhanced XXIst century update of Paul Gilroy's concept of the Black Atlantic (1993), where the crossings between roots and routes becomes enmeshed with the hyper digital connections of our contemporary culture. Finally, the political and vocal turns: for perhaps the main innovation brought by this wave of music in the electronic scene lies in the renewed role accorded to the body and the voice of the performer as it comes to embody the multiple crises and fractures of living in current times, especially for gender non-conforming artist (e.g. Sophie, Lotic, Arca, Elysia Crampton, and many more). They

make music as genre-nonconforming as it is gender-nonconforming, blurring the boundaries not just between contemporary and archival dance genres but between the rave tradition and noise, industrial, and musique concrete. [...] They use their voices, they feature in artwork and in videos, and live, there is often a theatrical staging of the artist as a physical being that contrasts with the relatively faceless and disembodied way that left-field electronic music has tended to present in the past (Reynolds 2019a).

This is music «not (or not yet) of any particular genre, not from History or Culture as previously constituted (by the hitherto powerful, of course), but from bodies and the resonances between bodies» (Harper 2018). While electronic music has subverted popular music idolatry of

the performer's and the centrality of the performer's voice, displacing them in favor of the performer-as-assembler figure of the DJ, these artists have been equally innovative for bringing the body and the voice back at the center of electronic music. If lyrics have always been secondary or non-existent in electronic music, here we are faced with the unavoidable presence of bodies - in artworks, videos and performances - and the surplus of meaning brought by the (re)discovery of the voice. As Reynolds wrote, «it's all about mutilating vocal performances and rearranging the shards into new melodic-rhythmic patterns, processing human breath into swirly texture-clouds or smearing it across emotional landscapes» (Reynolds 2019b).

Thus, whether we call it conceptronica, deconstructed club, post-club, or do without these terms at all, we must acknowledge the important shift that has been traversing experimental electronic music at least for the last decade. It would be naive and misleading to search for this rupture mainly in the concepts that may underlie this music, or in the way these artists deconstruct and reconstruct genres and fragments of sound - although this represents a core part of their aesthetics. For we have seen how this 'deconstruct to reconstruct' approach has been integral to electronic dance music through its logic of assemblage and of metamorphosis. Instead, the novelty and the way these recent currents are a testimony of our post-everything times lies in their trespassing of boundaries which have often been taken for granted: between Western and non-Western music; between genres, and genders; between the often disembodied, anti-performative, voiceless nature of electronic music and the irreducibility of bodies, voices, and the lived histories they carry. It is in this sense, then, that this music embodies our contemporary post-condition.

¹ The closer link is perhaps represented by American minimalism and its use of extreme repetitions. Composers such as Terry Riley, Steve Reich and Philip Glass, with their work starting in the late '60s, can be seen as fore-runners of the aesthetic of repetition employed by many electronic dance music genres.

² As Holmes observes, "until the arrival of the magnetic reel-to-reel tape recorder, electronic music had only been a live performance medium using instruments such as the Theremin, Ondes Martenot, or the humble turntable. The tape recorder transformed the field of electronic music overnight by making it a composer's medium [...] For the early adapters of magnetic tape composition—Schaeffer, Henry, Cage, Luening, Ussachevsky, and Varèse—the medium had the liberating effect of separating the creation of music from the traditional practice of scoring and notating parts" (2008, pp. 123-124).

³ This, however, should not be understood as reductive technological determinism. On the contrary, innovation and creativity arise when artists explore the affordances of their tools and take them into uncharted territory. This may happen through a 'misuse' of the tools themselves (as happened with acid house and Chicagoan producers tinkering with the Roland TB-303), or through accidents (e.g. the birth of dub in Jamaica). For a cognitive-anthropological perspective on the interplay between tools, creativity, and mind processes, see Malafouris L., *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*. Cambridge-London, MIT Press, 2013.

⁴ The resonances of Deleuze and Guattari's theories on popular music are outlined in Hemment, D., *Affect and Individuation in Popular Electronic Music*. In I. Buchanan & M. Swiboda (Eds.), *Deleuze and Music*, Edinburgh University Press, 2004, pp. 76–94. See also Paci Dalò R., Quinz E. (eds), *Millesuoni. Deleuze, Guattari e la Musica Elettronica*, Cronopio, Napoli, 2006.

⁵ It must be pointed out that this phenomenon is not exclusive nor did it start with electronic dance music. For example, disco music showed instances of dynamic interplays between the singers the songs were ascribed to and the musicians and producers who worked on these songs in the studio. Library music, also, might be considered an earlier example of the death of the author, as its composers remained mostly anonymous at the time and are being rediscovered in recent years.

⁶ Let us consider some of the most widespread ones across genres, such as the amen break or the Lyn break, the hoover sound (e.g. the infamous Rave 'mentasm stab'), the Reese bass, or Roland 808 and 909 iconic drum sounds.

⁷ Who has been extensively writing on electronic dance music since the '90s. For his history of such music and culture, see Reynolds S., *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*. Faber & Faber, London, 2013.

⁸ Genres and subgenres naming is an obsessively recurrent practice in electronic dance music community, often due to the need by critics and fans (more than the artists themselves) to define certain (sub)genres in opposition with others. See McLeod K., *Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More: Musical and Social Differentiation Within Electronic/Dance Music Communities*, in «Journal of Popular Music Studies» 13, 2001, pp. 59-75; for theoretical reflections on genres in popular music, see Fabbri F., *How Genres Are Born, Change, Die: Conventions, Communities and Diachronic Processes*, in S. Hawkins (ed.), *Critical Musicological Reflections*, Aldershot, Ashgate, 2012, pp. 179-191; and Holt F., *Genre in Popular Music*, University of Chicago Press, Chicago, 2007. For issues of genre in Internet-born and Internet-spread music, see Born G., Haworth C., *From Microsound to Vaporwave. Internet-Mediated Musics, Online Methods, and Genre*, 2018, in «Music & Letters» Vol. 98 No. 4, 2018, pp. 601-647.

⁹ Many of the artists presented in this article by Reynolds had already been analyzed by Phillips (2015), who wrote about the 'neofuturist aesthetic' identifiable in their music. See Phillips M., *The Neofuturist Aesthetic. Technology and counterfuture in the electronic avant-garde*, 2015 <https://www.tinymixtapes.com/features/2015-neofuturist-aesthetic>.

¹⁰ He is also academically trained as a musicologist and popular music scholar.

¹¹ He famously was the first to write an in-depth article on vaporwave.

¹² However, a certain contradiction must be noted when speaking of new, "hi-tech" aesthetics while at the same time the artists associated with such a label are still, for the most part, using the same tools that have been integral to electronic dance music production since the '80s. On this point, see Butler M., "Everybody Needs a 303 Everybody Loves a Filter". *Electronic Dance Music and the Aesthetics of Obsolescence*, in Messaris P., Humphreys L. (eds.), *Digital Media. Transformations in Human Communication*, Peter Lang, New York, 2006, pp. 111-118.

¹³ A crucial event was the introduction of the 12" single, also known as 'disco mix' to facilitate DJ mixing during the disco era.

¹⁴ The main example being what Reynolds calls "hardcore continuum" with its sonic evolution-through-mutation from hardcore breakbeat to darkcore, jungle, drum and bass with its myriad of subgenres, UK garage, grime and dubstep.

¹⁵ For academic overviews and analysis of electronic dance music, see Butler M., *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*, Indiana University Press, Bloomington, 2006; and Attias B.A., Gavanas A., Rietveld H.C. (eds), *DJ Culture in the Mix. Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, New York-London, 2013.

¹⁶ As an example, Sharp credits the advent of the Akai S1000 sampler for the rise of more complex sampling in jungle than in its predecessor, hardcore (Sharp in Shapiro 2000: 139).

¹⁷ However, even within house and techno there have been instances of an aesthetic of violent sonic assaults and alien sounds: in the dark psychedelic 303 basslines at the foundation of acid house, in the militarized aesthetic of Underground Resistance, in the harsher, harder techno made by Jeff Mills and his epigones, or the industrial-tinged sound of Birmingham techno.

¹⁸ For a more recent take on sonic fictions, see also Schulze H., *Sonic Fiction*, Bloomsbury, New York-London, 2020.

¹⁹ For an history and analysis of afrofuturism within the electronic dance music context, see Attimonelli C., *Techno: Ritmi Afrofuturisti*, Meltemi, Roma, 2008; and Steinskog E., *Afrofuturism and Black Sound Studies. Culture, Technology, and Things to Come*, Palgrave Macmillan, 2018

²⁰ Szepanski's Deleuze-inspired philosophical thoughts about music are also expressed in Reynolds S., Diefenbach K., *Technodeleuze and Mille Plateaux. Achim Szepanski's Interviews (1994-1996)*, Everything Else, 2017.

²¹ The previous year, another compilation of experimental electronica, *Folds And Rhizomes For Gilles Deleuze* (Sub Rosa 1995) was released as a tribute to the French thinker.

²² It is worth mentioning that the slogan for the infamous DMZ dubstep parties was "come meditate on bass weight".

²³ “Robotnik vacancy, voodoo delirium, whirling dervishes, zombie-dom, marionetten, slaves-to-the-rhythm: the metaphors that house music and ‘jacking’ irresistibly invite all contain the notion of becoming less-than-human. Other aspects of the music exacerbate the sense of attenuated self-hood” (Reynolds 2013: 26).

²⁴ Fisher’s concept of hauntology, taken from Marx and Derrida, and applied to the popular music (and popular culture at large) of the first decade of twenty-first century has been particularly recurrent in musical discourse both within and outside academia. See Fisher M., *What Is Hauntology?* In «Film Quarterly», 66(1), 2012, pp. 16–24; and Fisher M., *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Zero Books, London 2014.

²⁵ As also argued by Fisher 2014 and Bolter 2019. For more thorough inquiries into popular modernism/popular avant-garde in relation to popular music, see Graham, S., *(Un)Popular Avant-Gardes: Underground Popular Music and the Avant-Garde*, in «Perspectives of New Music», vol. 48, no. 2, 2010, pp. 5–20; and Graham S., *Modernism for and of the masses? On popular modernisms*, in Heile B., Wilson C. (eds), *The Routledge Research Companion to Modernism in Music*, 2018, pp. 239–257.

²⁶ While emphasis on deconstruction may seem to refer to postmodernism, electronic dance music practices of collage and montage, estrangement through the use of loops and extreme repetitions, non-usual sounds, formal innovations, implicit or explicit critique of mainstream popular music, and even utopianism in rave culture, all seem to situate it closer to the modernist spirit.

²⁷ This statement is also made by Nikolayi (2019), who sees deconstructed and post-club music as post-modernism, their vision «dissonant, dystopian, and dissident, using a mix of high- and low-brow cultural signifiers in order to reclaim the club floor co-opted by mainstream electro-pop and EDM».

References

Attimonelli C., *Techno: Ritmi Afrofuturisti*, Meltemi, Roma 2008.

B.A. Attias, A. Gavanas, H.C. Rietveld (eds), *DJ Culture in the Mix. Power, Technology, and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, New York-London 2013.

Barthes R., *The Death of The Author* in R. Barthes, *Image Music Text*, FontanaPress, London 1977, pp. 142–148.

Bolter J.D., *The Digital Plenitude. The Decline of Elite Culture and the Rise of New Media*, MIT Press, Cambridge-London 2019.

Born G., Haworth C., *From Microsound to Vaporwave. Internet-Mediated Musics, Online Methods, and Genre*, 2018, in «Music & Letters» Vol. 98 No. 4, 2018, pp. 601–647.

Butler M., *Unlocking the Groove: Rhythm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music*, Indiana University Press, Bloomington 2006.

Butler M., “Everybody Needs a 303 Everybody Loves a Filter”. *Electronic Dance Music and the Aesthetics of Obsolescence*, in P. Messaris, L. Humphreys (eds.), *Digital Media. Transformations in Human Communication*, Peter Lang, New York 2006, pp. 111–118.

Cascone K., *The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music*, in «Computer Music Journal», 24(4), 2000, pp. 12–18.

Cramer F., *What is Post-Digital?*, in «ASPRJA», vol.3 num.1, 2014, pp. 10–24.

- Deleuze G., Guattari F., *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis-London 1987.
- DeNora T., *Music in Everyday Life*, Cambridge University Press, Cambridge 2004.
- Eshun K., *More Brilliant Than the Sun: Adventures In Sonic Fiction*, Quartet Books, London 1998.
- Fabbri F., *How Genres Are Born, Change, Die: Conventions, Communities and Diachronic Processes*, in S. Hawkins (ed.), *Critical Musicological Reflections*, Aldershot, Ashgate, 2012, pp. 179-191.
- Fisher M., *What Is Hauntology?*, in «Film Quarterly», 66(1), 2012, pp. 16–24.
- Fisher M., *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, Zero Books, London 2014.
- Gilroy P., *The Black Atlantic. Modernity And Double Consciousness*, Verso, London 1993.
- Goodman S., *Sonic Warfare. Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, MIT Press, Cambridge-London 2009.
- Graham, S., *(Un)Popular Avant-Gardes: Underground Popular Music and the Avant-Garde*, in «Perspectives of New Music», vol. 48, no. 2, 2010, pp. 5–20.
- Graham S., *Modernism for and of the masses? On popular modernisms*, in B. Heile, C. Wilson (eds), *The Routledge Research Companion to Modernism in Music*, 2018, pp. 239-257.
- Haraway D., *A Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist Feminism for the 1980s*, in «Socialist Review», 15(2), 1985, pp. 65–107.
- Harper A., *Dux Content: Life Style and The New Hi-Tech Underground*, in T. Beyer e T. Burkhalter (eds), *Seismographic Sounds - Visions of a New World*. Norient, Bern 2016, pp. 478-483.
- Hemment D., *Affect and Individuation in Popular Electronic Music*. In I. Buchanan & M. Swiboda (Eds.), *Deleuze and Music*, Edinburgh University Press 2004, pp. 76–94.
- Holt F., *Genre in Popular Music*, University of Chicago Press, Chicago, 2007.
- Holmes T., *Electronic and Experimental Music. Technology, Music, and Culture*, Routledge, New York-London 2008.
- Jasen P.C., *Low End Theory. Bass, Bodies and the Materiality of Sonic Experience*, Bloomsbury, London 2016.
- Krauss R., *A Voyage on the North Sea. Art in the Age of the Post-Medium Condition*, Thames & Hudson, New York 1999.
- Malafouris L., *How Things Shape the Mind. A Theory of Material Engagement*. Cambridge-London, MIT Press 2013.

- Manovich L., *Post-Media Aesthetics*, 2001 <https://manovich.net/index.php/projects/post-media-aesthetics> (accessed 15 December 2024).
- McHugh G., *Post Internet. Notes on the Internet and Art*, Link Editions, Brescia 2019.
- McLeod K., *Genres, Subgenres, Sub-Subgenres and More: Musical and Social Differentiation Within Electronic/Dance Music Communities*, in «Journal of Popular Music Studies» 13, 2001, pp. 59-75.
- McLuhan M., *Understanding Media. The Extensions of Man*, MIT Press, Cambridge-London 1994.
- Olson M., *Postinternet. Art after the Internet*, 2011, https://www.academia.edu/26348232/POSTINTERNET_Art_After_the_Internet (accessed 15 December 2024).
- Paci Dalò R., Quinz E. (eds), *Millesuoni. Deleuze, Guattari e la Musica Elettronica*, Cronopio, Napoli 2006.
- Reynolds S., *Energy Flash: A Journey Through Rave Music and Dance Culture*, Faber & Faber, London 2013.
- Reynolds S., Diefenbach K., *Technodeleuze and Mille Plateaux. Achim Szepanski's Interviews (1994-1996)*, Everything Else 2017.
- Russolo L. *The Art of Noises*, Pendragon Press, New York 1986.
- Schulze H., *Sonic Fiction*, Bloomsbury, New York-London 2020.
- Steinskog E., *Afrofuturism and Black Sound Studies. Culture, Technology, and Things to Come*, Palgrave Macmillan, London 2018.
- Szepanski A., *A Mille Plateaux manifesto*, in «Organised Sound», 6(3), 2001, pp. 225-228.
- Toffler A., *Future Shock*, Bantam, New York 1970.
- Toop, D., *Ocean of sound : ambient sound and radical listening in the age of communication*, Serpent's Tail, London 2018.
- Veal, M.E., *Dub. Soundscapes and Shattered Songs in Jamaican Reggae*, Wesleyan University Press, Middletown 2007.
- Weibel P., *The Post-Medial Condition*, in «ArteContexto. Art, Culture, New Media» n. 6, 2005, pp. 11-15.

Sitography

- Harper A., *System Focus: Adam Harper on the Divine Surrealism of Epic Collage Producers E+E, Total Freedom and Diamond Black Hearted Boy*, 2014, <https://www.thefader.com/2014/05/07/system-focus-adam-harper-on-the-divine-surrealism-of-epic-collage-producers-ee-total-freedom-and-diamond-black-hearted-boy> (accessed 15 December 2024).

Harper A., *Charting the evolution of post-internet music*, 2018, <https://www.redbull.com/us-en/evolution-post-internet-music> (accessed 15 December 2024).

Lindblom J., *Deconstructed Dance Music, Part 1: Thoughts*, 2019 <https://modernismunbound.com/articles/deconstructed-dance-music-part-1-thoughts/> (accessed 15 December 2024).

Nikolayi A., *The Radical Dissonance of Deconstructed, or “Post-Club” Music*, 2019 <https://daily.bandcamp.com/lists/deconstructed-music-post-club-list> (accessed 15 December 2024).

Phillips M., *The Neofuturist Aesthetic. Technology and counterfuture in the electronic avant-garde*, 2015 <https://www.tinymixtapes.com/features/2015-neofuturist-aesthetic> (accessed 15 December 2024).

Reynolds S., *The Rise of Conceptronica*, 2019a <https://pitchfork.com/features/article/2010s-rise-of-conceptronica-electronic-music/> (accessed 15 December 2024).

Reynolds S., *conceptronica - further thoughts + deleted scenes*, 2019b <https://blissout.blogspot.com/2019/11/conceptronica-further-thoughts-deleted.html> (accessed 15 December 2024).

<https://rateyourmusic.com/genre/deconstructed-club/> (accessed 15 December 2024).

Biografia dell'autore / Author's biography

Lorenzo Montefinese è dottorando in Visual and Media Studies presso l'Università IULM di Milano. Il suo progetto di dottorato esplora gli immaginari e le pratiche tecnoestetiche della musica elettronica popolare e le loro relazioni con le arti visive. Ha conseguito una laurea triennale in arti visive presso l'Università IUAV di Venezia e una magistrale in semiotica presso l'Università di Bologna. I suoi interessi principali riguardano l'intersezione tra la musica elettronica popolare, la teoria culturale ed estetica, e le arti. In passato si è occupato di estetica della ripetizione nell'arte e nella musica, pratiche memoriali nella musica popolare, afrofuturismo e musiche della diaspora afroamericana-afrocaribica. Oltre alla ricerca accademica, è attivo anche come giornalista musicale e DJ.

Lorenzo Montefinese is a PhD candidate in Visual and Media Studies at IULM University in Milan. His PhD project explores technoaesthetic imaginaries and practices in popular electronic music and their relationships with visual arts. He earned a BA in visual arts at IUAV University of Venice, and an MA in semiotics at University of Bologna. His main interests are the intersection between popular electronic music, cultural and aesthetic theory, and the arts. His past research has dealt with the aesthetics of repetition in art and music, memorial practices in popular music, afrofuturism, and musics of the afroamerican-afrocaribbean diaspora. In addition to academic research, he is also active as a music journalist and a DJ.

Articolo sottoposto a double-blind peer-review

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

Nicola Zolin

Università Iuav di Venezia

Abstract

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

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

Parole chiave/Key Words

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

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

DOI: 10.54103/connessioni/26221

1. World-building sonoro

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

Emile Frankel

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

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

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

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

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

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

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

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

2. *Conceptronica*, interazione e “database”

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Agentività del suono e *sonic pattern language*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4. Verso una speculazione sonora su realtà alternative

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5. Conclusione

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

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

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

Riferimenti Bibliografici

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sitografia

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Biografia dell'autore / Author's biography

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

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

Articolo sottoposto a double-blind peer-review



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.

Liberate gli Archivi! Il blog di Giacomo Verde recuperato e i dati che marciscono da qualche parte in rete.

Anna Maria Monteverdi

Nel 2020, quando ebbi la percezione che con la chiusura definitiva delle Regioni per il Covid e ancora di più, con il lock down nazionale non avrei più avuto accesso ai miei usuali luoghi “fisici” di ricerca e ai materiali di studio per la didattica, mi impegnai in un’impresa a cui avevo dato un nome e uno slogan in cui credevo moltissimo: *Liberate gli archivi!* Diven-
tò anche un hashtag e iniziai a fare ricerche in rete per chiedere ad Archivi e a Teatri di tut-
to il mondo di rendere accessibili on line, i loro materiali storici (registrazioni, video opere,
documentazioni...). Sarebbero stati molto utili per la didattica; convinsi qualcuno del teatro
di Berlino a mandarmi i video di Thomas Ostermeier, lo scenografo Jan Pappelbaum mi
mandò i rendering 3D dei suoi lavori, e un giorno ricevetti una mail da Bob Wilson che mi
inoltrò un video di 3 minuti registrato apposta per me; la compagnia di Nekrosius mi man-
dò link ai video “privati” degli spettacoli. Perché si sa, questi materiali d’archivio sono già
tutti on line ma in modalità “privata”. Il Theatre du Soleil aveva aperto al pubblico on line
su Vimeo di tutti i loro video e passai giorni a vedermi l’intera teatrografia in video. Rai5
trasmetteva h24 le opere liriche e anche il MET in modalità streaming, mise parte del suo
ricchissimo archivio on line. Gratis. Ho passato la pandemia a vedere e provare a registrare
tutto -sempre per uso privato e di ricerca-. Tutti erano disponibili a rendere il proprio ma-
teriale libero di circolare! Era bellissimo! Poi si è tornati alla normalità, cioè, si è tornati al
copyright, al pagamento per avere accesso agli archivi, alla pubblicità annessa ai video, alla
chiusura delle informazioni e delle fonti preziose che avevano alimentato positivamente la
ricerca di tutti noi per un anno intero.

Il paradosso è che si moltiplicano i repository dei dati della ricerca, ma l’Open
Science è ancora un miraggio lontano. Il sapere è ancora chiuso: produciamo milioni di
dati ma l’accesso è limitato.

L’artista Hito Steyerl in un’intervista recente (ottobre 2024) parla di questa ten-
sione all’illimitata produzione di dati, in un’economia contemporanea basata su “silos
di dati” lasciati completamente isolati, a cui non si può accedere liberamente. Silos di

dati in cui i dati stessi non circolano più perché “marciscono in attesa di estrazioni”. La Steyerl definisce questo fenomeno, rifacendosi a Marx, una “frattura metabolica” (il metabolismo uomo-natura si interrompe con lo sviluppo dell’industrializzazione capitalistica, quando gli uomini cominciano a consumare natura senza che essa venga ripristinata); in questo caso la produzione dei dati sempre più accelerata, non significa affatto circolazione perché i dati sono accumulati in un solo luogo, conservati in “silos proprietari” dove si accumulano. Sono dati “maleodoranti”, dice la Steyerl con una metafora organica di grande effetto. Siamo di fronte a una “crisi sanitaria di dati che ristagnano” e c’è bisogno di “un grande sforzo per investire in infrastrutture per creare circolazione e metabolismo, affinché i dati da un’area possano fertilizzare altre aree e produrre nuove idee. Ma non vedo chi oggi possa farlo”¹.

Appena abbiamo iniziato a lavorare al progetto I_PAD per l’inventariazione e digitalizzazione dell’archivio audiovisivo di Giacomo Verde, videomaker e tecnoteatrante (1956-2020) ci siamo posti la questione degli adeguati repository dove inserire i materiali ad accesso più aperto possibile. L’Università Statale ha offerte delle infrastrutture ad hoc: Arkive e Dataverse su cui stiamo depositando i dati per renderli completamente accessibili e ri-usabili.

Nel frattempo, abbiamo recuperato un documento importante, il blog di Giacomo dal 2002 visibile su Blogger. Era stato hackerato e dal 2019 non era più attivo; il blog fotografa gli eventi centrali non solo dell’artista ma anche di un’epoca di grandi trasformazioni tecnologiche, etiche e sociali. Per questo abbiamo deciso di renderlo visibile in un formato diverso dalla forma originale ma pur sempre on line, all’interno della rivista a lui dedicato. Abbiamo impaginato i primi due anni 2002-2003 per lasciare al pubblico la curiosità di vederlo on line.

Il blog di Verde nasceva agli albori della “Generazione blogger”; il 4 ottobre 2002 (un anno dopo i fatti del G8 di Genova) e qua venivano depositati gli elenchi delle iniziative che lo vedevano coinvolto; inserisce anche commenti sulla società e sulle tipologie di lavoro artistico e accademico (non risparmiando critiche e commenti negativi alle Istituzioni). Il primo progetto di cui parla è *DG Hamelin*, spettacolo che realizza con il gruppo Giallo Mare Minimalteatro, realizzando le scenografie video animate. In ordine sparso troviamo il racconto dell’esperienza dal Social Forum di Firenze su Satellite TV per una protesta dei “disobbedienti” con 20 ore di diretta, la collaborazione molto controversa

con Giorgio Albertazzi per il quale realizzò le scenografie con i videofondali (a cui però, non aveva ancora dato questo nome), i nuovo tecnospettacoli con l'associazione Xear, or fondata con Massimo Magrini e Mauro Lupone, le difficoltà a trovare spazi di prove e di allestimento. Ma troviamo anche la felicità di portare il figlio a fare le "befanate" a Lucca, e da un certo periodo in poi, inserisce anche foto e grafiche. Qua è concentrato il mondo variopinto e attivista di Verde, con collaborazioni con teatri di lunga data e nuove creazioni tecnoartistiche e attiviste.

Buona lettura!

¹ Conversation: Hito Steyerl & Trevor Paglen, Universal/Remote, 25 maggio 2024
<https://www.youtube.com/watch?v=3wugiS6xBJo&t=3226s>

DOI: 10.54103/conessioni/27821

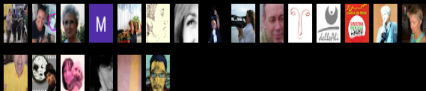
Il blog di Giacomo Verde (2002-2003)

verdegjac info news

aggiornamenti viaggi attivita' lavoro: Liberare arti da artisti

Lettori fissi

Follower (28) Avanti



Segui

Cerca nel blog

Cerca

Blogger

link ai miei siti

sito VERDEGIAC

prog. Eutopie

Dromedari.org

Collettivo LU CIA

29.10.02

che settimana ho passato!!!

pensavo di stare "tranquillo" a casa ma invece sono stato "sulle spine" davanti al computer %-) ... per cercare di fare i video piu' leggeri possibile da mettere sul sito di xear.org ... e poi non mi piace il fatto che se clicchi sul link si apre direttamente lo streaming video invece di farti scaricare il file :-0 ... ma lo risolvero'!!

Intanto son riuscito a vedere lo spettacolo del Teatrino Clandestino "Iliade", a Scandicci, dove usano anche proiezioni video. E' interessante come esperimento/esercizio pero' non mi pare riuscito come spettacolo. Non si riesce a capire se certa "freddezza" di rappresentazione sia voluta o sia un caso. E poi non si capisce perche' L'Iliade viene rappresentata usando video-film-muto, gli attori che fanno azioni a meta' tra teatro danza e reading animato, perche' vengono usate le ombre cinesi in maniera cosi' primitiva ecc ecc ... sarò un po' cattivo ma mi viene da chiedere: perche' fare l'Iliade e non altro se quello che si fa pare sia sempre e sostanzialmente autorappresentazione?

Questa settimana faccio il pendolare tra Lucca-Year.org e Empoli-dgiamelin.com il debutto di dgiamelin.com e' stato finalmente fissato per il 10 Gennaio!!

Meno male, non vedo l'ora di finire questo spettacolo ... mi pare "la novella dello stento

quella che dura tanto tempo ..." :) ;)

stavolta sono stato davvero breve

saluti a tutt'

Publicato da Unknown alle 12:24 Nessun commento

18.10.02

rieccomi a voi con poche info

4.10.02

questo e' il primo msg

Questa settimana e' stata dedicata a dgHamelin e al lab di web-cam-teatro all'interno del corso regis-multi di Empoli.

Domani, 4 ottobre, dalle 17,30 alle 18,30 presenteremo uno evento web-cam. Istruzioni per l'accesso e la visione in rete su www.verdegiaac.org/babele dalle ore 17,30.

Intanto ci stiamo organizzando con Xear.org per distribuire lo spettacolo da Le metamorfosi di Ovidio.

Abbiamo già piazzato alcune repliche per Febbraio. Ci piacerebbe organizzare una prima ufficiale entro dicembre. Ma in effetti siamo fuori "periodo organizzativo", e non penso che sarà possibile.

Se volete potete visitare il sito www.xear.org aggiornato, con maggiori info-immagini sullo spettacolo e la possibilità di scaricarsi un breve video.

Da Lunedì 7 Ottobre sarò a Roma, al Teatro Argentina, per realizzare i videofondali-live nel "Concerto per Roma" con Alberazzi, Proclemer, Uto Ughi ecc ecc con la regia di Andrea Liberovici.

Debutto il 12 e repliche il 13 e 15. Tutto esaurito in prevendita. E ci sarà anche il Presidente!! Mi viene davvero da ridere! ;-)

Ma guarda un po' se dovevo finire al Teatro Argentina nel dopo Martone ... i casi della vita ...

In effetti mi sento un po' come un "clandestino" :-)

Sto' pensando di fare un dietro le quinte (un articolo e magari un weblog sul mio sito) ... che di aneddoti interessanti già ce ne sono stati ... vedremo ...

Ci sentiamo quando torno dal "sud america" del teatro italiano.

un saluto dall'emigrante

Giac
;-)

LIBERARE ARTI DA ARTISTI ... O NO?!

Pubblicato da [Unknown](#) alle [01:03](#) [Nessun commento:](#) 

5.10.02

e anche questa giornata è andata ma non ho ancora capito se vale la pena di mettere su questo blog vedremo....

Pubblicato da [Unknown](#) alle [01:33](#) [Nessun commento:](#) 

6.10.02

oggi ci siamo visti con Xear.org

ci sono molte cose da fare. Costituirci come associazione, informare sullo spettacolo tratto da Le Metamorfosi di Ovidio, organizzare il nuovo progetto per i festival estivi ecc. ecc.
Il clima e' buono ... ogni volta che riusciamo ad incontrarci vengono fuori nuove idee .. oggi abbiamo addirittura pensato alla possibilita' di fare dei radio drammi!!!
vedremo ... intanto si va avanti ... ;-)

Pubblicato da Unknown alle 02:55 Nessun commento: 

8.10.02

accidenti ho poco tempo ...
non riesco a raccontare tutto quello che vorrei perche' sono ospite a casa di amici e non posso usare il computer per moto tempo :-(
Comunque oggi il "maestro" Uto ha provato l'acustica del teatro e ci chiedeva quale dei suoi violini "suonava" meglio ... per me erano quasi identici e lui era davvero bravissimo.
Ha un'aria cosi' svagata ... :-) e ha battibeccato un paio di volte con l'assistente perche' non concordava sulla durata dei pezzi che lei aveva cronometrato ...
Anche Albertazzi si lamenta della sua assistente perche' non si ferma mai a vedere le prove. :-)
Il video proiettore e' meno potente del previsto, in realta' il costoso telo da retroproiezione lascia passare meno immagine del previsto e i miei video-fondali-vengono un po' spenti... nei prossimi giorni vedremo come risolvere ...
La Proclemer ad un certo punto guarda lo schermo e dice :- Ma quella sembro io con gli occhi azzurri -
Ma sei proprio tu, guarda bene ... - gli dico
In effetti era lei in una vecchia foto in bianco e nero dove la dominante azzurra del video gli dava un leggero tono azzurrognolo agli occhi ...
E' vero sono proprio io ... - ha aggiunto sorpresa.
Devo dire che sentire recitare questi "vecchi attori" e' comunque piacevole ... mi piace molto come Albertazzi recita il pezzo della poesia di Pasolini ...
Il "maestro di Romanesco" si e' avvicinato alla mia postazione e mi ha chiesto:- ma come si chiama il lavoro che fai tu? -
Non so ancora - gli ho risposto - devo ancora trovare il nome ...

domani spero di avere piu' tempo per raccontare ...

9.10.02

Non c'e' progetto!!

quello che all'inizio sembrava un "simpatico lavoro da mestieranti della scena" adesso risulta noioso e debole.

Anche rispetto al mio lavoro di Video fondali. Qui al Teatro Argentina di Roma mi sento ancora piu' "clandestino" ...

Cosi' come i "vecchi attori" si dividono le battute delle poesie sulla base di quello che "gli piace fare" e che gli viene quasi bene "alla prima" (per esempio hanno sostituito una poesia Futurista perche' non gli veniva bene, dopo averla provata appena tre o quattro volte - e poi ieri e' stato deciso di tagliare tutta la parte finale del primo tempo - futuristi compresi - perche' il pezzo di Uto Ughi suonato in quel momento era gia' abbastanza bello ... "e cosa vuoi fare dopo? meglio chiudere!!")
... insomma cosi' come gli attori fanno il "montaggio" delle cose che "funzionano" anche a me viene chiesto di realizzare "belle immagini" che si possano accostare alla musica o alla recitazione ma senza la guida di un vero progetto registico: e' veramente deludente! Sembra di lavorare in un laboratorio di primo livello Tele-racconto dove gli studenti si meravigliano delle "belle cose" che vengono fuori e gli sembra che basti cosi!! Anzi ancora peggio!! Perche' chi veramente vede e si accontenta dei fondali e' solo Liberovici (il "giovane" regista) mentre Uto, Albertazzi, Proclemer e Bonagura quasi non li guardano e anzi noto una certa diffidenza nei confronti del mio lavoro.
E a me non piace lavorare con chi ti guarda con sospetto. Loro forse hanno paura che gli rubo la scena. Ma in effetti in molti momenti anche io ho l'impressione di non essere necessario ... proprio perche' non c'e' un vero progetto ma solo delle idee per cercare di dare una "veste moderna" alla solita zolfa. Inoltre e' impossibile fare anche delle "critiche costruttive" perche' la modalita' "pira-

midale" del lavoro non mi permette di prendere la parola: scavalcherei il reggista!! E questo e' vietatissimo!!! E poi c'e davvero poco tempo: bisogna essere produttivi, non c'e tempo per discutere e approfondire. Vabbuò' peggio per loro! ;-)

Oggi dovremmo provare "l'Amleto di Albertazzi" dove ad un certo punto del famoso monologo "il Giorgio" sostituira' il "famoso teschio" con una video camera (Sigh!!) in modo da autoriprendersi: la sola idea mi fa accapponare la pelle! Ancora una volta un uso "banale" delle macchine video, scambiato per genialata registica! Spero che si rendano conto della "bruttezza" della cosa o che ci siano dei problemi psico-tecnici che la rendano irrealizzabile.

Oggi mi son messo la maglietta dei C.S.I. con scritto "M'importa una sega"...non mi resta altro ... purtroppo.

per ora e' tutto
giac

Pubblicato da Unknown alle 12:43 Nessun commento: 

10.10.02

E' quasi l'una di notte

nella giornata appena passata e' stato "provato" il secondo tempo, ma ancora non si e' visto il finale dello spettacolo.

Albertazzi usa la videocamera al posto del teschio nell'amletico monologo: il suo faccione viene mega-video-proiettato sul fondo della scena esaltando tutte le sue bellissime rughe. L'effetto e' interessante anche se un po' piatto e spudoratamente "teatrale". Probabilmente avra' successo, a me pare terribbbile. Siamo andati avanti nella scelta delle "belle immagini" dal catalogo effetti speciali G. Verde - stagione 1999/2000 - che qui nella provincia della videoarte, per tecno-registi principianti, fanno comunque effetto. :-) :-) :-)

Si potranno ammirare meravigliosi gattoni su lucido trasparente, radiografie giganti, ripresa dello schermo video che trasmette Pasolini che intervista Ezra Pound, e per finire uno splendido Angelone seicentesco che suona il violino ... un vero "simpatico" guazzabuglio denso di "poesia visiva" di primo livello :) :)

Mi dispiace molto per Pasolini ed Ezra: anche loro finiti in questo "Elzapopping" dedicato a Roma. Per fortuna che i pezzi suonati dall'orchestra di Uto Ughi (anche se strafamosi) sono comunque molto belli da sentire. I testi teatrali in questo momento mi sembravano piu' interessanti nelle prove fatte a tavolino ... spero di sbagliarmi.

Comunque se avevo dei dubbi sul fatto che questo "lavoro" avrebbe potuto aprirmi delle porte nel "teatro ufficiale" adesso sono certo: non se ne apriranno! e se verra' fuori qualche altra proposta sara' sicuramente per operazioni poco interessanti. Non mi va di utilizzare il video, e le tecnologie in generale, per dare l'immagine di "modernita'" a situazioni che in realta' non hanno la minima intenzione, o possibilita', di evolvere da forme e da tecniche ormai "felicamente sclerotizzate", e che in fondo possono gia' funzionare da sole - almeno quando sono ben fatte.

Ci sarebbe molto da riflettere su tutto questo ...

ma ora e' tardi e preferisco andare a letto

'notte

Pubblicato da Unknown alle 01:26 Nessun commento: 

11.10.02

Hanno tagliato i gatti!! ;-)

Ieri alle 19 circa e' stato fatto il primo tentativo di "filata"; il secondo tempo e' risultato interminabile quindi sono stati richiesti dei tagli,. I sacrificati sono:

Alcuni pezzi dell'Amleto-Albertazzi; 6 sonetti del Belli; tutti i poeti Latini; una canzone della Fusco. E siccome il "maestro Uto" si e' incazzato quando ha visto un gattone campeggiare sull'orchestra, mentre eseguiva Respighi, si e' pensato (evviva!!) che era meglio rinunciare ai gatti. Devo ammettere che il pezzo video-gatto in questione lo avevo fatto veramente malissimo, era davvero brutto. Ma che dovevo fare? Non avevo potuto provare a vedere come "animare" i gatti su quella musica, e quando e' arrivato il momento ho provato a fare qualcosa ... ma non veniva fuori niente di buono, d'altronde non potevo chiedere all'orchestra di fermarsi e ricominciare in modo che potessi trovare delle soluzioni ... cosi' ho lasciato un grande gatto immobile sullo sfondo per tutto il tempo!!! :-)

Un vero scandalo!! :) :) :) :)

E l'urlo che ha cacciato Albertazzi quando e' andato a prendere la videocamera per autoriprendersi (nel bel mezzo del suo Amleto) e l'ha trovata spenta!??? Batteria scarica. E questo perche' e' la sua vecchia videocamera con delle vecchie batterie che non durano nulla. E' scontato che dovesse accadere! Per fortuna e' successo in prova.

Ma possibile che non ci fossero i soldi per noleggiare dell'attrezzatura decente?

Intanto io rimango in questa barca, clandestino in incognito, a fare molto meno di quello che avrei potuto fare.

Ho chiesto ad un tecnico com'era la situazione "ai tempi di Martone". Bellissimo - mi ha risposto - si facevano feste dalla piccionaia ai magazzini, e poi una stagione di spettacoli bellissimi, gli abbonamenti a prezzi abbordabili anche per gli studenti, il teatro era sempre pieno, e le compagnie che venivano erano tutte belle compagnie ...

vabbu', oggi alle 18 prova generale con teatro pieno di gente - ingresso gratuito gestito da una associazione culturale ...

vedremo che succede.

per ora e' tutto

giac

Pubblicato da Unknown alle 13:00 Nessun commento: 

12.10.02

Prima non ci sono riuscito!!

in teatro stamani non c'era nessuno degli uffici e l'internet point era chiuso.

tra meno di un'ora si va in scena. Ieri la generale e' stata davvero "buffa". Nel secondo tempo hanno saltato un brano musicale perche' Uto era dietro le quinte e si era "distratto", poi la Proclemer non aveva il testo di una poesia, poi Uto ha rifatto l'inizio del brano che ormai era dato per perso e quando si e' accorto che non era quello giusto l'ha fatto finire e ha ricominciato quello previsto. Io ho dovuto improvvisare immagini per coprire gli errori. Che palle!!!

Nel pomeriggio mi ero arrabbiato con la Proclemer: dice che ci sono troppe immagini, e che la distraggono: - io non riesco ad ascoltare la musica e contemporaneamente a seguire le immagini. - diceva. Bene - gli ho risposto - allora potremmo tornare al cinema muto, quando non c'era il sonoro a distrarre dalle immagini!! :) :)

Comunque il pubblico non pagante ha applaudito ed acclamato, anche se tutto sommato le prestazioni attoriali e musicali (e anche video) non erano certo al massimo.

Ma a cosa serve fare il teatro in questo modo? A chi serve fare teatro cosi'??

E' solo una celebrazione delle "personalita' artistiche", quasi un culto della persona che trovo davvero idiota.

E' evidente che questo modo di fare arte mi e' lontanissimo. E' un vero peccato vedere tanto "buon mestiere" sprecato in questo modo. E poi e' brutto vedere come sono gerarchizzati i rapporti umani dietro le quinte. I "big" salutano e parlano solo con i "big", gli "operatori dello spettacolo" (macchinisti, musicisti, elettricisti, fonici e video maker) solidarizzano tra di loro e fanno battute anche pesanti sui tic delle "persone famose e importanti" ... sembrano davvero cose di altri tempi ... come in effetti e' il teatro che continuano a proporre ...

ci sentiamo dopo la prima

giac

Pubblicato da Unknown alle 19:36 Nessun commento: 

13.10.02

Dopo la prima ...

Si e' piu' rilassati. Lo spettacolo non e' andato male. Il pubblico degli abbonati o invitati di "lusso" ha reagito applaudendo nei momenti previsti ... non so come hanno "valutato" le proiezioni video. Naturalmente gli amici mi hanno detto che erano la cosa piu' interessante dello spettacolo. Anche un giovane produttore teatrale pare ne sia rimasto colpito. Speriamo non si sia fatto male ;-)

Prima di andare in scena ci sono stati i soliti "minuetti" di benvenuto reciproco tra i "protagonisti"

della serata: Albertazzi baciabbraccia Uto che baciabbraccia Proclemer che baciabbraccia Bonagura che baciabbraccia Fusco che baciabbraccia Liberovici che baciabbraccia Proclemer che baciabbraccia ... i "non protagonisti" invece si raccontavano barzellette sconce, qualcuno diceva "merda" e parlavano del piu' e del meno.

Durante le ultime prove tecniche abbiamo constatato che la vecchia videocamera di Albertazzi mandava in tilt il mega-videoproiettore da centinaia di milioni di lire e cosi' ho dovuto attrezzare la mia videocamera in modo che potesse fare il monologo del teschio usando appunto la mia.

Durante il secondo tempo ho dovuto improvvisare due interi pezzi di video-fondali che non avevo potuto provare durante la prova generale perche' avevano sbagliato la scaletta: nessuno ha protestato. Come pare che nessuno si sia accorto di nulla quando Uto all'inizio del secondo tempo non ha attaccato a suonare alla battuta convenzionata con Giorgio. E pensare che quando si sono piazzati in scena, 30 secondi prima dell'apertura del sipario, Uto chiede a Giorgio: - Scusa Giorgio quand'e' che devo cominciare a suonare? - Risposta: - Quando dico ... quel violino che ascoltavo da bambino. - Ah bene grazie.

Ma quando e' arrivato il momento di suonare (erano passati non piu' di 4 minuti dall'apertura del sipario) Uto non ha dato segni di vita, Giorgio ha ripetuto la battuta ... nulla, allora si e' avvicinato e guardandolo dritto l'ha ridetta. Solo allora come risvegliato improvvisamente Uto si e' riscosso e si e' lanciato in un bellissimo assolo, meglio di quanto aveva fatto in prova: evidentemente doveva farsi perdonare ...

anche se non e' tutto ...

giac

Pubblicato da Unknown alle 12:26 Nessun commento: 

14.10.02

E per finire ...

stamani su La Repubblica c'e' un articoletto su "Albertazzi Multimediale" dove il "giovane regista" si prende tutti i meriti ed io non sono nemmeno citato: esattamente come mi aspettavo!

Mi consola solo il fatto che ieri sera, dopo lo spettacolo, sono saliti sul palco due "teatranti" per conoscermi e farmi i complimenti dicendo che il mio lavoro era l'unica cosa interessante della serata e che si capiva che non poteva essere "opera della regia".

OK! Adesso basta con l'Argentina ;-)

da domani il blog diventa piu' o meno settimanale per aggiornare sulle mie attivita' in corso e su quelle future.

alla prossima

giac

Pubblicato da Unknown alle 17:20 Nessun commento: 

18.10.02

rieccomi a voi con poche info

appena tornato dalla brutta storia del Teatro Argentina a Roma (vedi il diario sottostante) sono stato subito coinvolto in nuovi progetti, si stagliano all'orizzonte tre diverse operazioni con i video-fondali-live: una a Bolzano per una performance di poesia e musica, un'altra a Pisa per lo spettacolo di Paolo Pierazzini su "La figlia di Galileo" e ancora a Bolzano con il percussionista Fulvio Maras in occasione di una mostra d'arte ...

non e' che sto' esagerando? ;-)

L'altro ieri sera, per una serie di coincidenze, son passato dal Cantiere San Bernardo a Pisa (<http://www.cantieresanbernardo.org>), dove ospiteranno una rassegna di spettacoli collegati al Social Forum Europeo di Firenze e abbiamo concordato di fare una replica del nostro "oVMMO - da Le metamorfosi" per il 24 novembre. Sono davvero contento di fare lo spettacolo in questo spazio autogestito.

La settimana prossima non ho impegni/appuntamenti con nessuno, evviva!! ;-)

Così mi posso "riposare", dedicare alle "cose di casa" e a xear.org.

per ora e' tutto
salutoni
giac

Pubblicato da Unknown alle 22:34 Nessun commento: 

29.10.02

che settimana ho passato!!!

pensavo di stare "tranquillo" a casa ma invece sono stato "sulle spine" davanti al computer %-) ...
per cercare di fare i video piu' leggeri possibile da mettere sul sito di xear.org ... e poi non mi piace il fatto che se clicchi sul link si apre direttamente lo streaming video invece di farti scaricare il file <:-0 ...
ma lo risolvero'!!

Intanto son riuscito a vedere lo spettacolo del Teatrino Clandestino "Iliade", a Scandicci, dove usano anche proiezioni video. E' interessante come esperimento/esercizio pero' non mi pare riuscito come spettacolo. Non si riesce a capire se certa "freddezza" di rappresentazione sia voluta o sia un caso. E poi non si capisce perche' L'Iliade viene rappresentata usando video-film-muto, gli attori che fanno azioni a meta' tra teatro danza e reading animato, perche' vengono usate le ombre cinesi in maniera cosi' primitiva ecc ecc ... saro' un po' cattivo ma mi viene da chiedere: perche' fare l'Iliade e non altro se quello che si fa pare sia sempre e sostanzialmente autorappresentazione?

Questa settimana faccio il pendolare tra Lucca-Xear.org e Empoli-dgHamelin.com
il debutto di dgHamelin.com e' stato finalmente fissato per il 10 Gennaio!!
Meno male, non vedo l'ora di finire questo spettacolo ... mi pare
"la novella dello stento
quella che dura tanto tempo ..." :) :))

stavolta sono stato davvero breve

saluti a tutt*

Pubblicato da Unknown alle 12:24 Nessun commento: 

4.11.02

oggi sono stato a Lucca Comix ...

e mi son preso il mal di testa :-(
maremma quanta gente!!! E com'erano buffi quelli mascherati da "giochi di ruolo" ...
Ho tenuto per qualche minuto lo stand di CUT-UP - magazine dell'immaginario.
E' appena uscito il nuovo numero che sara' in libreria tra qualche giorno.
E' davvero un bel numero, come sempre spazia dal fumetto al teatro, dalla letteratura al cinema ecc. ecc. vi consiglio davvero di prenderlo.

Intanto potete visitare il sito
www.cut-up.net

ed ecco ora il mio primo calendario di novembre:

dal lunedì 4 a mercoledì 6
prove dgHamelin.com a Empoli, con "Renzo Giallomare" ;-)
Dopo l'ultima settimana di "prove" abbiamo cambiato mezzo spettacolo.
Spero di riuscire ad aggiornare presto il sito con gli ultimi interessanti sviluppi.

martedì 5, ore 21,15
Lastra a Signa (FI), Biblioteca Comunale

proiezione video "Solo Limoni" e "S'era tutti sovversivi"
una vera serata da "video-maker militante" ... non so se gli organizzatori si rendono conto ... vedremo cosa succede :-)

mercoledì 6, ore 21,00 xear.org
per decidere dove faremo l'anteprime di oVMMO il 6/7/8/ dicembre
alle quali siete da ora invitati

da giovedì 7 a sabato 9
Firenze - Collaborazione alla TV Satellite per il Social Forum Europeo
con il personaggio virtuale "Globo Terra".
E questo è veramente tutto da improvvisare.
Solo venerdì mattina mi hanno confermato la richiesta di fare il "conduttore" della "TV satellite" che trasmetterà l'8 e il 9 da Firenze
con un personaggio virtuale realizzato con il "nostro" sistema Euclide.
Gli ho proposto di fare un Pianeta-Globo (maschio) che si trasforma in Terra (femmina) e viceversa, in modo che possa intervistare ospiti e lanciare servizi utilizzando questi due diversi caratteri ... vedremo cosa viene fuori.
Le trasmissioni dovrebbero essere ri-trasmesse anche da alcune TV-locali. Cercherò di segnalare quali e a che ore qua nel "blog"

e intanto sarò anche all'incontro di
venerdì 8, ore 17,30
a Firenze, Piazza della Repubblica
"Un'altra televisione è possibile? strategie di appropriazione dei media"
partecipano:
franco berardi bifo e giancarlo vitali di orfeo tv (bologna)
giancarlo roberto di teletovaglie (pisa)
francesco galluzzi e giacomo verde di quinta parete network (minimalTV)
matteo pasquinelli, autore di "media-activism", roma derive approdi 2002

e per finire
il 10 Novembre è il mio compleanno :-)
riuscirò ad organizzare una festiccioia??

intanto mi sento già stanco

un abbraccio a tutt*
giac

Pubblicato da Unknown alle 00:04 Nessun commento: 

12.11.02

prima di tutto grazie per gli Auguri :-)

vi invio solo ora le nuove info perché domenica, di ritorno dal Social Forum di Firenze, ero davvero cotto: 20 ore di diretta Satellite TV in 2 giorni!!

L'avventura con la Global Television è stata davvero bella e interessante. È incredibile come siamo riusciti ad andare in onda con "l'accrocchio tecnologico" che avevamo messo su. Non so se nessun* di voi è riuscito* a vedere niente. Ci hanno mandato anche su Blob. Comunque era un "intreccio di cavi volanti" da far paura. Alla nostra postazione (quella del pupazzo virtuale) è saltata la corrente almeno tre volte perché un cameramen inciampava nei cavi. Per fortuna sempre durante i momenti che eravamo "fuori onda". Era veramente incredibile vedere trasmessi in TV immagini e parole che di solito vedi solo nei centri sociali ... ecc ecc

Tutto il gruppone di "professionisti disubbidienti" e "videomakers dei centri sociali" e' rimasto entusiasta dell'esperienza e ci sono serie possibilita' che si possa ripetere.

martedi' 12 sono a Pisa tutto il giorno

la mattina all' Arsenale

e il pomeriggio al teatro LUX

per le lezioni all'interno dei corso di formazione del progetto sperimentale di web-tv Universitaria.

Mercoledi' 13 saro' a Bolzano

Teatro Comunale di Gries - Galleria Telser - ore 21

Parole Migranti, Bolzano Poesia

a fare video-fondali-live

Il 14 viaggio di ritorno

il 15 a Empoli

per le ultime lezioni nel corso di "regista multimediale"

il 16 a Lucca xear.org

Alla fine della Global Tv mi e' rimasta una domanda in sospeso: ma come fa' Paolo Pietrangeli a tornare a fare il regista di Costanzo dopo aver lavorato con i disubbidienti?

; -)

Se volete sapere come funziona il "personaggio virtuale" che abbiamo usato anche nella Global TV potete dare un'occhiata all'ultimo di numero (il 45) di www.ateatro.it

nella ricchissima sezione speciale dedicata al teatro di figura:

Il robot romantico

Progetto Euclide

di Stefano Roveda-Studio Azzurro

<http://www.trax.it/olivieropdp/ateatro/ateatro45.htm#45and13>

Salve, sono il primo schiavo di Bit

Come si dà l'anima a un personaggio virtuale

di Giacomo Verde

<http://www.trax.it/olivieropdp/ateatro/ateatro45.htm#45and14>

salutamm

Pubblicato da Unknown alle 01:49

9.11.02

stavolta inizio le news con uno sgrunt!! :-)

Come e' difficile trovare uno spazio per le prove a Lucca!!

Anzi Impossibile!

Infatti per riallestire "oVMMO" siamo dovuti tornare nella soffitta del "comune di Capannori" (che ringrazio ufficialmente) ma solo

Mercoledì' 20 e Sabato 23 ...

Certamente non e' un caso che la presentazione dello spettacolo siamo stati "costretti" a farla a Pisa

al Cantiere San Bernardo

ore 21,30

domenica 24 Novembre e

venerdì 6 e sabato 7 Dicembre

che e' uno spazio provvisoriamente "autogestito" dal gruppo...

Odissea Senza Spazio!!!

Intanto Stasera

martedì' 19 Novembre, ore 21,00

a La Spezia - Centro Sociale Geko -

presentazione del video

"S'era tutti sovversivi - dedicato a Franco Serantini"

e mai titolo si rivelo' piu' appropriato dato i tempi e gli arresti che corrono ... ;-) io sto' pensando seriamente di autodenunciarmi ... come molti stanno già' facendo:

<http://www.rekombinant.org/article.php?sid=1878>

E a proposito di "spazio" vi segnalo la brutta situazione in cui si trova il **Living Theatre**: li stanno buttando fuori dalla loro sede di Rocchetta Ligure.

Vi invito quindi caldamente ad inviare una lettera di protesta al Sindaco di Rocchetta Ligure dopo aver dato una occhiata alla vicenda sul forum di [ateatro.it](http://www.trax.it/show.asp?id=2113&fid=13&tid=0):

<http://www.trax.it/show.asp?id=2113&fid=13&tid=0>

poi il 21 e il 22 pomeriggio sarò ad Empoli, dai Giallo Mare

a realizzare un piccolo teleracconto su "Babele vista da una Talpa"

assieme agli studenti del corso per regista multimediale.

La settimana successiva (dal 25 al 30 novembre) sarà totalmente impegnata dal laboratorio al **Teatro Lux di Pisa** per la creazione dei Video-fondali-live per lo spettacolo **"La figlia di Galileo"** di **Paolo Pierazzini**.

Ci sarà anche una trasmissione **"streaming+chat"** il 30 sera alla quale siete invitat* e di cui vi darò notizia più avanti.

e il 30 sera, con xear.org, presentiamo anche una installazione al

Castello Pasquini di Castiglioncello,

all'interno del convegno nazionale **"Nuovo teatro e vecchie istituzioni"**

che si concludera' l'1 dicembre.

Probabilmente pero' il 26 Nov faccio un salto a Milano per sistemare i nuovi personaggi virtuali per il Museo della Scienza ...

(c'e' qualche milanese in ascolto che magari pranziamo assieme?)

Ma i pisani del Lux ancora non lo sanno ... sshhh ... mi raccomando:

acqua in bocca! ;-)

salutoni

Pubblicato da Unknown alle 01:20 Nessun commento: 

2.12.02

questi ultimi quindici giorni sono davvero volati via ...

tra Figlia di Galileo, OvidioXear ecc ecc

Stanotte dovrei essere a dormire a Milano per sistemare, domani e dopodomani, i personaggi virtuali da consegnare al Museo Della Scienza di Milano.

Il convegno su Nuovo Teatro e Vecchie Istituzioni e' "filato via" con la solita "babele" di interventi ed opinioni: si spera che nei gruppi di lavoro regionali si riesca a concretizzare qualcosa. Comunque e' stato importante almeno per verificare le forze in campo.

Venerdi' 6 e Sabato 7 Dic

repliche di oVMMO

al San Bernardo di Pisa, ore 21,30

e Domenica 8, ore 21,30

proiezione del video

"S'era tutti Sovversivi- dedicato a Franco Serantini"

sempre al San Bernardo a Pisa

Intanto qua a Lucca si sta' organizzando una Tenda per la Pace in piazza, dove organizzare concerti, dibattiti, proiezioni ecc ecc.

Apertura il 10 Dicembre in occasione della giornata promossa da Emergency.

Per ora e' tutto

saluti

Pubblicato da Unknown alle 16:19 Nessun commento: 

12.12.02

vado al sodo ;-)

il dgArchitetto di dgHamelin.com mi tiene impegnato gia' da lunedì scorso: mi fa stare ad Empoli dalla mattina alla sera fino a Sabato prossimo.

Arrivo a casa sfinito e non riesco a trovare "l'energia" per rispondere alle e-mail che si stanno accumulando ... ma rispondero' sicuramente!!

... pero' sono riuscito a partecipare alle riunioni di preparazione della

diserTenda

musica pensieri immagini per la Pace

che sara' attiva a Lucca fino all' 11 Gennaio 2003

<http://disertenda.cjb.net>

avete gia' pensato a cosa fare la sera di fine anno?

Intanto sabato 14 dic. alle ore 20,00 a Pistoia
Circolo A.R.C.I Porta al Borgo "HoChiMinh"
Via Dalmazia 33
cena sociale e proiezione del video
"S'era tutti sovversivi - dedicato a Franco Serantini"

Che finalmente e' in libreria!!! per la BFS edizioni.
Ci e' voluto cosi' tanto perche' la SIAE ha creato cosi' tanti cavilli burocratici da far pensare ad un
vero tentativo di boicottaggio.

Il video (ma non la cena sociale) si replica a
La Spezia giovedì 19 dic,
ore 21,00, al Centro Culturale Dialma Ruggero grazie a Anna Maria.

Probabilmente il 31 Dicembre Global Television trasmettera'
da Termini Imerese, e probabilmente passerò cosi'
questo ultimo dell'anno! :-)
Ancora non e' certo ma ci sto facendo una seria pensata ...

Mercoledì 18 dic. sarò invece a Parma
alle ore 21,00 - non so ancora in che teatro -
si replica il
Prometheus Hypertext
diretto da Luigi Cinque
con i miei video-fondali-live

e per finire il lavoro preNatalizio
il 20 dicembre alle ore 21,00
a Empoli, nella sala del Giallo Mare Minimal Teatro
"Babele.it"
tecno-performance degli studenti del corso per regista multimediale.

gli Auguri di Buon Natale e Buon Anno ve li faccio nella prossima news ;-)

e come dice il dgArchitetto:
c'e' modem e modem di digitare
ma bando alle chat
ora e' il momento di scollegare
:-)

buona notte

Pubblicato da Unknown alle 00:18 Nessun commento: 

23.12.02

Auguroni! Buon 2003



giac tommy anna

FacciAmo la Pace
NonTagliareLaCorda

Pubblicato da Unknown alle 01:38 Nessun commento: 

26.1.03

Strana news questa

dopo quasi un mese di "silenzio" ma pieno di eventi rieccomi a segnalare "poche cose future" con forse troppe chiacchiere.
Cerchero' di essere breve.

Ho ripreso le lezioni accademiche: lunedì' a Carrara impostiamo i progetti sul tema dell' Est-Etica: ovvero sul rapporto tra Arte ed Etica: nel mio corso attraverso la realizzazione di opere di computer art. A Macerata invece dovremmo preparare i video fondali per il concerto dei Goad dedicato ad E.A. Poe (se la produzione e l'Accademia trovano un accordo).

Sto cercando di seguire anche gli sviluppi delle Street TV e di Global Television. Ma non riesco a dargli il tempo che vorrei.

Intanto faccio parte del bel gruppo di docenti del Corso di Formazione per la creazione di una **web-tv universitaria a Pisa**.

Venerdi 30 e Sabato 31 le mie prime lezioni brain-storming.

Su il Manifesto e l'Unita' sono usciti tre articoli molto belli sul video "**S'era tutti sovversivi**". Si preannunciano diverse serate di presentazione; la prossima e' a

Filattiera (in Lunigiana)

Venerdi' 31 gennaio ore 21,00, alla Sala Polifunzionale

Sabato 1 e Domenica 2 febbraio faro' un salto nel passato:

quando ero Boy Scout! ;-) Ebbene si, lo confesso felicemente: da ragazzaccio i Boys mi hanno "tolto dalla strada" e acceso i primi interessi per l'arte e il teatro. Quindi quando mi chiedono di fare qualcosa per loro non riesco a dire di no. E in questo caso era doppiamente difficile perche' mi chiedono di presentare "**Solo Limoni**" e di partecipare ad un incontro sulla globalizzazione. E tutto questo a Materica (MC).

Abbiamo ri-cominciato anche le prove finali di **www.dgHamelin.com** (che sta venendo davvero bene). Il debutto sara' il

10 Febbraio a Massa

ore 10,00, al Teatro Comunale

Ho ricominciato a frequentare i Teatri. E in questi pochi giorni ho visto: Le Albe, Remondi e Caporossi e i Kinkaleri.

Niente male come rientro. :-)

E per finire vi segnalo l'uscita dell'interessantissimo libro di **Laura Gemini "L'incertezza creativa"** Ed **FrancoAngeli**, che tratta di performance, teatro e tecnologia dal punto di vista sociologico. Naturalmente si parla anche del mio lavoro oltre a quello di altri importanti gruppi italiani.

Ma le visite dal dentista ve le devo segnalare o no??

Perche' per me sono davvero un evento importante ... ;-)

un abbraccio a tutt*

Pubblicato da **Unknown** alle **23:25** Nessun commento: 

11.2.03

rieccomi qua :-)

ieri c'e' stata la prima di

dgHamelin.com al Teatro di Massa. Naturalmente e' andata molto bene! :-)

Nonostante alcuni piccoli problemi tecnici che risolveremo per la prossima replica. I dubbi sulla comprensibilità della "storia tecnologica" da parte di bambini delle elementari sono stati cancellati addirittura prima dell'inizio dello spettacolo. Una bambina di 6 anni, seduta tra le prime file, ha detto ad una sua amica: - guarda c'è un computer sul palco -. E l'altra ha risposto :- sì l'ho visto ... e poi si vede quello che fa che lo proiettano sullo schermo.

Per l'occasione è stato inaugurato il sito www.dghamelin.org (dedicato ai piccoli e grandi spettatori dello spettacolo) grazie all'aiuto di due valide studentesse dell'Accademia di Carrara.

ma ecco velocemente il calendario dei prossimi impegni.

giovedì 13 febb

a Cecina, Sala Dopolavoro Ferroviario, ore 21,00

oVMMO - ovidiometamorphoseon

live sound/video/action

di xear.org

Sabato 15 febbraio

Manifestazione Contro la Guerra.

Purtroppo non potrò andare a Roma. Ma vedrò come appoggiare/sostenere a distanza. Intanto ho appeso fuori dal terrazzino la bandiera della Pace.

domenica 16 febb

a Milano, Museo della Scienza Leonardo da Vinci

animazione del personaggio virtuale Torkyo

dalle 10,00 alle 17,00 circa

Lunedì 17 febb

Accademia di Carrara

continuazione dei diversi progetti su Arte ed Etica

Martedì 18 febb

Istituto d'Arte di Lucca

presentazione del video "S'era tutti sovversivi"

da Mercoledì 19 febb

a Lucca, attività varia di "manutenzione creativa" delle diverse attività in corso ;-) (tra cui aggiornamento del sito dgHamelin.com , sito attività Xear.org ecc ecc)

e preparazione dei materiali per i video fondali per il concerto dei Goad dedicato ad E.A. Poe che inizierò a realizzare con gli studenti dell'Accademia di Macerata dal 24 al 27 febbraio.

sono stato troppo schematico?

Scusatemi ma devo andare di corsa a fare le xear-prove per Ovidio ...

salutoni

giac

Pubblicato da Unknown alle 11:57 Nessun commento:

9.3.03

si lo so che ho saltato una settimana di info:

ma mi ero beccato la classica influenza da week-end e non son proprio riuscito a fare la news ...

le novità sono:

Abbiamo fatto un'altra replica di dgHamelin.com a Empoli;

Ho fatto una replica a sorpresa di H&G-TV;

Ho visto 6 spettacoli: Molly B con Iaia Forte; XXX della Fura del Baus; Filo' di Silvio Castiglioni; Carnezeria di Sud Costa Occidentale; Il Sogno di una Notte ... delle Albe e oggi Babele dei Piccoli Principi. WOW!!! Forse sto davvero esagerando con il ritorno al teatro! ;-)

Da Lunedì' 10 fino a giov. 13 Marzo

sono all'Accademia di Macerata a realizzare lo studio di Video-Teatro.

E' saltato il progetto di video-fondali per i Goad e abbiamo iniziato a lavorare ad un testo di Eduardo Galeano "Il diritto al delirio".

Per i più curiosi ecco il link al testo:

<http://www.peacelink.it/users/buone/materiali/BNMateriali004.htm>

Gli spettacoli che ho visto sono stati tutti davvero belli o "interessanti". Anche se chiaramente ho delle preferenze. Ma quello che in questo momento mi dà più da pensare è "Babele" del Teatrino Dei Piccoli Principi di Scandicci.

Il tema dello spettacolo è: il teatro spiegato ai bambini di tre anni. Ed è davvero molto bello, chiaro, essenziale e provocatorio. Ci ero andato per farlo vedere a Tommasino ma in realtà da' spunti di riflessione anche a tutti i genitori e agli "addetti ai lavori".

Giovedì' 13 ore 17,00 a Rimini

presentazione del video

"S'era tutti sovversivi"

Venerdì' 14, ore 13,00 a Castiglioncello

Pranzo di lavoro su Etica e Teatro

Sabato 15, ore 17,00 a Pisa

Inaugurazione di Teletovaglie

televisione di strada in Piazza delle Vettovaglie

domenica 16

sarò in Toscana forse a vedere ancora teatro o più semplicemente a riposarmi.

Nello spettacolo dei Piccoli Principi una giovane signora spiega ai bambini quali sono gli elementi del teatro: il Buio, la Luce, le Parole ... e intanto con dei tavolini sempre più piccoli costruisce una

piccola torre ... la Scenografia, la Musica, i Costumi ... e ormai serve uno scaleo per aggiungere gli ultimi elementi ... pero' il teatro, dice, si puo' fare anche senza costumi (e cosi' si fa un piccolo strip tease della sagomina di Biancaneve che era stata messa sulla cima provvisoria della piramide) e anche senza scenografia, senza musica, senza parole e senza luci ... ma non si puo' fare senza l'attore! E subito dopo una nevicata di coriandoli cade lentamente sulla piccola torre accompagnata dalla canzone di Biancaneve, un piccolo gioco di luci anima ulteriormente la scena: viva e densa di significati senza la reale necessita' di nessun attore ... sembra finito e invece ...

lunedì' 17, lezione-lab a Carrara su Arte ed Etica

martedì' 18, nel pomeriggio, Lab web-cam-teatro
al Museo Pecci di Prato

mercoledì' 19, tutto il giorno a Milano
lab-lezione su teatro e tecnologie

... entra ancora la giovane signora con una "scatola magica"; la apre e appare una bellissima stella luminosa. "Una stella cadente" dice Tommasino soddisfatto. La giovane signora sale sullo scaleo per mettere la bellissima stella sull'ultimo piccolo tavolino in cima alla torre ma ... inciampa e cade tutto!!!! Davvero! Cade tutta la torre!!

Il pubblico, grandi e piccini, e' esterrefatto!!

La giovane signora e' mortificata. Si scusa. Chiede di accendere le luci di sala. Il pubblico non sa come reagire. Si fa un applauso di incoraggiamento. Ancora scuse. "Non era mai successo prima... mi dispiace..." Un incidente ha interrotto la magia. "Ci aveva messo troppa roba" dice Tommasino. Poi con la mamma va dall'attrice a chiedere cosa e' successo e a dirgli che comunque gli piaceva ...

giovedì' 20 ancora a Prato lab web-cam-teatro

venerdì' 21 ancora a Milano lab-lezione su teatro e tecnologie

e approfitto quindi per augurare

Buona Primavera e tutt* :-) :-)

sperando di riuscire a fare una bella scampagnata il 22 e il 23 di Marzo!!

Se qualcuno ha dei dubbi chiarisco che il crollo della torre, l'incidente, era voluto. Anche se nessuno se ne accorge al momento. Poi ti ricordi che lo spettacolo si chiama Babele ... e allora ... ti viene da pensare un sacco di cose ... sul teatro ... la realta' e la finzione ... l'attore (?) ... il crollo ...

Ultime Info:

Sull'attuale numero in edicola di Internet News c'e una mia intervista sul web-cam-teatro ecc ecc

Se volete sapere cosa penso del deludente spettacolo della Fura potete vedere la recensione

sull'ultimo www.ateatro.it

Forse metto sul mio Blog -

il diario del lavoro con i ragazzi di Macerata. Se comincio, comincio da martedi prossimo.

L'azione teatrale "Babele" e' stata scritta e diretta da Alessandro Libertini e Véronique Nah. La giovane signora era Véronique Nah.

un abbraccio

giac

Pubblicato da Unknown alle 21:16 Nessun commento: 

10.3.03

Allora ci provo!!

vediamo se riesco a fare il diario della preparazione della performance che sto' preparando con gli studenti del corso di Video Teatro dell'Accademia di Macerata.

La performance andra' in scena mercoledì' 26 Marzo, a Macerata, al Teatro Lauro Rossi.

Il Titolo e'
5116 MAYA
sul mondo che sara'
(liberamente tratto da "Il diritto al delirio" di E. Galeano)

Questo e' il canovaccio sul quale stiamo lavorando:

La performance si svolge per un numero ristretto di spettatori (circa 20) ed ha una durata di circa 15 minuti.

Verra' ripetuta a ciclo continuo.

Gli spettatori vengono fatti entrare sul palco del teatro.

Si siedono rivolti verso il sipario che e' chiuso.

Sul sipario viene proiettato un video che illustra la Carta dei diritti umani e sfuma dicendo che in realta' l'unico diritto che hanno e' quello di ascoltare, guardare e tacere.

Entrano un paio di performer e realizzano una "azione" che fa capire che oggi e' una data diversa relativamente al tipo di "calendario" a cui ci si riferisce.

Nello schermo appare un Loop di signorine sorridenti che ripete in diverse lingue "non pensare con la tua testa: e' inutile e faticoso. Non preoccuparti. Ci pensiamo noi."

Oggi comunque eccezionalmente si consente il diritto a sognare un mondo diverso. Un performer spegne la proiezione e fa segno di aprire il sipario.

Si apre il sipario. In platea ci sono tre o quattro persone che applaudono, poi si alzano commentando lo spettacolo, e se ne vanno. Per alcuni lunghissimi istanti non succede niente.

Poi buio.

Dal buio lentamente sale la luce sugli spettatori che vedono apparire lentamente la loro immagine proiettata sui tutti i palchetti del teatro. Una musica accompagna questa apparizione.

Poi lentamente si zoomma sul primopiano del primo spettatore a dx.

Nel palchetto reale (in retroproiezione) inizia la proiezione di un video che racconta in una forma a meta' tra il TG e il videoclip-tecno-trans alcuni episodi tratti da "Diritto al delirio" di Eduardo Galeano.

Contemporaneamente in platea e nei palchetti i performers compiono delle azioni di pulizia (?)

Alla fine del video e delle azioni dalla piccionaia viene lanciato un pallone/mappamondo leggero. In platea i performers giocano a passarselo.

Poi fanno per passarlo agli spettatori, ma il sipario si chiude.

Una voce dice che lo spazio dedicato al delirio e' terminato, e che gli spettatori si possono dirigere verso l'uscita.

Mentre escono un performer distribuisce dei volantini con il testo di Galeano con evidenziato il testo sulla speranza.

Oggi abbiamo visto i primi video realizzati.

Non ci eravamo capiti bene sul fatto che devo essere fatti come un TG che annuncia che i "fatti nuovi" sono appena avvenuti.

E' gia abbastanza buono il video iniziale sui Diritti Umani.

E' fatto in modo che non si capisce quali sono ma che sarebbero tanti. E quindi allo spettatore viene da chiedersi quali sono e come mai non li conosce.

Gia' quasi buone anche le video notizie sulla stupidita' umana del "Vivere per lavorare" e sul nuovo comandamento della chiesa che dice "Ama la Natura".

Domani ci sara' da capire se il comune ci paga il noleggio dell'impianto audio e luci.

per ora e' tutto

Pubblicato da Unknown alle 19:20 Nessun commento: 

11.3.03

Oggi c'e' poco da dire

tutti impegnati con i computer a fare montaggio video.

Dei 21 mini-video previsti ne sono stati terminati 11.

Ho avuto un buon preventivo per il noleggio dei fari e dell'impianto audio.

Ancora non ho capito se ci conviene usare un mixer-video analogico o se riusciamo ad usare qualche programma mixer digitale, come quelli che usano i V-Jeings.

Domani proveremo ad immaginare meglio cosa devono fare i performers.

E poi domani pomeriggio c'e' l'incontro con i due videoMakers - Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti - che hanno collaborato con i Raffaello Sanzio.

Sara' un incontro interessante ma ci fara' perdere tempo per la realizzazione dei video.

Certo che se riuscissimo ad usare un mixer-digitale e a fare una libreria-video con tutti i 21 clip che poi chiunque puo' utilizzare per "rifare" - remixare - la performance a suo piacimento sarebbe davvero bello.

Inoltre e' davvero strano vedere quanto sia "difficile" realizzare questi piccoli video-clip positivi, dove ci si immagina un mondo migliore...

E' davvero difficile raccontare per esempio che "il cibo non sara' piu' una mercanzia" o che "la morte e il denaro hanno perso il loro magico potere" o che "i bambini di strada non saranno trattati piu' come spazzatura" o che "una donna nera e' diventata presidente del Brasile" ...

Vedo che i ragazzi sono cosi' abituati a lavorare su immagini "negative" (guerra, fame, disastri vari) o di denuncia che e' difficile fargli realizzare qualcosa che sia appunto semplicemente "positivo" senza cadere nel banale.

intanto andiamo avanti ...

vedremo ...

a domani ...

Pubblicato da Unknown alle 19:33 Nessun commento: 

12.3.03

Abbiamo fatto tardi

L'incontro con Cristiano Carloni e Stefano Franceschetti e' stato molto interessante.

Abbiamo visto il loro primo video e poi come hanno lavorato per i Raffaello Sanzio.

Commenti veloci: non sapevo che fossero egli "animatori" ovvero la loro esperienza creativa viene dal cinema di animazione; infatti hanno una percezione "pittorica" e materica della creazione delle immagini che solitamente un normale videomaker o cinematografaro non ha. Inoltre e' interessante il fatto che i Sanzio abbiano deciso di fare uso di video in scena: questo significa che considerano l'uso del video un "elemento naturale" della possibile scena teatrale: come gli animali che usano gia' da tempo ;-)

Non so che effetto hanno fatto sui ragazzi. Sono andati quasi tutti via prima della fine dell'incontro perche' dovevano terminare i loro video.

In mattinata abbiamo provato la proiezione video dal palco verso i palchetti: e' davvero molto bella ed efficace.

Intanto mi e' tornata in mente una frase di Brecht : "di nulla si dica e' naturale di tutto si dica puo' cambiare". Non so come ma mi piacerebbe inserirla nella performance. E poi ho vago ricordo dell' "Intermezzo dell'elefantino", sempre di Brecht, che potrebbe essere lo spunto sul quale far lavorare i performer ...

Domani lo cerco e verifico se puo' essere davvero utilizzabile.

Intanto i video sono quasi terminati. Domattina verifichiamo i risultati.

a domani

Pubblicato da Unknown alle 19:49 Nessun commento: 

13.3.03

Che coincidenza!!

Mentre cercavo in rete L'elefantino di Brecht ho trovato questo testo di Marcos e Durito

<http://www.ipsnet.it/chiapas/050796co.htm>

che pare calzare a pennello con lo spirito del lavoro che stiamo cercando di mettere su.

Naturalmente i video non sono ancora terminati tutti.

Abbiamo comunque deciso di utilizzare due lettori DVD e un normale mixer analogico, per mixare i video durante la performance, perché i ragazzi non hanno tempo di testare e imparare qualche programma di V-jacking. Devono seguire anche le altre lezioni dell'Accademia.

Comunque i files video e i programs del montaggio saranno a disposizione di tutti per successive rielaborazioni.

Mi occuperò in seguito di fare un piccolo sito che metta a disposizione i materiali anche a persone esterne all'Accademia.

Questa mattina è andata tutta via per richiesta burocratica materiali

Adesso devo andare a presentare il Video "S'era tutti sovversivi" a Rimini.

Il ragazzi continueranno il lavoro da soli. Io tornerò a Macerata lunedì 24. Spero di riuscire a mettere qua sul blog qualche riflessione sul lavoro in corso domani.

by by

Pubblicato da Unknown alle 15:53 Nessun commento: 

24.3.03

riecomi a fare il diario della performance

Oggi abbiamo montato quasi tutte le attrezzature video, audio e luci. Manca ancora il telo da retro-proiezione che sospenderemo a metà teatro. I video non li ho ancora visti perché hanno masterizzato i DVD oggi pomeriggio quindi li vedremo domani mattina.

Riguardo al lavoro dei performer. Pierangela del TamTeatroMusica mi ha mandato il testo "L'intermezzo dell'elefantino" tratto da "Un uomo e un uomo" di Brecht. Ma dopo averlo letto e riletto ho deciso di non usarlo. In quel testo Brecht mette in scena una scalagnata compagnia teatrale che rappresenta una commedia dove un elefantino viene incolpato dell'omicidio della madre che assiste viva e vegeta al processo. Si tratta della parodia del "teatro e della giustizia borghese" che però nel nostro contesto non verrebbe capita. Allora sono tornato sul testo del comandante Marcos/Durito. Si tratta di un racconto dove lo scarafaggio Durito scrive per il comandante Marcos una relazione per il Tavolo della Cultura e dei Mezzi di Comunicazione. La relazione è composta di due parti: la prima è un raccontino di Brecht che spiega cosa succederebbe se i pescecani fossero uomini; e la seconda è scritta da Durito che racconta della rivolta dei pesciolini per la creazione di un mondo senza acquari e gabbie. Domani proverò ad usare il testo della relazione mentre i performer (forse con il passamontagna zapatista) coprono le poltroncine della platea e i video annunciano delirando l'avvento di un mondo senza più ingiustizie.

Intanto aver riletto Brecht mi ha ricordato il tipo di teatro che avevo in mente da giovane, e perché avevo scelto la narrazione rispetto alla "spettacolarizzazione": ero pienamente d'accordo con la teoria del Teatro Epico contrapposto al teatro Drammatico. Ed ho rinfrescato anche tutti i miei motivi di rendere la tecnologia "trasparente". In fondo ho sempre fatto video-brechtiani, e li ho fatti così "naturalmente" da essermi dimenticato chi mi aveva ispirato.

a domani

Pubblicato da Unknown alle 20:14 Nessun commento:

Questa è una copia della mia news-letter num. 47

E' da un po' che aspettavo di fare la news 47

proprio per chiamarla "morto che parla" come il famoso film di Toto'

ma in questa situazione guerresca

acquista tutto un altro significato :-(

Da Lunedì' 24 marzo, sarò a Macerata

a terminare la tecno-performance con i ragazzi del corso di video-teatro;

non so se qualcuno di voi ha seguito il piccolo diario qua sul blogger

comunque cercherò di portarlo avanti da stasera e farlo meglio.

martedì' 25 ad Ancona

"S'era tutti sovversivi"

ore 18.00, presso la Sala audiovisivi del Comune di Ancona,

mercoledì' 26 a Macerata

"5116 MAYA, sul mondo che sarà"

al Teatro Lauro Rossi,

repliche a numero chiuso

dalle ore 21,00 alle ore 23,30

giovedì' 27 a Macerata

Incontro con Nico Garrone su

"La memoria del teatro in video"

ore 15,00 Aula Magna Accademia belle Arti

e poi mène torno a Lucca per partecipare all'organizzazione della tv-di-strada "teletovaglie" a Pisa.

Sperando di riuscire a rilassarmi e/o partecipare a qualche manifestazione pacifista tra sabato e domenica il Lunedì' 31 sarò all'Accademia di Carrara, dove (chissà' come mai) molti degli elaborati proposti dagli studenti hanno per tema la Pace ...

mercoledì' 2 Aprile a Pesaro

Work-shop lezione

organizzato da Laura Gemini

ore 15,00 presso l'aula informatica

corso di teoria e tecniche della ricezione

della facoltà di Sociologia di Urbino

venerdi' 4 a Genova

"S'era tutti sovversivi"

ore 17,00, Sala Blu del Dopolavoro Ferroviario

Via Andrea Doria 9

Sabato 5 e domenica 6 ve li lascio immaginare! ;-)

giac

Pubblicato da Unknown alle 00:41 Nessun commento:

4.4.03

Non sono riuscito!!! :-)

a fare il diario della performance. Ma metterò su delle riflessioni sul lavoro svolto. Di cui sono sostanzialmente contento.

Ho l'accesso Internet in panne, perché la telecom ha fatto "casini" per la richiesta ADSL. E adesso vado finalmente a dormire.

Pubblicato da Unknown alle 01:19 Nessun commento: 

22.4.03

Sono rimasto indietro!

dato che l'ADSL si fa attendere ... non sono riuscito a tenere aggiornato il blog

comunque passata bene la Pasqua?

non sono riuscito ad augurarvi buona Pasqua, spero che l'abbiate passata bene anche senza i miei auguri! :-)

In questo martedì post-festivo riprendo le attività appena interrotte.

Stasera a Lucca con Lu_cia & C. cerchiamo di mettere su un ciclo di documentari "sociali" da proiettare al Circolino del Mattaccio. Anche per cercare di "rimediare" ad una bella iniziativa organizzata la scorsa settimana dalla Provincia di Lucca, dove è intervenuto anche Don Vitaliano Della Sala per un filamento a lui dedicato, che è andata pressoché deserta a causa della non-pubblicità fatta.

La settimana scorsa al Castello Pasquini di Castiglioncello "le giornate dell'Etica" dedicate al teatro ragazzi sono andate davvero bene. Gran successo del mio "H&G TV". Tanto che mi è stato chiesto di replicare a Luglio per il festival "In equilibrio". Comunque le quattro giornate sono state davvero molto belle perché è stato possibile vedere il lavoro degli altri artisti presenti (TPO con Cina, Giallomare con Lab. Babele, ALDES con lab. Etica) e poi discutere ogni pomeriggio, tra insegnanti e gruppi, delle reazioni dei bambini/ragazzi, del senso dei diversi lavori ecc ecc e con due "ospiti speciali": il musicologo Carlo Serra e la filosofa Prof.ssa Paola Bora. Finalmente un buon tentativo di

fare "teatro ragazzi" fuori dalle cattive regole del "mercato teatrale dell'infanzia". Si prevede la pubblicazione di un Quaderno con gli interventi dei partecipanti.

Il 25 aprile sono segnalato a Montebelluna (TV)
ma non ci sarò, ci sarà solo un mio video.
Io sarò a Lucca.

Per chi si trovasse in Toscana e ha voglia di vedere "Solo Limoni" ha una bella occasione a Viareggio
Domenica 27 Aprile, ore 18,30
Circolo Culturale il Fienile
Via del Pastore 1
all'interno di una bella mostra/iniziativa dedicata a "L'arte del resistere dal 1943 al 2003"

Intanto ho avviato il lavoro per i video fondali da realizzare durante la narrazione di Lorenza Zambon (Casa degli Alfieri). Si tratterà di un primo studio sul tema del paesaggio. Le sue metamorfosi e i diversi modi di leggerlo e interpretarlo. Sarò alla Bertolina a provare il 29 e 30 aprile e poi in maggio. Debutto il 23 Maggio a Castagnole Monferrato.

Ho accettato la proposta del Teatro del Giglio di Lucca per fare i videofondali ad un Concerto con musiche di De Falla e Dukas che debutterà a settembre. Dirige il Maestro Mario Ancillotti, "canto Flamenco" Esperanza Fernandez. E vvvai con le "contaminazioni" ... come dicono loro! ;-)

Il 1 maggio spero di tornare a sentire i Maggianti a Braccagni (GR). E' davvero una bellissima festa con ottave rime, presciutto e baccelli!!

E poi si torna a provare dgHamelin.com. Stavolta l'obiettivo è riuscire ad insegnare al Boldrini l'uso del mouse-radio in modo che sia davvero lui a gestire i fondali interattivi durante la narrazione. Prove a S.Croce sull'Arno dal 2 al 5 e repliche il 6 e 7 maggio. Il 6 anche in serale.

Ed infine il 7 maggio a Pisa
al cinema Arsenale, ore 17,00
"S'era tutti sovversivi - dedicato a Franco Serantini"
e quest'anno è il trentunesimo dal suo omicidio.

ok per ora basta ...
... e non vi dico delle "mini-minaccie" di un demente di Forza Nuova e del progetto Utopie che sto' iniziando ad elaborare ... magari la prossima volta ...

salutoni

Pubblicato da Unknown alle 17:47 Nessun commento: 

9.5.03

evviva!!! ci sono riuscito!!
;-)

Renzo Boldrini (Boccino per gli amici) ha fatto dgHamelin.com da "solo", ovvero gestendo i videofondali interattivi con un radio-mouse durante tutta la narrazione-spettacolo. I ragazzi erano contentissimi! :-)

Scusatemi per questo sfogo :-) sembra impossibile ma invece ci sono persone che pur facendo "spet-

tacoli" multimediali non sanno nemmeno usare un mouse: ed io son riuscito a farlo usare ad uno di questi!!
:-)

e adesso una cosa seria, vista anche la **SCANDALOSA** archiviazione dell'inchiesta sull'omicidio di Carlo Giuliani:

I legali del social Forum hanno lanciato un nuovo appello per raccogliere altro materiale video, fotografico e testimonianze sui fatti di Genova. Vi chiedo, se potete, di pubblicizzarlo il piu' possibile.

Questi i Link Utili:

appello + banner

<http://italy.indymedia.org/news/2003/02/176261.php>

aggiornamento su tutte le inchieste

<http://italy.indymedia.org/news/2003/03/233699.php>

www.piazzacarlogiuliani.org/pillolarossa

E ora andiamo oltre

vi scrivo dalla Bertolina "La casa degli Alfieri". Vicino ad Asti. Sto lavorando ai video fondali per lo spettacolo-racconto di Lorenza Zambon "Del gerbido e della vigna". Ed ho imparato cosa e' il gerbido ... come si guarda un paesaggio di campagna ... cosa sta' dietro le zone scure delle colline ecc ecc

Debutto il 23 Maggio a Castagnole Monferrato. Replica il 24.

Stavolta i video fondali li faro' utilizzando anche materiale registrato ma remixandolo in tempo reale con ArKaos. Programma di Vjing.

Rimango qua fino al domenica 11.

Martedi' 13 maggio faro' 3 H&G TV ad Arcola, vicino a La Spezia.

Il 15 maggio saro' probabilmente ad Urbino

per una manifestazione di Video Arte organizzata da M.M. Gazzano

Dal 16 sara' attiva a Pesaro la MinimalTV

Mentre io saro' a Mantova all'ENAIP a fare un H&G TV per gli insegnanti. All'interno di una rassegna di video-ragazzi.

Il 18 la MinimalTV chiude le trasmissioni.

Mentre io saro' a Lucca a dedicarmi a Xear.org e al progetto Utopia di cui vi parlero' prossimamente.

Il 19 saro' a Carrara a portare avanti i diversi progetti di computer Art con i miei studenti dell'Accademia.

Il 20 sara' una giornata dedicata al video

"S'era tutti sovversivi"

il pomeriggio a Fano

e la sera dovrei essere a Bologna (ma mi manca la conferma)

Dopo di che tornero' alla Bertolina per finire le prove e fare gli spettacoli fino al 24 Maggio

per ora e' tutto

salutoni

giac

Pubblicato da Unknown alle 01:31 Nessun commento: 

9.6.03

ebbene si!
adesso mi prendo le vacanze :-)

ma prima ...

ho messo su il sito di www.dghamelin.com

anche perche' mercoledi' 11 alle ore 11,00
al Teatro Fabbricone di Prato
c'e' la presentazione ufficiale dello spettacolo
www.dghamelin.com

e dovrebbe essere termiato e in linea anche il sito
www.dghamelin.org
il portale dei Bimbi Svegli
realizzato da un bel gruppo di studentesse dell'Accademia di Carrara (corso Computer Art)

poi
giovedi' 12 giu. alle ore 21,30
"S'era tutti sovversivi"
al Mattaccio di Tassignano
per la rassegna video "FuoriFrequenza"

intanto continuo a preoccuparmi di organizzare l'incontro delle Telestreet Toscane per il 3 luglio,
sempre a Tassignano,
e continuo a prepararmi, a leggere e rimuginare, per il progetto "Cercando Utopie" di cui una prima
tappa sara' il sito 5116maya che dovrebbe essere il linea entro sabato 14 giu.
all'indirizzo www.verdegia.org/5116maya (anche questo realizzato con alcuni studenti del mio
corso di Computer Art).

E a proposito di Utopie vi segnalo questo interessantissimo libro:
Storia dell'utopia planetaria
dalla citta' profetica alla societa' globale
di Armand Mattelart
Ed. Einaudi

ed infine domenica 15 vado in vacanza in Sardegna fino al 25, in un un convento-albergo di suore
vicino a Cagliari. :-)
Non penso di portarmi il computer ma c'e' Lello Voce che mi ha chiesto di fargli dei video-fondali
per il suo nuovo reading di poesie e spero solo che non li voglia per fine mese ...

un salutone
e buon caldo a tutti

Pubblicato da [Unknown](#) alle 10:30 Nessun commento: 

2.7.03

Passata e' la vacanza
odo i chip far festa ... :-)

Il ritorno dalle vacanze e' stato subito "attivo" con il sito 5116Maya.

Sto continuando a leggere l'interessantissimo libro
Storia dell'utopia planetaria
E ho un visto un bellissimo documentario sulla situazione in Venezuela
"La revolucion no sera' transmitida"
che se vi capita vi consiglio di vedere.

Domani ho un'incontro di preparazione per i Video-fondali in Flash per "Storie Mandaliche" e
l'incontro di "Lu_cia" per fare il punto dei documentari che abbiamo presentato

a "FuoriFrequenza" e per preparare l'incontro delle
Telestreet Toscane
giovedì 3 Luglio
al Mattaccio di Tassignano, Capannori, Lucca

Dopo di che vado a fare lo spettatore attivo
al festival di Santarcangelo il 4 e il 5
e al Festival di Polverigi il 6

Dal 7 al 13 ho una settimana lucchese per preparare i Video-fondali per "Elettra" di Nanni Balestrini e
altre cosette. Ma probabilmente faccio anche un salto a Milano che vorrei vedere la mostra di Mario
Canali e salutare un po' di amici ...

sono stato troppo scarno??

Sarà il caldo ...

Pubblicato da Unknown alle 01:16 Nessun commento:

15.7.03

alla fine non sono riuscito a passare da Milano ...
e anche Santarcangelo e Polverigi li ho saltati per problemi familiari ...

ma allora a che serve fare la news-blog se poi non la rispetto?? :-)
Vuoi vedere che 'sto governo ci condiziona così tanto ... :))

Vabbè proviamo ad andare avanti ...

In questi giorni stiamo cercando di organizzare il viaggio di xear.org per il 6 agosto in Sardegna
dove faremo "Ovidio".

Mi sono studiato un po' di Elettra per capire come fare i video fondali all'OperaPoesia di Nanni Ba-
lestrini che andrà in scena:

18 e 19 Luglio, ore 21,00
alla Certosa di Padula (Salerno)
20 Luglio, ore 21,00
al Castel Sant'Elmo, Napoli

Intanto andiamo avanti con l'organizzazione dell'allestimento finale di "Storie Mandaliche" che fa-
remo al Castello Pasquini di Castiglioncello (LI) dal 18 al 31 Agosto. Saranno prove aperte, per cui se
volete venire a trovarci sarete i benvenuti.

Quasi come un prologo sarò al Castello Pasquini
dal 23 al 27 luglio (per il bellissimo festival InEquilibrio - Armunia)
con il teleracconto
H&G TV, ogni giorno alle ore 18,00

La sera del 23 alle ore 24,00 (non è uno scherzo)
sempre al Cast. Pasquini
presento con Antonio Caronia
il libro "L'era del Diamante" di N. Stephenson, Shake Ed.
Che è un bellissimo libro di fantascienza dove tra l'altro si immagina come sarà il teatro interatti-
vo del futuro.

Il 27 luglio, ore 22,30
Festival di Radicondoli (SI)
SUL CORPO - studio sulla parte VI de IL MIGLIORE DEI MONDI POSSIBILI
improvvisazione di danza+video
di ALDES-R. Castello + G. Verde

dovro' fare una bella corsa da Castiglioncello a Radicondoli per arrivare in tempo :-)

per ora e' tutto
alla prossima

P.S.

lo sapevate che la parola elettricità' deriva dalla parola greca ambra?

Pubblicato da Unknown alle 01:02 Nessun commento: 

4.8.03

acc. devo dire che il caldo si fa sentire molto piu' del previsto ...

lo so e' banale ma e' vero!!

E magari mentre molti di voi, mi auguro, se ne vanno in vacanza ...

Martedì' 5 agosto

riparto per la Sardegna per fare

Mercoledì' 6 Agosto ore 21,30

oVMMO (ovidiometamorphoseon) con xear.org

a Jerzu (Nuoro)

per il Jerzu TeatroFestival organizzato dal Cada Die Teatro

torniamo il 7 di corsa che venerdì' 8 vado a Torino

ad un incontro con Graziano Melano per il progetto: Una video-narrazione per Pracatinat.

Sabato 9 forse vado a vedere lo spettacolo di Meme' Perlini a Radicondoli

e domenica ... dopo un po' di riposo ... farò' una cena-brain-storming per la realizzazione di un video sulle morti-bianche.

da Lunedì' 11 mi dedico a "Storie Mandaliche" e ai video-fondali per "Fast Blood" l'ultima fatica poetica di Lello Voce

che "performeremo" a Malo (VI)

nella corte di Villa Clementi,

sabato 16 agosto, ore 23,00 circa

e dal 18 sarò' a Castiglioncello ad allestire "Storie Mandaliche". Forse farò' un blog quotidiano ... vi farò' sapere ... comunque siete invitati alle prove e all'anteprima del 30 agosto.

intanto per l'autunno/inverno si stanno preannunciando una serie di work-shop, così' che penso di fare una pagina web del mio sito dedicata solo a questo.

anche per questa volta mi pare abbastanza ...

qua le cicale cantano anche di notte

e a me pare di assomigliare troppo ad una formica

buone vacanze o buon lavoro a tutt*

giac

Pubblicato da Unknown alle 01:20 Nessun commento: 

8.9.03

rieccomi qua'

il caldissimo e' passato e si continuano le attività'.

Appena tornato da Castiglioncello,

dove finalmente ho visto "Storie Mandaliche" prendere forma scenica, quasi definitiva, dopo 5 anni di alterne vicende. E devo dire che ne sono davvero soddisfatto ... ne sentirete parlare ancora ...

adesso cerchiamo dove fare una bella Prima ...

insomma appena tornato a Lucca mi sono impelagato nella creazione dei video-fondali per il concerto di classica che ha debuttato con buon successo di pubblico domenica 7 settembre, ore 21,00 al Teatro del Giglio di Lucca.

L'apprendista stregone; 7 canzones; L'amor brujo (prima versione).

Con la cantante flamenca Esperanza Fernandez.

Dirige il Maestro Mario Ancillotti.

altra replica a Gubbio il 21 settembre.

Lo sapevate che il famoso "Apprendista stregone", che ormai nel nostro immaginario veste i panni di Topolino (in Fantasia della Disney), e' stato ispirato da un poemetto di Goethe che trasse lo spunto da un testo di Lucianus da Samosata (scrittore greco del II secolo)??

Chissa' cosa penserebbe Lucianus nel vedere Topolino apprendista stregone...

Questa settimana rimango a Lucca a preparare diverse cosette:

- video fondali per "Pracatinat" di Torino
- attivita' didattica per le Accademie di Carrara e Macerata
- incontri su proposte di nuovi progetti artistico politici
- vedere con calma qualche amico ...

poi dal 16 al 18 ottobre sarò a Torino per le prime prove di "Pracatinat"

il 20 ottobre a Pordenone

per "Fast Blood"

con Lello Voce e Frank Nemola

il 21 ottobre

a Torino proietteranno il mio video

"S'era tutti sovversivi"

a seguire il nuovo spettacolo di Marcell'ì Antunez Roca

ma io sarò a Gubbio (maremma maiala!!!) e non potrò vederlo ...

vabbe' ... per ora e' tutto

alla prossima ...

Pubblicato da Unknown alle 15:03 Nessun commento: 

16.9.03

atipicamente vi annuncio che:

ho messo on-line la pagina web con le informazioni dei miei prossimi work-shop www.verdegiaac.org/workshop.htm

e' uscito un bellissimo libro su attivita' video laboratoriali:

EDUCABLOB

Laboratorio della comunicazione audiovisiva

di Giuseppe Callegari, Ed Erickson

vi segnalo il II MALAFESTIVAL

19/20/21 SETTEMBRE 2003

dalle ore 21.30

SALA ESPACE - Via Mantova 38 TORINO

www.opusrt.it

dove il 21 settembre ci sarà la proiezione di

"S'era tutti sovversivi"

e per finire

se volete ospitare "Storie Mandaliche 2.0"

a casa vostra basta che mi invitate a cena e mi pagate il viaggio.
Non scherzo. Sono davvero disponibile a farlo nelle case degli amici.

atipicamente vi abbraccio ;-)

Pubblicato da Unknown alle 01:26 Nessun commento: 

23.9.03

Vi sarete accort* che nel msg dell'altra settimana avevo sbagliato mese?

Avevo messo Ottobre invece di Settembre ...
ma eccomi a rimediare.

questa settimana son sostanzialmente lucchese
continuo a preparare un po' di progetti futuri: utopie ... etiche ... ;-)

poi da Domenica 28 sett. sera sarò a Torino
per le prove finali di "La prima cosa e l'ultima"
ovvero del progetto Pracatinat
che andrà in scena
mercoledì 1 Ottobre, ore 10,30 di mattina
alla sala Londra del Lingotto.

forse vi siete anche accorti che il 21 non sono andato a Gubbio:
una brutta storia con il Teatro del Giglio di Lucca che spero non finisca per avvocati.
Ma perché' quando mi trovo a lavorare con "istituzioni ufficiali" deve quasi sempre finire a bische-
ro???

faccio appena in tempo a tornare da Torino per fare
il 3 Ottobre, a Livorno
al Teatro Goldoni, ore 21,30
"oVMMO - Ovidiometamorphoseon"
con xear.org

Comunque son contento di non essere andato a Gubbio perché' così' son potuto andare a Torino, al
MalaFestival organizzato dalle bravissime dei Servi di Scena, presentare di fronte ad un bel pubblico
"S'era tutti sovversivi" e soprattutto vedere l'ultimo lavoro di Marce.li' Antunez che continua a svi-
luppare la sua tecnica di Video-narrazione con l'uso dell'esoscheletro. Stavolta ci ha "raccontato"
della sua esperienza a "gravità zero" fatta nei laboratori dei cosmonauti sovietici. Davvero bello,
interessante e anche divertente. Gli ho fatto le riprese, e una bella video-intervista assieme ad An-
tonio Caronia, Anna Maria Monteverdi e Gabriella Serusi.

poi mi tocca Roma
il 6 Ottobre, ore 21,00
a RomaPoesia, Videofondali per
"Elettra" di Nanni Balestrini
con Luigi Cinque ecc ecc

il 7 e l'8 settembre sarò invece vicino a casa
a Cascina, al Teatro Politeama
a provare un intervento video per il nuovo spettacolo di Fabrizio Cassanelli
"Occhi sporchi" ispirato al mito di Narciso.

e quasi infine il 10 Ottobre
sarò a Chieti con Anna Maria Monteverdi
ore 17,00 Biblioteca Comunale Conferenze Università'
per un incontro su Teatro e Nuove Tecnologie

e poi dal 13 al 18 dovrei essere in Croazia, con Antonio Caronia, a fare un giro di conferenze con
"Solo Limoni" e a parlare di arte e movimento no-global. Chissà' se riesco a fare un diario di viaggio

... vi interesserebbe??

Intanto sono cominciate ad arrivare le prime richieste per ospitare Storie Mandaliche 2.0 in casa ... se ci sono altri interessati vi conviene farvi avanti alla svelta.

anche stavolta per ora e' tutto salutonì

Publicato da Unknown alle 15:54 Nessun commento: 

21.10.03

rieccomi qua di ritorno dalla Croazia ...

e in partenza per Bolzano

dove "oggi" 21 Ottobre, alle ore 21,00

farò i video-fondali per "Elettra" di Nanni Balestrini e Luigi Cinque.

E' strano rileggere l'altro msg che vi ho inviato ... le cose passano così in fretta ... Il viaggio in Croazia con Antonio Caronia (bellissima la sua conferenza su Underground e movimenti politici) e' stato molto interessante: un ex paese comunista, che dopo una guerra, cerca di andare avanti: le persone che abbiamo incontrate hanno ascoltato con molta curiosità i nostri racconti sulle attività new-global "-: ... ci piacerebbe che anche da noi accadesse qualcosa del genere ... ma abbiamo ancora da smaltire la guerra, e il lavoro non e' facile da trovare -." E a me viene in mente "la mancanza di Utopie" che mi ha dato la spinta a lavorare a questo nuovo progetto che ho chiamato EutopiE ... e' da un po' che ve ne parlo e adesso

a Cascina (PI) il 24 Ottobre alle 21.30

nel Ridotto del Teatro Politeama

presento

"Cercando Utopie: primo studio sul futuro possibile"

All'interno del convegno "Teatro Educazione Innovazione"

dove' parteciperò al Laboratorio "TNT: teatro e nuove tecnologie"

Prossimamente inaugurerò anche il sito EutopiE, che significa "Luoghi Felici", ed e' una delle radici utilizzate da Tommaso Moro per inventare il termine Utopia nel 1516.

A Livorno lo spettacolo sulle Metamorfosi di Ovidio (con xear.org) e' andato così bene che pensano di farci inaugurare il Nuovo Teatro delle Commedie. E intanto continuiamo a farlo girare solo negli spazi di amici (salvo eccezioni) che il "mercato teatrale" ormai pare abbia solo questi parametri per scegliere quali sono gli spettacoli che meritano di essere comprati. E io che mi illudevo che nel teatro di ricerca ci fossero spazi per comportamenti "est-etici" e disinteressati ... son davvero un utopista!! ;-)

dopo Cascina sarò a Roma

per CANTIERE-WORKSHOP

29 ottobre ore 22,00

30 ottobre ore 19,00

TEATRO INDIA - sala B

SUL CORPO

parte VI - de IL MIGLIORE DEI MONDI POSSIBILI

Improvvisazione di danza e video per spazi non teatrali

coordinata da ROBERTO CASTELLO

in collaborazione con GIACOMO VERDE

e così finisco il mese di Ottobre,

Novembre ve lo racconto nel prossimo msg

Intanto vi segnalo che la Farfalla Luisa ha segnalato

Storie Mandaliche sulla rivista on-line di letteratura

<http://www.zoooom.it>

salutoni

Pubblicato da Unknown alle 00:55 Nessun commento: 

5.11.03

Come promesso eccovi la prima parte del racconto del prossimo Novembre

il 5 sera sarò a Milano a fare Storie Mandaliche versione domestica.

Ne ho fatta una anche il 1° novembre, in una "locanda" accanto ad un Eremo in Garfagnana: nonostante il video proiettore si sia rifiutato di funzionare dopo 45 minuti di narrazione son riuscito ad arrivare felicemente alla fine. ;-)

All'andata pioveva ... al ritorno si vedeva un bellissimo cielo stellato.

Poi dal 6 al 8 sono "ospite" dell'organizzazione curata dalla Mitica Elena Pasetti a Brescia. Farò teracconti e un workshop.

Torno a Milano il 9 per passare da InVideo a "salutare" Michele Sambin e fare un'altra replica domestica di S.M. alla sera.

Vi sta venendo il fiatone anche a voi?... ;-)

Comunque il 10 è il mio compleanno!!! Ma non so se sarò a Lucca ... e se riuscirò a festeggiarlo ...

L'11 sarò a Siena a fare i video fondali per il nuovo "concerto civile" di Luigi Cinque "Il rumore del sale", con lettere delle donne algerine sul periodo della recente "guerra di Algeria".

Il 12 a Pisa altra replica domestica di Storie Mandaliche.

Dal 13 al 15 sarò sempre a Pisa per il laboratorio video "Manipolo Pax TV" all'interno del Festival del Cinema per la Pace, alla Stazione Leopolda.

e così siamo arrivati a Domenica 16 e quindi faccio festa!!

:-)

E il sito del progetto EutopiE quando lo inauguro?? ...

... alla prossima

Pubblicato da Unknown alle 00:34 Nessun commento: 

24.11.03

chi mi legge da tanto ormai sa che quando salto una settimana vuol dire che son davvero "con il fiatone" ...

vi dico solo velocemente che la settimana scorsa è passata con 2 Storie Mandaliche domestiche; la realizzazione del video sullo spettacolo "Del gerbido e della vigna" che avevo fatto con Lorenza Zambon a Castagnole (vicino Asti); eppoi un incontro a Sarzana su Telestreet, Minimal-TV ed infine sul video "S'era tutti sovversivi". All'interno della rassegna F.A.Q. organizzata da Cut-Up.

ed ora il futuro ... ;-)

stiamo preparando con xear.org una performance-happening dedicata al Living theatre con la quale inaugureremo il Teatrino delle Commedie a Livorno, il 12 Dicembre, faremo anche una installazione interattiva di "poesia inconsapevole" sul tema dell'Utopia.

Intanto

giovedì 27 nov, ore 18,00

sarò a Livorno, Libreria Gaia Scienza

Video Fondali per "Il Lavoro e' d'autore"

reading di un racconto inedito di Sciascia.

venerdi' 28 nov, ore 18,00
ancora a Livorno, non so bene dove,
teleracconto "HeG TV"

e la sera a Quercianella una Storie Mandaliche domestica.

poi con Anna Maria e Tommaso voliamo in Sardegna perche' la sera di
sabato 29 a Osidda e domenica 30 a Gavoi (vicino Nuoro)
faro' i video fondali per il concerto del gruppo musicale di Gavino Murgia.

infine dal 1 dicembre al 13 staro' finalmente fermo a Castiglioncello.
dal 2 al 5 per il work in progress di Storie Mandaliche versione infantile (per il progetto Etica) e poi
dal 6 al 11 l'allestimento "finale" della versione adulti.

il 12 performance-happening a Livorno con xear.org

e il 13 sera Storie Mandaliche 2.0
in una casa di Castiglioncello
Organizzato da Armunia.

e finalmente il 14 potro' riprendere fiato ...

ma tutto questo e' politicamente corretto???
;-)

salutoni

Pubblicato da Unknown alle 02:16 Nessun commento: 