

Conessioni Remote, 7-8/2024 – Call for Papers (ITA).

Suono: la dimensione sonora del quotidiano tra arti visive, macchine, musica elettronica. Prospettive teoriche, pratiche e culturali
A cura di Claudia Attimonelli e Caterina Tomeo

Il Novecento si è aperto con una inedita attenzione nei confronti del **rumore**: “Attraversiamo una grande capitale moderna con le orecchie più attente degli occhi” (2009, p. 12) suggeriva Luigi Russolo nel 1913 ne *L’Arte dei Rumori* – lettera-manifesto che si presentava intrinsecamente transdisciplinare *ante litteram*, in quanto a scriverla era un pittore che parlava di musica. Lo scritto ambiva a distinguere il suono dal rumore, aprendo così la strada a sperimentazioni, analisi e ricerche finalizzate a:

“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, 2009, p. 12).

Dal rumore verso il suono vi è una lunga teoria di macchine, tecnologie, dispositivi, supporti e strumenti che lo orchestrano, costruiscono, registrano, campionano, archiviano e mettono in musica (Attimonelli 2018). La **dimensione sonora del nostro quotidiano** si è resa evidente tramite i numerosi formati attraverso cui è attualmente possibile ascoltare i suoni, come nel caso dei sistemi audio che li trattano in quanto oggetti individuali da spostare e posizionare in modo indipendente tra loro e in uno spazio tridimensionale. 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 (Oomen 2019).

Nel regime della tecnologia elettrica (McLuhan 2011) – poi elettronica e digitale, il suono si trova in uno stato di continua **archiviazione, registrazione e spettralità** (Fisher 2019; Toop

2010); esso non è più autonomo, intimo né socialmente isolato: nell'epoca della sua riproducibilità tecnologica – per parafrasare Benjamin del 1936 – è, anzi, immerso in una condizione generativa, di costante condivisione, replicazione e manipolazione, è interdependente dalle **community** e dai **software**.

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

Le **arti soniche**, superando la vecchia concezione di “sound art”, orientata principalmente verso il linguaggio dell'installazione sonora ambientale (Casella 2008), manifestano attenzione particolare verso il suono e la sua combinazione con altri linguaggi e componenti extra-aurali, in presenza o meno di video; all'interno di esse spicca la **visual music**, locuzione storicamente connotata e riferita alla possibilità di esprimere una relazione esplicativa e simmetrica tra suono e video, così da comprendere pratiche quali la sonificazione dell'immagine, la visualizzazione del suono/musica, ma anche la videoarte, il vjing, il videomapping (Abbado 2011). Si tratta, dunque, di ambiti che fungono da modelli interpretativi rispetto a esperienze e forme espressive sempre più complesse in termini di media impiegati ed estetiche generate: dalle installazioni sonore alle live performance; dai suoni prodotti digitalmente dagli artisti alla musica elettronica e sperimentale, dal *field recording* al *soundscape*, fino al *sound walking*.

La relazione del suono con lo spazio, che genera un ascolto profondo dello stesso ambiente (Schafer 1985) sovente contenitore e contenuto dell'esperienza, ha permesso recenti indagini attorno alla produzione di opere musicali, composizioni di musica elettronica, performance e spazi d'ascolto (Attimonelli 2017; Gozzi 2024). Mentre le **Listening Practice** indagano l'ascolto come pratica, sensibilizzando ed esplorando le capacità di ascolto, attraverso quello collettivo, come il *soundwalk* e il *sonic storytelling*. In questo scenario si collocano anche le **pratiche femministe sull'ascolto** (Farinati 2017) che richiamano l'attenzione dal fenomeno alla pratica “situata”, in tal senso, un'apertura delle orecchie verso l'alterità rappresenta un'occasione unica d'empatia in quanto esseri umani (Oliveros 2005). Inoltre, l'**ecologia dell'ascolto** riflette sull'utilizzo di strumenti che contribuiscono alla costruzione di un panorama socio-politico e culturale, eticamente sano e migliore (Gentile 2021).

Pensare al suono in quanto **oggetto transculturale, ipermediale e non antropocentrico** (Attimonelli 2018), che contempla ed è contemplato dai discorsi e dai linguaggi contemporanei, permette di intercettare orizzonti teorici e pratici di molteplici discipline, campi e metodologie: dalla dimensione transpolitica dei sound system, dispositivi ad alto grado di socialità capaci di coinvolgere e veicolare i discorsi linguistici delle minoranze (Bhabha 1994), a quella diasporica enucleata dalla metafora di *Sonic Warfare* di Steve Goodman aka Kode9 (2010), dove il suono è inteso quale possibile arma i cui impieghi si estendono dai contesti di conflitto generanti un'ecologia della paura, alla nozione di "audio virus" la quale, messa all'opera nel "viral rhythmic contagion" (Eshun 2021), individua modalità altrimenti inspiegabili di propagazione di unità anche minime del suono. I **meme sonori** provenienti, ad esempio, dalla cultura africano-americana, sfruttando le traiettorie della diaspora (Gilroy 1990), hanno dato origine a incroci apparentemente distanti tra loro per genere e geografia grazie a pratiche musicali come il dub, lo scratch, il sampling, e che oggi avvengono sempre di più nell'Internet (*vaporwave*).

Non da ultimo, il suono è investito da una potente ondata di sperimentazione incentrata sulla costruzione di **ambienti sonori immersivi virtuali**, nell'ambito di *gaming* e *consolle*; **audio e sound designer** con l'utilizzo dell'intelligenza artificiale amplieranno i confini nel campo della percezione sensoriale e della produzione di suoni (Viola 2022), nonché dei rapporti tra umani e non-umani nella ricostruzione sintetica degli ambienti in cui viviamo (Mancuso 2024).

Il doppio numero di "Connessioni remote" (7-8/2024) intende, dunque, rinvenire, mappare e delineare alcuni fondamentali linguaggi del presente che ruotano attorno alla ricerca sonora, alla musica elettronica, alla intermedialità con approcci e metodologie che sono sensibili alla prospettiva di genere, ai processi culturali e all'immaginario collettivo:

- Prospettive teoriche della *sonic art*;
- suono, rumore e velocità: estetiche e generi del XXI secolo;
- piattaforme, supporti, formati nell'era digitale;
- nuovi scenari della musica elettronica e sperimentale;
- prospettive di genere nella musica elettronica;
- registrazione e archiviazione del suono nell'era digitale;
- spazializzazione sonora;
- pratiche e dispositivi per l'ascolto: cuffie, auricolari, playlist per technonarrazioni urbane;
- installazioni sonore e live performance;
- soundscape; field recording; sintesi; loop; sampling; dubbing;
- soundwalk, storytelling;
- videoarte, vjing;

- decostruzione e diaspora del suono: hightech music, glitch, post-dubstep;
- *listening practice*, voce e tecniche vocali estese;
- audio design, ambienti sonori immersivi nell'ambito del videogame;
- rimediazione, registrazione, riproducibilità e spettralità del suono;
- intermedialità, interattività, community.

Le autrici e gli autori sono invitati a presentare abstract di massimo 600 parole e bibliografia di riferimento sui temi sopra elencati in italiano, inglese o francese insieme a 4-5 parole chiave. Gli abstract devono essere inviati entro il 2 giugno 2024 a rivistaconnessioni.remote@gmail.com

Il Comitato di Redazione e le curatrici selezioneranno gli abstract in base all'innovatività tematica e metodologica per il dibattito critico in corso. Le autrici e gli autori saranno contattati via e-mail dal comitato di redazione entro il 15 giugno 2024 per presentare il testo definitivo entro il 15 settembre 2024 attraverso la piattaforma OJS, registrandosi online. Gli articoli completi devono avere una lunghezza compresa tra le 30.000 e le 40.000 battute, compresi spazi, bibliografia esclusa, e devono essere inediti. Le autrici e gli autori sono pregati di consultare in anticipo le linee guida per la redazione grafica dell'articolo e le norme editoriali. Gli articoli che non seguono queste linee guida saranno respinti. Gli articoli di qualità adeguata e aderenti agli obiettivi della rivista saranno rivisti e sottoposti a refereeing in doppio cieco.

Per ulteriori informazioni: rivistaconnessioni.remote@gmail.com

Bibliografia

A. Abbado, *I maestri della Visual Music*, Skira, 2011.

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

C. Attimonelli, C. Tomeo (a cura di), *L'elettronica è donna*, Castelvecchi, 2022.

C. Attimonelli, *Linguaggio ed estetica della musica elettronica attraverso i paesaggi sonori e le opere audiovisive di Jeff Mills*, in "Imago 14. Dossier Ears Wide Open", Anno VII, N. 2, Bulzoni, 2017.

O. Bhabha, *The Location of culture*, Routledge, 1994.

W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 2011.

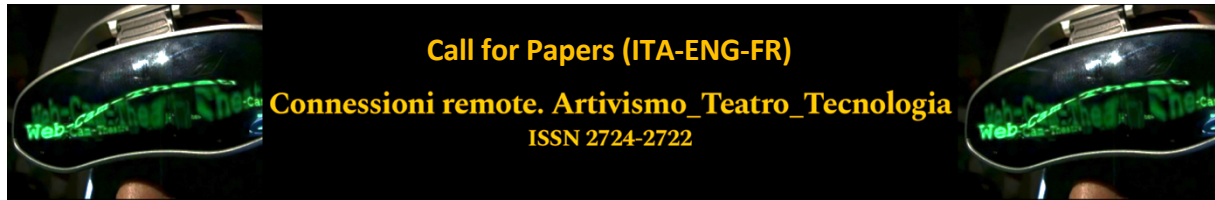
F. Bergamo, *Il disegno del paesaggio sonoro*, Mimesis, 2018.

D. Cascella, *Scultori di suono. Percorsi nella sperimentazione musicale contemporanea*, Tuttle Edizioni, 2008.

C. Cox, *Sonic Flux. Sound, Art and Methaphysics*, The University of Chicago Press, 2018.

K. Eshun, *Più brillante del sole. Avventure nella fantasonica*, Nero, 2021.

- L. Farinati, C. Firth, *The Force of Listening*, Doormats, 2017.
- M. Fisher, *Spettri della mia vita*, Minimum Fax, 2013.
- K. Gann, *Il silenzio non esiste*, Isbn Edizioni, 2010.
- D. Gentile, *Listening. The way of being*, Spatial Sound Institute MONOM, 2021.
- P. Gilroy, *The Black Atlantic*, Meltemi, 2003.
- A. Gozzi, *Architetture sonore*, Arcana Lit Edizioni, 2024.
- S. Goodman aka Kode9, *Sonic warfare. Sound, affect and the ecology of fear*, Mit Press, 2010.
- D. Kahn, *Noise, water, meat. A history of sound in the arts*, The MIT Press, 2001.
- K. Mackintosh, *Auto-thune Theory*, Nero, 2023.
- M. Mancuso, *Chimera. Il corpo espanso per una nuova ecosofia dell'arte*, Mimesis, 2023.
- H.M. McLuhan, *Understanding Media. Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, 2011.
- P. Oliveros, *Deep Listening. A Composer's Sound Practice*, iUniverse, 2005.
- P. Oomen, *The Power of Presence: How Spatial Sound Affects Our Health*, Spatial Sound Institute MONOM, 2022.
- P. Oomen, R. Geffen, D. Gentile, *The Effects of Spatial Sound on Human Wellbeing*, Spatial Sound Institute MONOM, 2019-21.
- A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, 2016.
- L. Pisano, *Nuove geografie del suono. Spazi e territori nell'epoca postdigitale*, Meltemi, 2017.
- L. Russolo, *L'Arte dei rumori*, Stampa Alternativa, 2009.
- R. M. Schafer, *Il paesaggio sonoro. Un libro di storia, di musica, di ecologia*, Ricordi, 1985.
- C. Tomeo, *Sound Art. Ascoltare è come vedere*, Castelvechi, 2017.
- C. Tomeo, *Oltre le origini, suoni e immagini*, in C. Tomeo (a cura di) *Sonic Arts. Tra esperienza percettiva e ascolto attivo*, Castelvechi, 2021.
- C. Tomeo, *L'elettronica è donna*, in Attimonelli, C. Tomeo, C. Castelvechi, 2022.
- D. Toop, *Sinister resonance. The mediumship of the listener*, Continuum, 2010.
- F. Viola, *Play An Introduction*, in G. Curto, F. Viola (a cura di), *Play. Videogame, arte e oltre*, Sagep editori, 2022.



Conessioni Remote (7-8/2024) – Call for Papers (ENG)

Sound: the sound dimension of everyday life between visual arts, machines, electronic music. Theoretical, practical and cultural perspectives
Edited by Claudia Attimonelli and Caterina Tomeo

The 20th century opened with an unprecedented emphasis on noise: 'Let us cross a great modern capital city with ears more attentive than eyes' (2009, p. 12) suggested Luigi Russolo in 1913 in *L'Arte dei Rumori* - a letter-manifesto that was intrinsically transdisciplinary ante litteram, as it was written by a painter who spoke about music. The writing aspired to distinguish sound from noise, thus paving the way for experimentation, analysis and research aimed at:

"break this narrow circle of pure sounds and conquer the infinite variety of sounds-noises [...] Ancient life was all silence. In the 19th century, with the invention of machines, Noise was born. Today, Noise reigns supreme over human sensibilities' (Russolo, 2009, p. 12).

From noise to sound there is a long theory of machines, technologies, devices, media and instruments that orchestrate, build, record, sample, archive and set it to music (Attimonelli 2018). The sound dimension of our everyday life has become evident through the numerous formats through which it is currently possible to listen to sounds, as in the case of audio systems that treat them as individual objects to be moved and positioned independently of each other and in a three-dimensional space.

In relation to space as a medium for developing the intensity of the perceptual experience of listeners and spectators, current sound research also aims to encourage the development of interfaces for processing and controlling spatialised sound (Oomen 2019).

In the regime of electrical (McLuhan 2011) - then electronic and digital - technology, sound is in a state of continuous archiving, recording and spectrality (Fisher 2019; Toop 2010); it is no longer autonomous, intimate or socially isolated: in the age of its technological reproducibility - to paraphrase Benjamin from 1936 - it is, on the contrary, immersed in a generative

condition, of constant sharing, replication and manipulation, it is interdependent on communities and software.

The last three decades have also been marked by a radical artistic experimentation that has given rise to a developing field of investigation defined by the name 'sonic art' (Tomeo 2019), whose presence is increasingly relevant not only in traditional exhibition spaces, such as museums and galleries, but above all in major cultural events and international festivals, dedicated to technological, linguistic and stylistic evolutions.

The sonic arts, overcoming the former concept of 'sound art', mainly oriented towards the language of the environmental sound installation (Casella 2008), manifest particular attention towards sound and its combination with other languages and extra-aural components, in the presence or absence of video; Within them, visual music stands out, a historically connoted locution referring to the possibility of expressing an explanatory and symmetrical relationship between sound and video, thus including practices such as image sonification, sound/music visualisation, but also video art, vjing, and videomapping (Abbado 2011). These are, therefore, areas that serve as interpretative models with respect to increasingly complex experiences and forms of expression in terms of the media employed and the aesthetics generated: from sound installations to live performances; from sounds produced digitally by artists to electronic and experimental music, from field recordings to soundscapes, and sound walking.

The relationship of sound with space, which generates a deep listening of the same environment (Schafer 1985) often both container and content of the experience, has enabled recent investigations around the production of musical works, electronic music compositions, performances and listening spaces (Attimonelli 2017; Gozzi 2024).

While Listening Practices investigate listening as a practice, raising awareness and exploring listening skills, through collective listening, such as soundwalk and sonic storytelling. Feminist Listening Practices (Farinati 2017) are also part of this scenario, drawing attention from the phenomenon to the 'situated' practice; in this sense, an opening of the ears towards otherness represents a unique opportunity for empathy as human beings (Oliveros 2005). Furthermore, the ecology of listening reflects on the use of tools that contribute to the construction of a socio-political and cultural landscape that is ethically healthy and better (Gentile 2021).

Thinking of sound as a transcultural, hypermedia and non-anthropocentric object (Attimonelli 2018), which contemplates and is contemplated by contemporary discourses and

languages, allows for the interception of theoretical and practical horizons from multiple disciplines, fields and methodologies: from the transpolitical dimension of sound systems, devices with a high degree of sociality capable of involving and conveying the linguistic discourses of minorities (Bhabha 1994), to the diasporic one enucleated by the metaphor of Sonic Warfare by Steve Goodman aka Kode9 (2010), where sound is understood as a possible weapon whose uses extend from conflict contexts generating an ecology of fear, to the notion of the "audio virus" which, enacted in "viral rhythmic contagion" (Eshun 2021), identifies otherwise inexplicable ways of propagating even the smallest units of sound.

Sound memes from, for example, African-American culture, exploiting the trajectories of the diaspora (Gilroy 1990), have given rise to crossovers apparently distant from each other in genre and geography thanks to musical practices such as dub, scratching, sampling, and which today increasingly take place on the Internet (vaporwave).

Last but not least, sound is being hit by a powerful wave of experimentation centred on the construction of virtual immersive sound environments, in the sphere of gaming and consoles; audio and sound designers with the use of artificial intelligence will expand the boundaries in the field of sensory perception and sound production (Viola 2022), as well as the relations between humans and non-humans in the synthetic reconstruction of the environments in which we live (Mancuso 2024).

The double issue of "Connessioni remote" (7-8/2024) therefore intends to uncover, map and outline some fundamental languages of the present that gravitate around sound research, electronic music, and intermediality with approaches and methodologies that are sensitive to the gender perspective, cultural processes and the collective imaginary:

- Theoretical perspectives of sonic art;
- sound, noise and velocity: aesthetics and genres in the 21st century;
- platforms, media, formats in the digital age;
- new scenarios in electronic and experimental music;
- gender perspectives in electronic music;
- sound registration and archiving in the digital age;
- sound spatialisation;
- listening practices and devices: headphones, earphones, playlists for urban technonarratives;
- sound installations and live performance;
- soundscape; field recording; synthesis; loops; sampling; dubbing;
- soundwalk, storytelling;
- video art, vjing;

- deconstruction and diaspora of sound: high-tech music, glitch, post-dubstep;
- listening practice, voice and extended vocal techniques;
- audio design, immersive sound environments in videogames;
- remediation, recording, reproducibility and spectrality of sound;
- intermediality, interactivity, community.

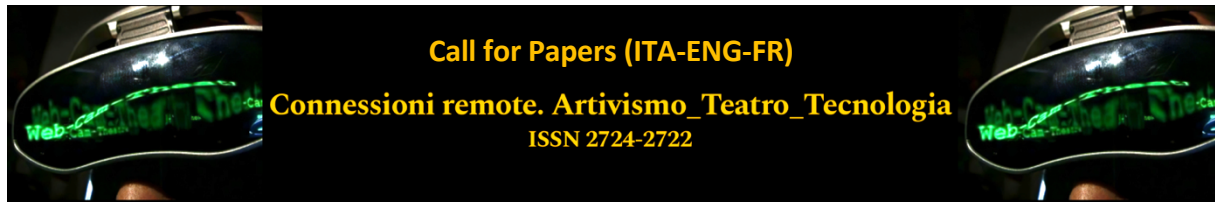
Authors are invited to submit abstracts of up to 600 words and a reference list, on the above topics in Italian, English or French, along with 4-5 keywords. Abstracts must be sent to rivistaconnessioni.remote@gmail.com by June 2, 2024.

The Editorial Board and editors will select the abstracts based on thematic and methodological innovation for the ongoing critical debate. The Editorial Board will contact authors via email by June 15, 2024, to submit the final paper by September 15, 2024, through the OJS platform by registering online. Full articles must be between 30,000 and 40,000 characters, including spaces, bibliography excluded, and must be unpublished. Authors are asked to consult the article graphics guidelines and editorial standards in advance. Articles that follow these guidelines will be accepted. Articles of appropriate quality and adherence to the journal's objectives will be reviewed and double-masked. For further information: rivistaconnessioni.remote@gmail.com

References

- A. Abbado, *I maestri della Visual Music*, Skira, 2011.
- C. Attimonelli, *Techno. Ritmi afrofuturisti*, Meltemi, 2018.
- C. Attimonelli, C. Tomeo (a cura di), *L'elettronica è donna*, Castelvecchi, 2022.
- C. Attimonelli, *Linguaggio ed estetica della musica elettronica attraverso i paesaggi sonori e le opere audiovisive di Jeff Mills*, in "Imago 14. Dossier Ears Wide Open", Anno VII, N. 2, Bulzoni, 2017.
- O. Bhabha, *The Location of culture*, Routledge, 1994.
- W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 2011.
- F. Bergamo, *Il disegno del paesaggio sonoro*, Mimesis, 2018.
- D. Cascella, *Scultori di suono. Percorsi nella sperimentazione musicale contemporanea*, Tuttle Edizioni, 2008.
- C. Cox, *Sonic Flux. Sound, Art and Methaphysics*, The University of Chicago Press, 2018.
- K. Eshun, *Più brillante del sole. Avventure nella fantasonica*, Nero, 2021.
- L. Farinati, C. Firth, *The Force of Listening*, Doormats, 2017.

- M. Fisher, *Spettri della mia vita*, Minimum Fax, 2013.
- K. Gann, *Il silenzio non esiste*, Isbn Edizioni, 2010.
- D. Gentile, *Listening. The way of being*, Spatial Sound Institute MONOM, 2021.
- P. Gilroy, *The Black Atlantic*, Meltemi, 2003.
- A. Gozzi, *Architetture sonore*, Arcana Lit Edizioni, 2024.
- S. Goodman aka Kode9, *Sonic warfare. Sound, affect and the ecology of fear*, Mit Press, 2010.
- D. Kahn, *Noise, water, meat. A history of sound in the arts*, The MIT Press, 2001.
- K. Mackintosh, *Auto-thune Theory*, Nero, 2023.
- M. Mancuso, *Chimera. Il corpo espanso per una nuova ecosofia dell'arte*, Mimesis, 2023.
- H.M. McLuhan, *Understanding Media. Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, 2011.
- P. Oliveros, *Deep Listening. A Composer's Sound Practice*, iUniverse, 2005.
- P. Oomen, *The Power of Presence: How Spatial Sound Affects Our Health*, Spatial Sound Institute MONOM, 2022.
- P. Oomen, R. Geffen, D. Gentile, *The Effects of Spatial Sound on Human Wellbeing*, Spatial Sound Institute MONOM, 2019-21.
- A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, 2016.
- L. Pisano, *Nuove geografie del suono. Spazi e territori nell'epoca postdigitale*, Meltemi, 2017.
- L. Russolo, *L'Arte dei rumori*, Stampa Alternativa, 2009.
- R. M. Schafer, *Il paesaggio sonoro. Un libro di storia, di musica, di ecologia*, Ricordi, 1985.
- C. Tomeo, *Sound Art. Ascoltare è come vedere*, Castelvechi, 2017.
- C. Tomeo, *Oltre le origini, suoni e immagini*, in C. Tomeo (a cura di) *Sonic Arts. Tra esperienza percettiva e ascolto attivo*, Castelvechi, 2021.
- C. Tomeo, *L'elettronica è donna*, in Attimonelli, C. Tomeo, C. Castelvechi, 2022.
- D. Toop, *Sinister resonance. The mediumship of the listener*, Continuum, 2010.
- F. Viola, *Play An Introduction*, in G. Curto, F. Viola (a cura di), *Play. Videogame, arte e oltre*, Sagep editori, 2022.



Conessioni Remote (7-8/2024) – Call for Papers (FR)

Le son: la dimension sonore de la vie quotidienne entre les arts visuels, les machines, la musique électronique. Perspectives théoriques, pratiques et culturelles
Organisée par Claudia Attimonelli and Caterina Tomeo

Le XXe siècle s'est ouvert sur une attention sans précédent portée au bruit : "Traversons une grande capitale moderne avec des oreilles plus attentives que les yeux" (2009, p. 12), suggère Luigi Russolo en 1913 dans L'Arte dei Rumori - une lettre-manifeste intrinsèquement transdisciplinaire ante litteram, puisqu'elle est écrite par un peintre qui parle de musique. Cet écrit visait à distinguer le son du bruit, ouvrant ainsi la voie à l'expérimentation, à l'analyse et à la recherche dans le but de "briser ce cercle étroit des sons purs" :

"rompre ce cercle étroit des sons purs et conquérir l'infinie variété des sons-bruits [...] La vie antique n'était que silence. Au XIXe siècle, avec l'invention des machines, le bruit est né. Aujourd'hui, le bruit règne en maître sur la sensibilité humaine" (Russolo, 2009, p. 12).

Du bruit au son, il existe une longue théorie de machines, de technologies, de dispositifs, de médias et d'instruments qui orchestrent, construisent, enregistrent, échantillonnent, archivent et mettent en musique (Attimonelli 2018). La dimension sonore de notre vie quotidienne est devenue évidente à travers les nombreux formats par lesquels les sons peuvent actuellement être entendus, comme dans le cas des systèmes audio qui les traitent comme des objets individuels à déplacer et à positionner indépendamment les uns des autres et dans un espace tridimensionnel.

En lien avec l'espace comme support pour développer l'intensité de l'expérience perceptive des auditeurs et des spectateurs, la recherche actuelle sur le son vise également à favoriser le développement d'interfaces de traitement et de contrôle du son spatialisé (Oomen 2019).

En régime de technologie électrique (McLuhan 2011) - puis électronique et numérique -, le son est en état de archivage, d'enregistrement et de spectralité continus (Fisher 2019 ; Toop 2010) ; il n'est plus autonome, intime ou socialement isolé : à l'ère de sa reproductibilité technologique - pour paraphraser Benjamin de 1936 -, il est au contraire plongé dans une condition générative, de partage, de réplique et de manipulation constants, il est interdépendant des *community* et des logiciels.

Les trois dernières décennies ont été marquées par une expérimentation artistique radicale qui a donné naissance à un champ d'investigation en développement défini par le terme "sonic art" (Tomeo 2019), dont la présence est de plus en plus pertinente non seulement dans les espaces d'exposition traditionnels, tels que les musées et les galeries, mais surtout dans les grands événements culturels et les festivals internationaux, dédiés aux évolutions technologiques, linguistiques et stylistiques.

Les *sonic arts*, dépassant l'ancien concept de *sound art*, principalement orienté vers le langage de l'installation sonore environnementale (Casella 2008), accordent une attention particulière au son et à sa combinaison avec d'autres langages et composants extra-auditifs, en présence ou en l'absence de vidéo ; En leur sein, la musique visuelle se distingue, une locution historiquement connotée qui fait référence à la possibilité d'exprimer une relation explicative et symétrique entre le son et la vidéo, incluant ainsi des pratiques telles que la sonification d'images, la visualisation son/musique, mais aussi l'art vidéo, le *vjing* et le *videomapping* (Abbado 2011). Il s'agit donc de domaines qui servent de modèles d'interprétation pour des expériences et des formes d'expression de plus en plus complexes en termes de médias utilisés et d'esthétique générée : des installations sonores aux performances live, des sons produits numériquement par des artistes à la musique électronique et expérimentale, des *field recordings* aux paysages sonores et à la *sound walking*.

La relation entre le son et l'espace, qui génère une écoute profonde du même environnement (Schafer 1985), souvent à la fois contenant et contenu de l'expérience, a permis des recherches récentes autour de la production d'œuvres musicales, de compositions de musique électronique, de performances et d'espaces d'écoute (Attimonelli 2017 ; Gozzi 2024).

Les *listening practices* étudient l'écoute en tant que pratique, en sensibilisant et en explorant les compétences auditives, par le biais de l'écoute collective, comme le *soundwalk* et le *sonic storytelling*. Les pratiques d'écoute féministes (Farinati 2017) se trouvent également dans

ce scénario ; en ce sens, l'ouverture des oreilles à l'altérité représente une opportunité unique d'empathie en tant qu'êtres humains (Oliveros 2005). En outre, l'écologie de l'écoute réfléchit à l'utilisation d'outils qui contribuent à la construction d'un paysage sociopolitique et culturel éthiquement sain et meilleur (Gentile 2021).

Penser le son comme un objet transculturel, hypermédial et non anthropocentrique (Attimonelli 2018), qui contemple et est contemplé par les discours et les langues contemporaines, nous permet d'intercepter des horizons théoriques et pratiques provenant de multiples disciplines, champs et méthodologies :

de la dimension transpolitique des *sound systems*, dispositifs à haut degré de socialité capables d'engager et de véhiculer les discours linguistiques des minorités (Bhabha 1994), à la dimension diasporique énucléée par la métaphore de Sonic Warfare de Steve Goodman aka Kode9 (2010), où le son est compris comme une arme possible dont l'utilisation s'étend des contextes de conflit générant une écologie de la peur, à la notion de "virus audio" qui, mise en œuvre dans la "contagion rythmique virale" (Eshun 2021), identifie des moyens autrement inexplicables de propager même des unités minimales de son.

Les mêmes sonores issus par exemple de la culture africaine-américaine, exploitant les trajectoires de la diaspora (Gilroy 1990), ont donné lieu à des croisements apparemment éloignés en genre et en géographie grâce à des pratiques musicales telles que le *dub*, le *scratching*, le *sampling*, et qui aujourd'hui se produisent de plus en plus sur l'Internet (vaporwave).

Enfin, le son est frappé par une puissante vague d'expérimentation centrée sur la construction d'environnements sonores virtuels immersifs, dans le contexte des jeux vidéo et des consoles ; les designers audio et sonores, grâce à l'utilisation de l'intelligence artificielle, repousseront les limites dans le domaine de la perception sensorielle et de la production sonore (Viola 2022), ainsi que les relations entre les humains et les non-humains dans la reconstruction synthétique des environnements dans lesquels nous vivons (Mancuso 2024).

Le double numéro de "Connessioni remote" (7-8/2024) se propose donc de repérer, de cartographier et d'esquisser quelques langages fondamentaux du présent qui tournent autour de la recherche sonore, de la musique électronique et de l'intermédialité, avec des approches et des méthodologies sensibles à la perspective du genre, aux processus culturels et à l'imaginaire collectif :

- Perspectives théoriques de la sonic art;
- son, bruit et vitesse : esthétique et genres au 21e siècle;
- plates-formes, médias, formats à l'ère numérique;
- nouveaux scénarios dans la musique électronique et expérimentale;
- les perspectives de genre dans la musique électronique;
- l'enregistrement et l'archivage du son à l'ère numérique;
- la spatialisation du son;
- pratiques et dispositifs d'écoute: casques, écouteurs, playlists pour les technonarratives urbaines;
- installations sonores et performances live;
- paysage sonore ; field recording ; synthèse ; loops ; sampling ; dubbing;
- soundwalk, storytelling;
- art vidéo, vjing;
- déconstruction et diaspora du son : musique high-tech, glitch, post-dubstep;
- listening practice, voix et techniques vocales avancées;
- design audio, environnements sonores immersifs dans les jeux vidéo;
- remédiation, enregistrement, reproductibilité et spectralité du son;
- l'intermédialité, l'interactivité, la community.

Les auteur-e-s sont invités à soumettre des résumés d'un maximum de 600 mots et une bibliographie de référence sur les sujets énumérés ci-dessus en italien, anglais ou français, accompagnés de 4 à 5 mots-clés. Les résumés doivent être envoyés avant le 2 juin 2024 à rivistaconnessioni.remote@gmail.com

Le comité éditorial et les commissaires sélectionneront les résumés en fonction de leur innovation thématique et méthodologique pour le débat critique en cours. Les auteur-e-s seront contactés par email par le comité éditorial d'ici le 15 juin 2024 pour présenter le texte final d'ici le 15 septembre 2024 via la plateforme OJS en s'inscrivant en ligne. Les articles complets doivent comporter entre 30 000 et 40 000 caractères, espaces compris, hors bibliographie, et doivent être inédits. Les auteur-e-s sont invités à consulter au préalable les lignes directrices pour la rédaction graphique de l'article ainsi que les règles éditoriales. Les articles qui ne respectent pas ces directives seront rejetés. Les articles de qualité adéquate et adhérent aux objectifs de la revue seront examinés et soumis à une évaluation en double aveugle.

Pour plus d'informations : rivistaconnessioni.remote@gmail.com

Bibliographie

A. Abbado, *I maestri della Visual Music*, Skira, 2011.

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

C. Attimonelli, C. Tomeo (a cura di), *L'elettronica è donna*, Castelvevchi, 2022.

- C. Attimonelli, *Linguaggio ed estetica della musica elettronica attraverso i paesaggi sonori e le opere audiovisive di Jeff Mills*, in "Imago 14. Dossier Ears Wide Open", Anno VII, N. 2, Bulzoni, 2017.
- O. Bhabha, *The Location of culture*, Routledge, 1994.
- W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Einaudi, 2011.
- F. Bergamo, *Il disegno del paesaggio sonoro*, Mimesis, 2018.
- D. Cascella, *Scultori di suono. Percorsi nella sperimentazione musicale contemporanea*, Tuttle Edizioni, 2008.
- C. Cox, *Sonic Flux. Sound, Art and Methaphysics*, The University of Chicago Press, 2018.
- K. Eshun, *Più brillante del sole. Avventure nella fantasonica*, Nero, 2021.
- L. Farinati, C. Firth, *The Force of Listening*, Doormats, 2017.
- M. Fisher, *Spettri della mia vita*, Minimum Fax, 2013.
- K. Gann, *Il silenzio non esiste*, Isbn Edizioni, 2010.
- D. Gentile, *Listening. The way of being*, Spatial Sound Institute MONOM, 2021.
- P. Gilroy, *The Black Atlantic*, Meltemi, 2003.
- A. Gozzi, *Architetture sonore*, Arcana Lit Edizioni, 2024.
- S. Goodman aka Kode9, *Sonic warfare. Sound, affect and the ecology of fear*, Mit Press, 2010.
- D. Kahn, *Noise, water, meat. A history of sound in the arts*, The MIT Press, 2001.
- K. Mackintosh, *Auto-thune Theory*, Nero, 2023.
- M. Mancuso, *Chimera. Il corpo espanso per una nuova ecosofia dell'arte*, Mimesis, 2023.
- H.M. McLuhan, *Understanding Media. Capire i media. Gli strumenti del comunicare*, Il Saggiatore, 2011.
- P. Oliveros, *Deep Listening. A Composer's Sound Practice*, iUniverse, 2005.
- P. Oomen, *The Power of Presence: How Spatial Sound Affects Our Health*, Spatial Sound Institute MONOM, 2022.
- P. Oomen, R. Geffen, D. Gentile, *The Effects of Spatial Sound on Human Wellbeing*, Spatial Sound Institute MONOM, 2019-21.
- A. Pinotti, A. Somaini, *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Einaudi, 2016.
- L. Pisano, *Nuove geografie del suono. Spazi e territori nell'epoca postdigitale*, Meltemi, 2017.
- L. Russolo, *L'Arte dei rumori*, Stampa Alternativa, 2009.
- R. M. Schafer, *Il paesaggio sonoro. Un libro di storia, di musica, di ecologia*, Ricordi, 1985.

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

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

C. Tomeo, *L'elettronica è donna*, in Attimonelli, C. Tomeo, C. Castelvechi, 2022.

D. Toop, *Sinister resonance. The mediumship of the listener*, Continuum, 2010.

F. Viola, *Play An Introduction*, in G. Curto, F. Viola (a cura di), *Play. Videogame, arte e oltre*, Sagep editori, 2022.