

AA.VV.

d.a.t.

[divulgazione audiotestuale]

rivista semestrale

Divulgazione Audio Testuale

ISSN 2611-0121

IL Sileno  
Edizioni

numero 15 – anno VIII – ottobre 2024



**Comitato Scientifico**

Bruno Benvenuto (Conservatorio “Giuseppe Martucci” di Salerno)  
Giovanna Carugno (Conservatorio “Luca Marenzio” di Brescia)  
Leonardo V. Distaso (Università degli Studi di Napoli “Federico II”)  
Silvia Lanzalone (Conservatorio “Santa Cecilia” di Roma)  
Stefano Oricchio (Università degli Studi di Napoli “Federico II”)  
Claudio Panariello (Conservatorio “Giuseppe Verdi” di Torino)  
Emanuele Pappalardo (Conservatorio “Ottorino Respighi” di Latina)  
Maurizio Pisati (Conservatorio “Giovan Battista Martini” di Bologna)  
Luigino Pizzaleo (Conservatorio “Giuseppe Verdi” di Como)  
Paolo Sullo (Conservatorio “Licinio Refice” di Frosinone)  
Roberto Zanata (Conservatorio “Maderna-Lettimi” di Cesena, FC)

**Comitato di redazione**

Sara Amoresano  
Mauro Diciocia  
Filomena Parente

**Comitato Direttivo**

Antonio Mastrogiacomo (Direttore Responsabile)  
Luigino Pizzaleo (Coordinatore Scientifico)  
Ambra Benvenuto (Redattore Capo)

- 7 *THIS IS OUR HOUSE:*  
LE *DANCE CULTURES* TRA DIMENSIONE AFFETTIVA E POLITICA  
*Giulia Follo*
- 32 CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?  
*Elia Gonnella*
- 52 “*ANALOG #1 (NOISE STUDY)*”, DA *MUSIC III* A *MAX MSP*  
*Michele Quinto*
- 63 ARTE, SUONO, LINGUAGGIO. L'ESTETICA MULTIMEDIALE DI LAURIE ANDERSON  
TRA TECNOLOGIA E CRITICA DELLE STRUTTURE SOCIALI E COMUNICATIVE  
*Giuliana Schiavone*
- 84 *2BRUCK*, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER  
*Alessandro Laraspata*
- 109 *INTERVALLO* COME PAROLA, CINEMA, TEATRO  
*Tommaso Michelini*
- 127 *VON EGHEL*. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)  
*Antonio Mastrogiacomo*

*This page intentionally left blank*

***THIS IS OUR HOUSE:  
LE DANCE CULTURES TRA DIMENSIONE AFFETTIVA E POLITICA***

*THIS IS OUR HOUSE: DANCE CULTURES BETWEEN AFFECTIVE AND POLITICAL DIMENSIONS*

**GIULIA FOLLO**

**Abstract (IT):** Questo articolo esplora l'evoluzione delle sottoculture dance, analizzando il loro ruolo sociale e il legame con le tecnologie musicali, il concetto di "rumore" e le strategie di resistenza culturale che queste hanno innescato. Al centro di queste sottoculture vi è il rituale del ballo, che va oltre il semplice movimento fisico, diventando un'esperienza collettiva e spirituale, in cui musica e corpo si fondono in una nuova forma di espressione. L'uso ritualizzato di droghe come MDMA e psichedelici non solo amplifica queste esperienze, ma rafforza anche il senso di comunità e connessione profonda tra i partecipanti. Attraverso l'analisi di questi fenomeni, l'articolo mette in luce come musica, danza e ritualità abbiano ridefinito l'idea stessa di comunità, sfidando le norme sociali dominanti e trasformando l'identità e l'esperienza sonora in spazi di resistenza culturale.

**Parole chiave:** Dance subcultures, music, technologies, noise, dance, drugs, sonic identity, underground cultures, sound systems, noise control.

**Abstract (EN):** This article explores the evolution of dance subcultures, analyzing their societal role and their connection with music technologies, the concept of "noise," and the cultural resistance strategies they have triggered. At the heart of these subcultures is the ritual of dance, which goes beyond mere physical movement, becoming a collective and spiritual experience where music and body merge into a new form of expression. The ritualized use of drugs such as MDMA and psychedelics not only amplifies these experiences but also strengthens the sense of community and deep connection among participants. By examining these phenomena, the article highlights how music, dance, and ritual have redefined the very notion of community, challenging mainstream social norms and transforming identity and sound into spaces of cultural resistance.

**Keywords:** Dance subcultures, music, technologies, noise, dance, drugs, sonic identity, underground cultures, sound systems, noise control.

***THIS IS OUR HOUSE:  
LE DANCE CULTURES TRA DIMENSIONE AFFETTIVA E POLITICA***

GIULIA FOLLO



[Fig. 1 – Una scena di “Saturday Night Fever”, 1977]

**1.1. La *Dance Culture*: il rituale del ballo ed una nuova metafisica della musica**

Nel dicembre del 1977, il mondo assisteva all'uscita di *Saturday Night Fever*, il film che avrebbe trasformato il mondo della *disco music* in un fenomeno transnazionale e di massa, in grado di comunicare a tutti e non più solo agli appassionati. Le immagini di Tony Manero (interpretato da John Travolta) che sconvolge la pista da ballo sulle

**[divulgazione audiotestuale]**

note dei Bee Gees sono diventate simbolo di un'epoca. Questo film non racconta solo la storia di un giovane in cerca di un'identità. Tony Manero è un italo-americano di classe operaia che affronta i momenti cruciali del passaggio all'età adulta, possiede un talento genuino per il ballo che coltiva in tutta la parte iniziale della storia, ma questa passione viene associata ad un mondo di microdelinquenza, abuso di sostanze stupefacenti, violenza.

Dietro questo successo cinematografico si nascondeva un intero universo culturale complesso e stratificato: le *dance cultures*. Queste sottoculture urbane, al loro apice tra gli anni Settanta e Ottanta, rappresentavano una forma di resistenza e autoaffermazione per giovani, minoranze etniche e comunità LGBTQ+, le cui vite trovavano il maggior grado di espressività in un corpo che balla, nel ritmo della musica, nell'energia collettiva del *dancefloor*. L'articolo si propone di esplorare l'evoluzione di queste sottoculture, analizzando il loro ruolo nella società, il loro legame con le tecnologie musicali e col concetto di "rumore", indagando le strategie di resistenza culturale che ridefinirono per sempre l'idea stessa di comunità.

Questa storia non può che prendere forma a partire dal buio urbano della notte, nel sottosuolo delle strade asfaltate, nei grandi capannoni dismessi, tette vestigia di una *belle époque* industriale ormai in crisi. Nelle discoteche come lo Shoom, l'Astoria, il Paradise Garage o l'Haçienda è impressa la storia delle *dance cultures*, dalla *disco music* all'*acid house* ai movimenti *rave*, una storia che può essere descritta nell'uso di un certo tipo di tecnologie musicali, come i *samplers* che, per dirla con Simon Reynolds, sono 'strani animali' (Reynolds, 2017) che consentono di fare a pezzi un brano, usarne dei frammenti, segmentare una performance ed isolarla dal suo spazio-tempo. Una storia che può essere descritta come l'ideazione di un corpo ibrido che danza, la folla che si muove superando la soglia di questo mondo per avviarsi a conoscere il futuro annunciato dal suono. All'inizio degli anni Ottanta la cultura *dance* iniziò ad affermarsi: il fenomeno del *clubbing*, dei *free parties* e dei *rave*, e le implicazioni sociali e politiche di questa musica e dei 'rituali di resistenza' ad essa connessi imposero un nuovo sguardo sulle realtà sottoculturali in tutto l'occidente.





[Fig. 2 – L'Astoria Club, Londra, anni Ottanta]

Nel suo studio sulla *dance culture* Jeremy Gilbert traccia la storia di questi generi musicali, considerandone le caratteristiche politiche, formali ed estetiche. Gilbert illustra gli approcci adottati nello studio della musica dalle varie scuole filosofiche occidentali. Per lo studioso il fenomeno del *clubbing* e la *dance music* hanno bisogno di nuove categorie teoriche per essere analizzate: «The rise of dance music like disco, house and techno, and the contemporary popularity of dancing and clubbing among young people, challenge both the discursive methods and usual conclusions of cultural critics, theorists, journalists and historians of pop» (Gilbert, 2002, p. 7).

Questa sfida metodologica si rivolge soprattutto alle scuole di pensiero di ispirazione adorniana che hanno valutato la musica popolare secondo il criterio dell'autenticità. Anche Sarah Thornton nel suo studio sulle *dance* e *club cultures* (Thornton, 1995) sostiene che le culture del ballo, la musica dei *club* e dei *rave* sono state screditate da gran parte della critica del Novecento e declassate ad espressioni musicali di massa e di scarso valore: «Dance music has been considered to be standardized, mindless and banal, while dancers have been regarded as narcotized, conformist and easily manipulated» (Thornton, 1995, p. 12). Dunque, per anni la musica *dance* è stata

esclusa dal canone delle musiche popolari, è stata lungamente giudicata come moda irrilevante e, soprattutto, spiega Thornton, a lungo si è scelto di privilegiare la musica dal vivo su quella registrata, non ritenuta culturalmente radicale o innovativa.

Anche Gilbert si sofferma sulle questioni sollevate dalla *dance music* e sui modi in cui questi generi musicali vennero osservati dalla critica, e recepiti dal pubblico. Infatti, nelle parole di Gilbert, ciò che principalmente differenzia la musica *dance* dagli altri generi di musica popolare è il fatto che questa non è costruita sulla forma canzone classica, il cui epicentro è il testo, ma quasi sempre è una musica esclusivamente strumentale, che si fonda sul ritmo. Diversamente dal resto delle forme di musica popolare, come il rock, la musica *dance* è concepita principalmente per il ballare, e precisamente, il ballo è concepito come attività collettiva e socializzante. Secondo Gilbert, questo è l'aspetto che la rese oggetto di controversie (Gilbert, 2002). Difatti, la *dance music*, la cui nascita si fa risalire all'Inghilterra degli anni Ottanta, scatenò l'ostilità dallo stato britannico più di ogni altro fenomeno culturale urbano. Questo atteggiamento di chiusura si estende, spiega Gilbert, a tutte le 'musiche per danzare' che vengono considerate principalmente come «a threat to the central value of western culture» (Gilbert, 2002, p. 39). Gilbert prova a rintracciare le funzioni storiche della musica sin dalle sue origini per tracciare le linee di demarcazione che hanno via via separato la musica popolare da quella considerata 'seria'. Nel farlo si rivolge alla tradizione filosofica che, sin dall'antica Grecia, si è interrogata sul valore della musica, individuandone i due principali effetti: la produzione di significato e la creazione di un universo affettivo.

La relazione tra questi due universi ha prodotto, in tutta la filosofia occidentale, lo scetticismo nei confronti della musica non immediatamente significativa (specialmente da un punto di vista di significato verbale) e della musica il cui scopo è il piacere del corpo: «we see emerging the idea that music associated with revelry, with physical luxuriance, with pleasures of the body, are inherently bad» (Gilbert, 2002, p. 40). Questo filone di pensiero, proseguito con la filosofia moderna del periodo illuminista e con filosofi della musica come Adorno, ha influenzato tutta la tradizione

filosofica occidentale (Gilbert, 2002), che ha reputato accettabile solo la musica il cui significato era ben identificabile, ad esempio in un testo scritto, screditando invece quella «which merely affects us on a level inaccessible to language» (Gilbert, 2002, p. 41).

Di conseguenza, è giudicata problematica tutta quella musica capace di condizionare gli individui superando i codici del linguaggio e della ragione (Gilbert, 2002) e che trova sua massima espressione nel ballo, attività del corpo associata a lassismo morale e all'improduttività economica. Nell'ostilità verso alcuni suoni è possibile riconoscere l'ostilità verso una pratica corporea, come quella del ballo. Gilbert si addentra in una riflessione sulla materialità del suono per spiegare in che modo questo influenzi tutto il corpo e perché la musica sia un linguaggio completamente diverso da quelli visuali (Gilbert, 2002). Diversamente dall'arte visiva in genere o dalla scrittura, infatti, quando un corpo entra in contatto con le vibrazioni sonore, i suoi organi e tessuti risuonano, sono affetti dal suono, e questa capacità si collega direttamente alla relazione tra musica e danza: «Nowhere is the physical reality of music made more obvious than on the dancefloor, where particular configurations of sound (i.e., records) are judged by their success or failure in 'making us' dance» (Gilbert, 1999, p. 46).

Ciò che Gilbert prova a ricostruire è il modo in cui gran parte della tradizione filosofica occidentale ha studiato le espressioni di musica popolare, sedimentando il già riferito metodo binario di classificazione della musica, che continua ad influenzare le istituzioni di produzione e distribuzione musicale (Gilbert, 2002). Contrariamente, gli studi di Jeremy Gilbert o Sarah Thornton hanno raccolto la sfida, ereditata dai *Cultural Studies* britannici, a superare le concezioni logo-centriche della musica per adottare un metodo di studio aperto e composito nell'analisi della musica popolare: «The analysis of these cultural activities as forms of power intermediation is essential to our understanding not only of young people and music cultures in particular, but of the dynamics of culture in general» (Thornton, 1995, p. 21).



[Fig. 3 – The Hacienda, Manchester, anni Ottanta]

Tornando alle riflessioni sulla relazione tra musica e rituali di danza, Gilbert sostiene che le *dance cultures* sono storicamente state associate al perseguimento del piacere corporeo, estatico, spesso coadiuvato anche dall'assunzione di sostanze psicoattive: «Everything about the contemporary dance music-drug experience is organized around the pursuit of a certain kind of ecstasy: waves of undifferentiated physical and emotional pleasure; a sense of immersion in a communal moment» (Gilbert, 2002, p. 63). Sebbene l'assunzione di sostanze psicoattive sia stata storicamente associata all'universo del rock psichedelico dei decenni Sessanta – Settanta e degli *hippies*, è con la rivoluzione musicale della *dance music* alla fine degli anni Ottanta che si raggiunge la più stretta associazione tra un certo tipo di musica e droghe come l'ecstasy (Gilbert, 2002), sostanze definite *mood enhancers*, esaltatori d'umore, in grado di provocare sensazioni estatiche simili a quelle religiose (Rietveld, 2018). Rietveld approfondisce questo aspetto cercando di spiegare che l'intensità con cui il ballo si tramuta in un rituale di devozione semi religiosa, lo rende un atto costituente di senso comunitario da parte della folla che, insieme, lo pratica e lo celebra: «A crowd which dances to house music is bound on a route to pure escape whilst at the same time celebrating a sense of community which has been forged at the moment of the interactive consumption» (Rietveld, 2018, p. 189). Sia Rietveld che Gilbert si

riferiscono agli stati psicofisici raggiunti durante l'assunzione di droghe, combinate con musica e ballo, come ad una forma di regressione infantile, che si manifesta nella possibilità di dissolvere sé stessi ed il proprio corpo in sensazioni di godimento assoluto (Gilbert, 2002).

Riflettendo sulla radicalità di un evento come la perdita del soggetto tradizionale Rietveld afferma che la regressione infantile, e lo stato di totale innocenza che ne deriva, sebbene temporanea: «can shake a static sense of identity and awaken different manners of perceiving the world» (Rietveld, 2018, p. 198). La parola 'ecstasy' deriva dal greco 'ekstasis', e significa 'uscire da sé', pertanto, dice Gilbert, stare al di fuori equivale anche al superamento dei discorsi che, ad esempio, fissano le identità di genere (così come di classe e razza) (Gilbert, 2002). Sulla pista da ballo, scrive Gilbert, si manifesta una realtà in cui le divisioni sociali di classe, genere e razza non esistono più o sono meno influenti (Gilbert, 2002): ciò comporta una temporanea sospensione delle gerarchie in cui la società capitalista, fuori dal *dancefloor*, si organizza.

Nell'interpretazione di Thornton, invece, l'uso di droghe o alcol nei club o ai *free parties* simboleggia un atto di ribellione verso lo *status* di adulto. Il club, dice la studiosa, offre ai giovani un luogo di completa evasione ed un senso di libertà pressoché assoluto: «Clubs, however, offer other-worldly environments in which to escape; they act as interior havens with such presence that the dancers forget local time and place and sometimes even participate in an imaginary global village of dance sounds» (Thornton, 1995, p. 40). La discoteca diventa perciò il luogo in cui è possibile sospendere la linearità del tempo, dimenticare la routine del lavoro o della scuola e sperimentare nuove forme di libertà affettiva e politica. A tal proposito, Gilbert affronta anche il tema della sessualità, riflettendo sul fatto che la danza è un'attività storicamente associata all'universo femminile, alla comunità omosessuale ed alle culture non occidentali (in particolare, di derivazione africana): «All of these groups [...] have been denied access to full masculine subjectivity as conceived by the dominant discourses of culture» (Gilbert, 2002, p. 84).



[Fig. 4 - Protesta del 'Gay Liberation Front', New York, anni Ottanta]

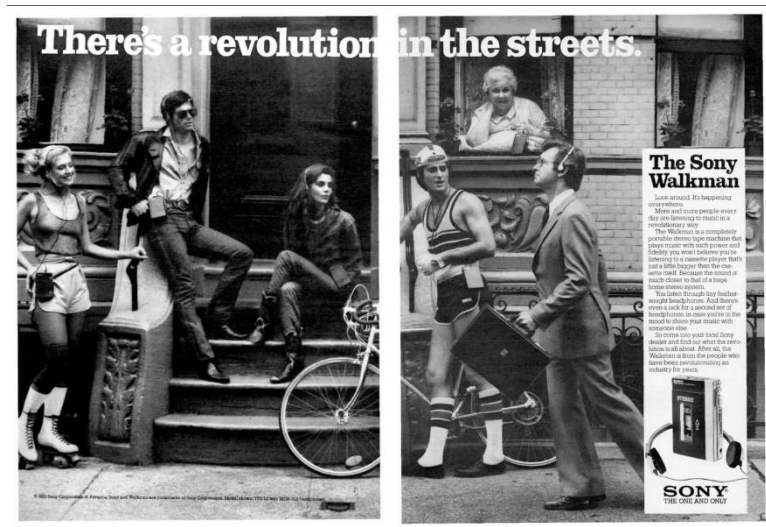
Di conseguenza, la *disco music* e tutte le culture *dance* hanno rappresentato per i soggetti marginalizzati un'occasione per esprimere liberamente la propria sessualità, sperimentando nuove forme di identità nonché di autodeterminazione (Gilbert, 2002). Difatti a partire dagli anni Settanta, anni dei primi *gay pride* (la cui nascita si fa risalire alla sommossa del 1969 nel bar *Stonewall Inn* al *Greenwich Village* di New York), la comunità omosessuale fece proprie le canzoni simbolo della *disco music*, i cui testi celebravano apertamente l'amore omosessuale e l'erotismo (Lawrence, 2003 e Gilbert, 2002), e rese i luoghi dove sfuggire allo stigma sociale omofobo e razzista. Le sottoculture *dance*, a partire dalla *disco music*, furono strumento emancipatorio anche per la comunità afrocaraibica, tanto negli Stati Uniti, quanto in Inghilterra. Come spiega Sara Thornton: «Black british disc cultures often emphasize the strength of community ties outside the dance club, seeing the 'vibe' as an affirmation of a politicized black identity» (Thornton, 1995, p. 54).

Complessivamente, tutta la *dance music* (*disco music*, funky, dub, acid-house, house, techno, drum n'bass ecc.) è stata, ed in qualche misura è ancora, strumento di autodeterminazione per i soggetti subalterni: occupando lo spazio temporaneo di un



*rave/ free party* le soggettività marginalizzate si affermano sulla pista da ballo e, nel rituale della danza, si autodeterminano in una nuova esperienza relazionale col proprio corpo e con quello degli altri: «Whatever their generic differences and separate histories, all of these musics at the point of reception share a commitment to the pursuit of a common goal; the creation of a shared feeling of ecstasy and release on the dancefloor» (Gilbert, 2002, p. 79).

La storia delle *dance cultures*, continua Gilbert, riesce ad interrogare le categorie del pensiero che hanno dominato le società occidentali capitaliste. Il soggetto-folla (*crowd*) si oppone all'egemonia del discorso musicale in maniera attiva e, pur non nascendo come spazi politici, eventi come i *rave*, i *free parties*, i festival: «can strengthen the bonding of an alternative community» (Rietveld, 2018, p. 200), una comunità che si riconosce nella festa, nella danza e che usa queste occasioni per difendere sé stessa e manifestarsi.



[Fig. 5 - Pubblicità del primo Walkman Sony, 1980]

## 1.2 Tecnologie sonore, nuovi modi di produzione e riproduzione musicale

La storia della *dance music* è indissolubilmente legata a quella delle tecnologie riproduttive musicali. Questa musica ebbe un *appeal* su larghe fasce della popolazione giovanile anche grazie all'uso inedito del suono digitale (Gilbert, 2002), ciò consolidò definitivamente il rapporto tra musica e nuove tecnologie digitali. Lo sviluppo delle tecnologie sonore contribuì, durante tutto il XX secolo ad una vera e propria rivoluzione percettiva, sfocando del tutto i confini esistenti tra vita pubblica e privata (Sterne, 2003). Studiarne la storia significa addentrarsi in un campo di congiunzioni tra cambiamenti materiali, economici, tecnici e politici (Sterne, 2003); un percorso che proverò a tracciare di seguito, in riferimento alle culture *dance*.

All'inizio degli anni Ottanta l'house e l'acid house furono i generi che spalancarono le porte del futuro tecnologico: «Acid House was probably the most self-consciously repetitive form of western music to have emerged since the development of recording» (Gilbert, 2002, p. 72). L'*house music* infatti assunse una postura minimalista rispetto alle sonorità della *disco music*, soprattutto grazie alle tecniche di produzione digitale che saranno poi il vero *landmark* di queste sonorità «raw and machine-driven» (Gilbert, 2002, p. 73). Tutti i sottogeneri *dance* sono in qualche modo legati agli immaginari futuristici, sono questi gli anni del proliferare dei prodotti culturali di *science-fiction*, in letteratura, in musica e nel cinema.

La produzione letteraria cyberpunk si interrogò sulle influenze dei media nell'esperienza umana, specialmente a partire dallo sconvolgimento che, negli anni Novanta, la realtà aumentata (televisione, web, computers, telefoni cellulari) provocò sulla cultura di massa. Sul tema, tra i contributi più interessanti sono da segnalare quelli del critico inglese Mark Fisher, raccolti negli scritti del suo blog *k-punk*, poi pubblicato in una serie di volumi da Minimum Fax (Fisher, 2019 e Fisher, 2020). Nelle riflessioni di Fisher l'energia innovativa rintracciabile nella musica *dance* britannica, nei suoi suoni digitali, è in grado di offrirci l'anteprima di un mondo completamente diverso da quello che conoscevamo (Fisher, 2021). Fisher, infatti, ritiene che il



fermento musicale e culturale di quegli anni sia stato d'impulso all'elaborazione concettuale di qualcosa che assumeva sempre la forma del 'nuovo', qualcosa in grado di condurre ad una catarsi collettiva, ad una dimensione emotiva liberatoria, anche attraverso l'uso di droghe (Fisher, 2021).

Ad accompagnare questi scenari, e a rafforzarne potenza e diffusione, c'è anche un'etica di produzione musicale completamente nuova rispetto al passato, cioè quella del DIY, *do it yourself*, vale a dire la possibilità, per DJ, amatori ed appassionati, di autoprodotte la musica. Questa idea di artigianato musicale rese la produzione più accessibile e meno costosa: «House music can be produced on relatively cheap and consumer friendly electronic equipment which is sometimes second-hand» (Rietveld, 2018, p. 120). Le tecniche di produzione digitale della musica house, techno ed elettronica in generale permisero a Dj e produttori di incidere dischi originali con suoni digitali e questa opportunità rivoluzionò il concetto stesso di originalità della musica, mettendo finalmente in discussione lo strapotere degli strumenti musicali e l'egemonia della cosiddetta 'musica suonata'. Come spiegato da Sarah Thornton, la musica incisa sui dischi non era più esclusivamente la registrazione di uno o più strumenti in presa diretta, come, ad esempio, nel caso dei dischi rock (Thornton, 1995). Piuttosto i dischi prodotti con soli strumenti digitali divennero di per sé degli originali, stravolgendo le nozioni di autenticità ed aura: «In the process of becoming originals, records accrued their own authenticities. Recording technologies did not, therefore, corrode or demystify 'aura' as much as disperse and re-locate it. Degrees of aura came to be attributed to *new, exclusive and rare* records» (Thornton, 1995, p. 51).

Ad ogni modo la relazione tra musica e tecnologia non può però riferirsi solo alla musica delle sottoculture *dance*, o alla *club culture*, poiché, come sottolineato da Gilbert, tutta la musica è in realtà stata prodotta con strumenti tecnologici, se si considera che anche gli strumenti musicali sono delle tecnologie (Gilbert, 2002). Nonostante ciò, la musica elettronica sin dai suoi esordi, è stata accompagnata dallo stigma dell'inautenticità, dell'artificiosità, in opposizione alla musica considerata 'reale': «Yet many discourses around music consider the presence of certain

technologies in negative terms; as a marker of the elimination of the human agency from production of music, the ‘murder’ of music as a living creature» (Gilbert, 2002, p. 112).

Giornalisti, scrittori e opinione pubblica si scagliarono contro i dj e la nuova *digital music*, minimizzando sistematicamente il valore artistico e creativo dell’universo dell’house e dell’elettronica. Questa già citata opposizione, tra l’autentico ed il falso, rese possibile un cambiamento radicale nel modo in cui si guardava ai fenomeni musicali di cultura popolare, come spiega Thornton: «technological developments make new concepts of authenticity possible» (Thornton, 1995, p. 53). Sintetizzatori e *samplers* resero la musica elettronica estremamente accessibile, produrla era più economico e relativamente più semplice, in un processo che sia Gilbert che Rietveld definiscono di democratizzazione della musica. Un musicista aveva la possibilità di essere produttore, compositore, tecnico del suono e performer allo stesso tempo (Gilbert, 2002), riuscendo a sovvertire i ruoli nella catena della produttività ed appropriandosi, allo stesso tempo, dei mezzi di produzione: «Technological development and concomitant shifts in practice have meant a change in the perceptions of the division of labour in the process of popular music» (Gilbert, 2002, p. 117). La musica diventava più democratica (come sostenuto, in parte, anche da Benjamin), si moltiplicavano i luoghi in cui era possibile ascoltarla, ed i modi in cui era possibile produrla. La forza rivoluzionaria delle tecnologie musicali nella scena *underground* risiedeva nell’autonomia nella creazione di contenuti culturali: «The accessible production methods of house music, as well as the relative ‘independence’ of these productions from the major record industry, have given many small house music productions a type of DIY character» (Rietveld, 2018, p. 160). L’orizzonte utopistico offerto dalla musica elettronica ha cambiato per sempre le regole dell’ascolto, della produzione musicale, in un moto che non si è ancora arrestato e che ha reso la musica un tutt’uno con i suoi mezzi di ri-produzione.

### 1.3 Genealogie della sorveglianza sonora: i sistemi di suono-potere e le pratiche di resistenza sonora

Tutti gli studi considerati finora convergono nel pensare che la diffusione delle culture *dance* abbia stravolto le vecchie idee su intrattenimento, piacere, identità culturale, e sulla funzione della musica in generale. La vita urbana notturna, che a partire dalla fine degli anni Ottanta si è sviluppata intorno ai club, ai rave ed ai sound system, è riuscita a creare gli spazi utopici in cui le gerarchie sociali che regolano il mondo fuori dal club (classe, razza e genere) dentro sono sospese, seppur momentaneamente (Gilbert, 2002). L'universo della musica *dance* e del ballo notturno è stato sempre fonte di preoccupazione per le classi politiche e per buona parte della società borghese nell'occidente capitalista. Danzare fino al mattino, sotto effetto di droghe, in contesti illegali o autogestiti è considerata un'attività improduttiva, immorale, e socialmente pericolosa.



[Fig. 6 - Proteste contro il "Criminal Justice Act", Inghilterra, anni '90]

La ragione principale di questa preoccupazione risiede nel fatto la musica è storicamente un agente aggregativo per le persone. Jaques Attali nel suo studio sul

rumore scrive che con la musica è nato il potere, ma anche il suo opposto, la ribellione (Attali, 2011). Attali continua precisando che, prima che la musica diventasse merce, le forme musicali libere venivano sistematicamente condannate o represses: «Throughout the Middle Ages, the *jongleur* remained outside society; the Church condemned him, accusing him of paganism and magical practices. His itinerant life-style made him a highly unrespectable figure» (Attali, 2011, p. 14).

Anche nell'antichità la musica era iscritta in un sistema di potere in cui imperatori, filosofi ed autorità religiose ne censivano la pericolosità sociale (Attali, 2011). Allo stesso modo, Gilbert parla di puritanesimo moderno per descrivere quell'insieme di ansie sociali concretizzatesi intorno al mondo della musica *dance*. Come il movimento moralista inglese nel XVI secolo sopprime ogni tradizionale festività popolare, così in epoca recente i lasciti del puritanesimo in Inghilterra hanno privilegiato la cultura del lavoro (dunque del capitale) su tutto, screditando ogni esperienza ludico-sensoriale, come il ballo, le celebrazioni, le trance religiose, i raduni carnevaleschi (Gilbert, 2002). Gilbert afferma che le eredità del puritanesimo moderno nella cultura britannica sono visibili tutt'oggi ed illustra alcuni dei più significativi retaggi dell'antico conflitto tra rumore e silenzio, in particolare alcune leggi atte a reprimere *free parties* e *rave* nei decenni 80-90: «In the twentieth century, the introduction of licensing legislation to control the sale and the distribution of alcohol [...] the increasing amount of legislation aimed at containing and prohibiting rave culture [...] are all manifestations of this tradition» (Gilbert, 2002, p.149).

Un altro aspetto centrale nell'azione repressiva del *rave movement* fu la criminalizzazione delle droghe. Gli stupefacenti furono accostati sempre più alle controculture *dance*, e divennero il principale oggetto delle norme proibizioniste di quel periodo. Rietveld descrive bene l'ascesa dell'Acid House del 1988, ed in particolare dell'estate passata alla storia come *'The Second Summer of Love'* (la prima era stata nel 1967, quando San Francisco divenne l'epicentro culturale e sociale dei giovani *hippies* del paese). Fu allora che il panico morale e le preoccupazioni dell'opinione pubblica per la diffusione delle droghe tipo MDMA nei club arrivò al

culmine: «some cultural forms [...] such as the house music parties which were to become popular in that year, were not exactly what the British Government had expected» (Rietveld, 2018, p. 52). Se in un primo momento, scrive Rietveld, media e tabloid tentarono di approfondire e comprendere il fenomeno, successivamente il loro punto di vista cambiò: «Into a raging moral panic, representing the crowd as passive victims [...] by speaking of ‘evil drug pushers seducing their female victims at mass sex-and-drugs ‘orgies’» (Rietveld, 2018, p. 58). La delegittimazione dei media verso l’Acid House ed i club ebbe un duplice effetto, difatti, la copertura mediatica di questi eventi fu tale da innescare da un lato i primi interventi repressivi, dall’altro un certo appeal sui giovani, attratti dalle storie dei quotidiani (Rietveld, 2018). Come suggerito anche da Sarah Thornton: «‘Moral panics’ can be seen as a culmination and fulfilment of youth cultural agendas in so far as negative newspaper and broadcast news coverage baptize transgression» (Thornton, 1994, p. 198). Il ‘battesimo’ della trasgressione ebbe un effetto contrario a quello auspicato, vale a dire la proliferazione di una scena sommersa, underground. Le feste che normalmente si svolgevano nei club iniziarono tenersi nei sobborghi delle città o in luoghi abbandonati, allo scopo di schivare il più possibile gli sguardi dei media e la repressione delle autorità.

Nell’inverno tra il 1988 e il 1989 inizia il movimento *rave*:

The party scene went underground in the winter (1988) to avoid the gaze of the press and the authorities. The parties reappeared in the summer of 1989 outside of the surveillance of urban areas at commercially organised mass parties called raves (Rietveld, 2018, p. 59).



[Fig. 7 – Il ‘Castelmorton Common Festival’, Castelmorton, 1992]

Il rave consisteva in una festa autorganizzata, spesso in luoghi suburbani, distanti dai centri abitati, durava più giorni ed era gratuita o sostenuta da donazioni volontarie, anche per questo Rietveld definisce il movimento rave come ‘anti-establishment’, cioè radicalmente diverso dai moltissimi party commerciali organizzati tra il 1989 e il 1990. (Rietveld, 2018).

A tal proposito non si può non menzionare il rave di Castelmorton (1992), il più grande rave illegale della storia della Gran Bretagna: oltre 20 mila persone giunsero da tutto il Regno Unito nell’ultimo fine settimana di maggio, in occasione della *bank holiday*, tradizionale festa britannica originariamente dedicata ai lavoratori delle banche. Qualche anno dopo, nel 1994, fu emesso il *Criminal Justice and Public order Act*, lo strumento legislativo che più severamente attaccò *rave*, *free parties* e *sound system*:

The new Criminal Justice and Public order Act, 1994, has provided legislation against trespass of land, travelling in a convoy of a certain number of vehicles and gathering ‘of 100 or more [...] at which amplified music is played during the night’. (Rietveld, 2018, p. 60)

Rietveld sostiene che la legge britannica, scagliandosi contro le manifestazioni festose indipendenti come i rave aveva in realtà lo scopo di osteggiare lo stile di vita che



queste forme culturali comportavano. Infatti, ciò che più preoccupava il partito conservatore inglese era il fatto che il rave era una manifestazione senza scopo di lucro, in accordo all'etica DIY delle autoproduzioni: «Free parties rarely made profit for anyone, and as such posed a possible threat to most of the commercial leisure industries» (Gilbert, 2002, p. 152). Tra le preoccupazioni del governo c'era naturalmente anche l'uso ricreativo delle droghe, la 'war on drugs' giustificava sistematicamente provvedimenti come il *Criminal Justice Act*. In Inghilterra le incarcerazioni per uso di sostanze o reati connessi ad esse crebbero esponenzialmente. Ma l'emissione di leggi proibizioniste nascondeva tensioni sociali di maggiore portata, ad esempio quelle legate alla paura dell'intossicazione razziale, della degenerazione della razza (Gilbert, 2002): «Cocaine, opiates and cannabis were all banned not because of any serious concert of public health, but because they were associated with the cultures of non-white immigrant communities» (Gilbert, 2002, p. 155). D'altra parte, la guida thatcheriana del paese aveva già espresso apertamente la sua ostilità nei confronti delle minoranze, sessuali ed etniche, del paese, ostilità che si condensò in quel neo-puritanesimo descritto da Gilbert: «Whatever forms it has taken, dance culture has almost always been resistant to the cultural-political domination of Puritanism; a culture of collective hedonism could hardly be anything else» (Gilbert, 2002, p. 156).



[Fig. 8 – Sound System, Kingston, anni Settanta]

Subito dopo i *rave* ed i *free parties*, ad essere colpito duramente dalle amministrazioni ‘law and order’ e dalle politiche razziali fu il mondo della cultura reggae e dei sound system. In *Black Noise*, D’Aquino analizza le implicazioni politiche della propagazione del suono, analizzando le strategie di *noise control* urbano: «Con l’espressione *noise control* si intende l’insieme di misure, dirette o indirette, volte all’eliminazione o alla riduzione del rumore nello spazio pubblico» (D’Aquino, 2021, p. 178). L’emissione di musica e vibrazioni sonore costituisce, in casi come quello della cultura popolare giamaicana, un atto di contro-potere a cui si oppongono tutte le forme di governance del rumore stesso che esercitano un’opera di silenziamento dello spazio urbano: «L’apparato di regolamentazione del rumore può essere compreso come una tecnologia di potere che opera attraverso l’applicazione di livelli di silenziamento progressivi» (D’Aquino, 2021, p. 179). La strategia di controllo del suono, sostiene D’Aquino, si rivela essere un meccanismo di perpetua esclusione di alcuni soggetti dallo spazio pubblico (D’Aquino, 2021), un’operazione che ne delegittima l’esistenza, la cittadinanza, il diritto di espressione. Per capire in che modo le teorie sull’igiene acustica o sulla quiete pubblica hanno agito nei contesti urbani è necessario fare del rumore un concetto complesso e sfuggente, che comunque resta iscritto nell’opposizione rumore/silenzio, laddove al primo è stato associato, nel senso comune, il fastidio, il disturbo, la guerra ed al secondo la natura, la quiete, la pace. In questo senso anche gli studi di Murray Schafer sono molto utili per capire qual è stata l’evoluzione dell’ecologia acustica urbana, e dunque dell’inasprimento delle misure di abbattimento del rumore nelle città. Per lo studioso le strategie di *noise abatement* (o *noise control*) rischiano di promuovere un’attitudine negativa verso il rumore (Schafer, 1993). Schafer insiste sul fatto che, nella storia dell’ecologia sonora, era in particolare la musica di strada a diventare l’oggetto di continue controversie, le forme di intrattenimento di strada erano disprezzate dalle classi intellettuali e dai musicisti ‘seri’ (Schafer, 1993). Schafer afferma che:

After art music moved indoors, street music became an object of increasing scorn, and a study of European noise abatement legislation between the sixteenth and nineteenth



centuries shows how increasing amounts of it were directed against this activity. (Schafer, 1993, p. 66)

In Inghilterra, infatti, la musica di strada fu repressa da almeno due atti legislativi nel XVI secolo, che puntavano a ridurre drasticamente il rumore della musica da strada. Nella storia del *noise control*, comunque, si articolano dinamiche che vanno ben oltre il desiderio di quiete pubblica. L'espansione urbana e demografica delle città europee nel XVII e XVIII secolo, comportò, scrive l'autore, l'aumento de preoccupazioni legate alle condizioni igieniche, fu a questo punto che il rumore diventò sintomo di malattia, rivolta, povertà. In particolare: «La paura urbana si indirizza verso una specifica formazione sociale: la folla, massa indistinta di corpi dall'alto potenziale energetico e dal comportamento imprevedibile» (D'Aquino, 2021, p. 185).



[Fig. 9 – Proteste contro il “Criminal Justice Act”, Inghilterra, anni ‘90]

La città resta il luogo privilegiato per osservare le dinamiche di repressione del rumore, ed è il luogo dove il rumore più si manifesta, nascosto, illecito o integrato ai ritmi produttivi. Il rumore (e la musica) tra la folla, scrive D'Aquino, funzionano da innesco per dinamiche che trasformano i singoli in moltitudine, e nella moltitudine

giace il pericolo della rivolta, della devianza: «Nell’ostilità verso determinati suoni affiora l’antica paura del contatto e del potere dei corpi che è propria dello spazio urbano: il timore del crimine e della sovversione» (D’Aquino, 2021, p. 199-200). Le pratiche di *noise abatement* hanno finito per romanticizzare la quiete e caratterizzare negativamente il rumore: «L’enfasi posta sul pericolo rappresentato dall’inquinamento acustico va inoltre contestualizzata all’interno di un generale inasprimento nella percezione del rumore, e nelle relative contromisure legislative» (D’Aquino, 2021, p. 52). L’esempio che D’Aquino riporta è quello della contrapposizione atavica tra il rumore dei mestieri manuali ed il silenzio di quelli intellettuali, dunque: «Nella contrapposizione tra il silenzio necessario al lavoro intellettuale e il frastuono causato da quello manuale riecheggiano le dinamiche di uno scontro di classe ante-litteram» (D’Aquino, 2002, p. 183). Questo scontro di classe è in qualche modo presente in tutta la storia del *noise control* nei contesti urbani che, già in epoca vittoriana, si manifestò come strategia di regolamentazione e sorveglianza sociale (D’Aquino, 2021): «Oltre la retorica borghese della quiete [...] il rumore urbano va dunque inteso come *potenziale*: serbatoio ritmico inesauribile, espressione di una riserva energetica propria del corpo sociale e della sua possibilità di attivare una trasformazione dell’esistente» (D’Aquino, 2021, p. 182).



[Fig. 10 – Il “Notting Hill Carnival”, Londra, 1980]

Le leggi di *noise control*, come il *Noise Abatement Act* (1997), pensato dal governo giamaicano apposta per colpire i balli notturni, o il già citato *Criminal Justice and Public order Act* (1993), seppur in modi diversi, hanno colpito principalmente la musica di strada finendo per diventare forme di contenimento delle devianze, o supposte tali, e di alcuni tipi di cultura popolare: «Inserendosi in una più ampia strategia di gestione dello spazio pubblico e, all’occorrenza, propagandando pratiche di razzializzazione oltre i confini del visibile» (D’Aquino, 2021, p. 200). In particolare, il *Noise Abatement Act*: «è esplicitamente rivolto al controllo dell’inarrestabile vitalità della scena musicale locale» (D’Aquino, 2021, p. 219) inasprendosi via via col passare del tempo, fino all’intervento diretto della polizia alle dancehall e all’interruzione di festival (D’Aquino, 2021). Tanto in Giamaica quanto nella periferia rurale inglese, dietro l’organizzazione di una semplice festa, giace un universo di economie collaterali, vere strategie di sopravvivenza delle classi marginalizzate. Le ultime riflessioni dedicate alla sorveglianza sonora nella città contemporanea, riguardano il processo di gentrificazione che progressivamente uniforma le identità territoriali e cancella le culture popolari, con l’intento di incrementare i profitti e ridurre al minimo tutti i possibili ostacoli alla riproduzione del capitale: «Riconoscendo l’audiosfera come terreno di scontro politico è possibile apprezzare il modo in cui la gentrificazione avviene anche a livello del suono» (D’Aquino, 2021, p. 230). Il caso esemplare descritto in *Black Noise* è quello del carnevale di Notting Hill, manifestazione nata nella Londra nel 1959, sulla scia dei disordini razziali dell’anno precedente, rimasto tutt’oggi il carnevale multiculturale e lo *street festival* più grande del mondo, dopo quello di Rio De Janeiro (D’Aquino, 2021). Il *Notting Hill Carnival* è anche un evento politico e sociale che esprime, nell’occupazione temporanea di una porzione di spazio, i cambiamenti sociali, etnici e culturali della città di Londra. Il concetto di occupazione temporanea dello spazio pubblico è ben sviluppato in quelle che, nel 1991, Hakim Bey definì TAZ (*temporary autonomous zone*): «The TAZ is like an uprising which does not engage directly with the State, a guerrilla operation

which liberates an area (of land, of time, of immigration) and dissolves itself to reform elsewhere, *before* the State can crush it» (Bey, 1991, p. 101).

La differenza tra le TAZ, i rave ed un evento come il *Notting Hill Carnival* sta nel fatto che le prime si tengono in luoghi lontani dagli occhi della sorveglianza poliziesca, usando quella che Bey chiama ‘tactic of disappearance’ (Bey, 1991), mentre il carnevale londinese nasce con l’intento opposto, cioè di rendersi ben visibile e coinvolgere le comunità oppresse e razzializzate della città. Ad ogni modo il processo di gentrificazione e sbiancamento colpirà anche il carnevale di Notting Hill, che passò in pochi anni dall’essere una manifestazione pubblica e gratuita ad un evento tra i più famosi in città, finanziato da grosse compagnie commerciali (Red Bull tra le citate), vale a dire il progressivo «inserimento di realtà estranee all’impronta culturale e alla storia dell’evento» (D’Aquino, 2021, p. 236).

In merito ai processi di gentrificazione dello spazio acustico, Gilbert ha una prospettiva diversa rispetto a quella di D’Aquino sul tema. Egli ritiene che, seppure le culture *dance underground* abbiano subito un decisivo cambiamento ed oggi non sono più la ‘nicchia’ dei decenni del loro esordio, nel contesto repressivo delle società occidentali «making available that culture’s central experiences (dancing and drug taking) to a wide public constitutes a some form of victory» (Gilbert, 2002, p. 179). Di conseguenza, sostiene Gilbert, non è stata la *club culture* a farsi assorbire dal mercato, bensì il contrario: «It isn’t dance culture that has changes; ‘mainstream’ British culture has altered to accomodate it» (Gilbert, 2002, p. 179). La postura assunta da Gilbert nel formulare questa ipotesi non può evitare di considerare che, nel processo di incorporazione un potenziale è andato perduto, un sogno si è sgretolato.

Tanto il *noise control* descritto da D’Aquino, quanto la politica proibizionista illustrata Jeremy Gilbert fanno delle *dance cultures* strategie di resistenza sonora e musicale, che nei *sound system*, come nei *rave* o nei club, trovano lo spazio simbolico e materiale per l’emancipazione dei soggetti razzializzati. La rivoluzione iniziata sulla pista da ballo continua nelle strade di quella periferia planetaria (D’Aquino, 2021),

componendosi in una sinfonia della resistenza, rintracciabile in diversi angoli del mondo, ed in diversi punti della storia.

### **Bibliografia**

- ATTALI, J.** (2011), *Noise, the Political Economy of Music*, Minneapolis: The University of Minnesota Press, (ed. or. 1977);
- BEY, H.** (1991) *TAZ: the Temporary Autonomous Zone, Ontological Anarchy, Poetic Terrorism*, New York: Autonomedia;
- D'AQUINO, B.** (2021) *Black Noise, tecnologie della diaspora sonora*, Milano: Meltemi ed;
- FISHER, M.** (2019) *Spettri della mia vita. Scritti su depressione, hauntologia e futuri perduti*, Roma: Minimum Fax;
- FISHER, M.** (2020) *K-punk. Vol. 1: Il nostro desiderio è senza nome. Scritti politici*, Roma: Minimum Fax;
- FISHER, M.** (2021) *K-punk. Vol. 3: Scegli le tue armi. Scritti sulla musica*, Roma: Minimum Fax;
- GILBERT, J.** (ed.or. 1999) *Discographies, Dance Music, Culture and the Politics of Sound*, Londra: Routledge;
- GOODMAN, S.** (2012) *Sonic Warfare: Sounds, Affect and the Economy of Fear*, Cambridge (MA): The MIT Press;
- LAWRENCE, T.** (2003) *Love Saves the Day: A History of American Dance Music Culture 1970-1979*, Londra- Durham: Duke University press;
- RIETVELD H.C.**, (2018; ed. or. 1998), *This is Our House, House Music, Cultural Spaces and Technologies*, New York: Routledge;
- SCHAFER, M.** (1993) *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*, Rochester: Destiny Books (ed. or. 1977);

**STERNE, J.** (2003) *The Audible Past. Cultural Origins of Sound Reproduction*, Durham: Duke University press;

**THORNTON, S.** (1995) *Club Culture, Music, Media and Subcultural Capital*, Cambridge: Polity Press.

### **Filmografia**

**BADHAM John**, *Saturday Night Fever* di John Badham e Nik Cohn, Paramount Pictures, 1977.

**CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?**

WHAT IS A SOUND IMAGE?

ELIA GONNELLA

**Abstract (IT):** È possibile concettualizzare l'immagine sonora? In che modo si può parlare di un incontro tra immagine visiva e suono? Quand'è che precisamente vi è un'immagine sonora? In questo articolo inizio specificando cosa non sia un'immagine sonora e analizzo tre forme di quella che può invece essere intesa come immagine sonora. Intendendola come forma dell'esperienza, l'immagine sonora si riferisce a un soggetto ma assume altresì un'indipendenza: essa è una manifestazione di mondo.

**Parole chiave:** Immagine sonora, interazione, concettualizzazione del suono, esperienza, percezione.

**Abstract (EN):** Is it possible to conceptualize the sound image? How can we talk about the intertwined between visual image and sound? When precisely is there a sound image? In this article, I specify what is not a sound image, and I analyze three forms of what should be considered a sound image. Understood as a form of experience, the sound image is linked to a subject, but at the same time is independent from him: it is a world manifestation.

**Keywords:** Sound Image, Interaction, Conceptualization of Sound, Experience, Perception.

## CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?

ELIA GONNELLA

### 1. Introduzione

In queste righe cercheremo di intarsiare qualche risposta alle domande sullo statuto di quella che possiamo definire una vera e propria forma dell'esperienza. Cercheremo di capire meglio *come* avvenga e con *che cosa* accada quanto definiamo *immagine sonora*; per adesso sosteniamo che si tratta di concettualizzare l'esperienza attraverso un dare forma (immagine) a un contenuto (sonoro). Già con questa prima puntualizzazione ci rendiamo conto di come “immagine sonora” possa significare in prima istanza un *come* di un *che cosa*, una forma di una materia, una *morphé* di una *hyle*, a partire dal cui intreccio prende vita qualcosa di nuovo – per lo meno, a un primo impatto, nell'accostamento di due elementi apparentemente distanti come “immagine” / “sonora”.

Ma in che modo può prendere vita qualcosa di nuovo dall'incontro di due elementi così distanti?

La novità nell'esperienza costituisce un punto critico per la filosofia della percezione: se è vero che si possono avere nuove esperienze di vita (*Erfahrungen*) e nuove esperienze interiori (*Erlebnisse*), si possono altresì costituire nuovi momenti percettivi negli spostamenti – più o meno intenzionali – delle prospettive ordinarie. Ma, di nuovo, che cosa significa una simile affermazione? Spingendoci oltre, pur rimanendo all'interno degli assetti delle abitudini percettive ordinarie, è possibile sostenere che si generino nuove intensità – l'immagine che crolla nell'anamorfismo, le macchie che prendono forme e profili nella pareidolia, l'imperante sinestesia. L'immagine sonora si intrufola proprio tra le maglie lasche e non dell'ordinario.

[divulgazione audiotestuale]



*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

Quando si può dire, allora, di essere *di fronte*, ma per la sua natura omnidirezionale dovremmo dire anche *di tempia*<sup>1</sup>, a un'immagine sonora? Esiste un'immagine sonora o vi sono tante immagini sonore?

Proveremo a incontrare tre declinazioni di quella che intendiamo definire una forma dell'esperienza, le quali ci permetteranno di giustificare una simile concettualizzazione. È proprio perché inizialmente si stabilisce a partire dal modo in cui un soggetto si trova a fare esperienza che l'immagine sonora viene definita come forma dell'esperienza e non come incontro a posteriori tra due elementi, le immagini e i suoni. Si è detto “inizialmente” perché al di là delle tracce semiotico-fenomenologiche dell'incontro sensibile, sempre accentrato da un soggetto, l'immagine sonora si squaderna come semantica *del* mondo (genitivo soggettivo), come ontologia del sensibile.

Ma cerchiamo di vedere meglio.

## 2. Che cosa non è immagine sonora

Molto interessanti e decisamente densi di materiale speculativo innovativo sono alcuni esperimenti e lavori sul rapporto tra immagine e suono. Qui mi limiterò a prenderne in esame un paio come esempi paradigmatici. Il primo riguarda Ernst Florens Friedrich Chladni (1756-1827), un fisico tedesco nato a Wittenberg, la città delle tesi di Lutero, il quale dedicò numerosi esperimenti al suono. Egli lavorò con delle lastre di vetro ricoperte di sabbia (si possono adoperare lastre di altro materiale e sale, ad esempio Chladni usava anche lastre di metallo) alle quali impartiva vibrazioni che facevano muovere la sabbia, la quale, di tutta risposta, si allontanava dalle zone “movimentate” raggruppandosi nelle zone non vibranti. Il risultato di questi esperimenti sono figure

<sup>1</sup> E. Gonnella, *Tendere l'orecchio. L'attenzione nel processo uditivo: neuroscienze e antropologia in dialogo*, «Palaver», 11, 2, 2022, pp. 231-248.

---

*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

strabilianti – nel suo testo *Entdeckungen über die Theorie des Klanges* sono riportate 11 tabelle con un totale di 166 figure<sup>2</sup>. Geometricamente differenziate, queste lastre sembrano indicarci una potenzialità visivo-figurale del suono. Qui, il suono sembra essere la *dynamis* immaginale a partire da cui prendono forma figure geometriche nell'orizzontalità vibratile della lastra.

Un altro caso interessante circa il rapporto tra suono e immagine ci viene dall'altra parte del mondo e in particolare dagli esperimenti del controverso Masaru Emoto<sup>3</sup>. Al di là del dibattito sulla non scientificità degli esperimenti condotti da Emoto, ciò che ci interessa qui è la possibilità di confrontarsi con il rapporto tra immagine e suono e il ricercatore giapponese a questo si è dedicato. Indagando le influenze sonore sull'acqua Emoto rilevò dei rapporti molecolari inimmaginabili a livello macroscopico. Suoni differenti costituivano differenti armonizzazioni delle molecole d'acqua e, a livello visivo, l'evidente differenza tra suoni appartenenti a diversi generi musicali era incontrovertibile. Alla musica colta, la musica classica, corrispondevano figure armoniche ed equilibrate, ad altra musica, come l'*heavy metal*, corrispondevano tutt'altre configurazioni decisamente meno equilibrate tra le parti. Ora, tralasciando la validità scientifica degli esperimenti, e la questione etico-morale nonché quella fisiologica dell'ascolto di differenti generi musicali dopo un apprendimento dei corrispettivi aspetti figurali<sup>4</sup>, la questione, come con Chladni, è ancora una volta il rapporto generativo tra suono e immagine, dove il suono costituisce l'intensità vibrante di ciò che si manifesta *poi* come immagine. Sia quelli di Chladni che quelli

<sup>2</sup> E. F. F. Chladni, *Entdeckungen über die Theorie des Klanges*, Weidmanns Erben und Reich, Leipzig 1787.

<sup>3</sup> Ad esempio, M. Emoto, *Mizu wa kotae wo shitteriu*, Sunmark, Tokyo 2001; tr. it. di Paola Giovetti, *La risposta dell'acqua*, Edizioni Mediterranee, Roma 2004, ma anche il video *La coscienza dell'acqua* (Macrovideo 2010).

<sup>4</sup> Il punto è che se l'acqua "realmente" rispondesse così al suono musicale, e dato che il nostro corpo è costituito prevalentemente di acqua, ne deriverebbe un dibattito non solo etico, ma altresì prettamente fisico, sulla qualità dell'ascolto.

di Emoto sono due esperimenti condotti dall'uomo che sembrano tenere insieme l'immagine sonora a partire dall'istanza vibratile del sonoro. Ma ambedue si costituiscono a posteriori – il suono incontra qualchecosa (sabbia, sale, acqua) e attraversando il supporto genera figure. L'immagine sonora in quanto incontro tra suono e immagine deve piuttosto potersi posizionare al di qua dell'incontro fisico-meccanico tra i due. Per questo motivo queste due immagini sonore – come ne possono essere rintracciate altre – non costituiscono immagini sonore per come le vogliamo qui intendere: esse non sono ancora forme dell'esperienza.

### 3. Tripartizione dell'immagine sonora

Per compiere il nostro percorso verso una concettualizzazione dell'immagine sonora cercheremo tre vie distinte, le quali corrispondono ai tre modi da noi identificati della forma esperienziale *immagine sonora*. Seguiremo le vie esposte in *L'orecchio e lo sguardo. Introduzione a una fenomenologia dell'immagine sonora*<sup>5</sup>, in cui come si evince già dal titolo si tratta di un intreccio costitutivo. All'*orecchio* infatti dovrebbe corrispondere l'*occhio*; e allo *sguardo* dovrebbe corrispondere l'*ascolto*; mentre l'*udito*, assieme al corrispondente visivo, la *vista*, restano tagliati fuori dal titolo. Questo perché la stratificazione di senso in atto nella percezione prevede gradi differenti sia all'interno della vista: la visività dell'occhio e i significati dello sguardo, che dell'udito: l'udibilità dell'orecchio e i significati dell'ascolto. Così, toccando l'incontro tra modi d'esperienza (pura visività, sguardo significativo / pura udibilità, ascolto significativo) e registri sensoriali differenti (visivo / sonoro, nonché quindi i sensi vista / udito e gli organi occhio / orecchio), all'orecchio si accosta lo sguardo – *L'orecchio e lo sguardo*.

<sup>5</sup> E. Gonnella, *L'orecchio e lo sguardo. Introduzione a una fenomenologia dell'immagine sonora*, Aracne, Roma 2022.

Indagando i possibili modi di relazione tra i due campi sensoriali possiamo costruire una tripartizione dell'immagine sonora come segue: (1) il suono con un fondamento di immagine, ossia l'immagine intesa nello statuto della *mimesis* che si rintraccia nel suono; (2) suono e immagine sullo stesso piano in cui l'uno sbocca nell'altra e viceversa; (3) l'immagine con un fondamento di suono, ossia il suono come statuto della *vibrabilità* che si rintraccia nell'immagine.

### 3.1 Prima forma: il suono con un fondamento d'immagine

Quando sentiamo un suono, facciamo il caso di un suono di clacson, siamo diretti all'oggetto che lo emette (l'automobile) come diretto oggetto d'interesse<sup>6</sup>. Nessuno davanti a un suono di clacson si sofferma ad ascoltarne l'intensità e al limite l'altezza – provando a intonarlo, ad esempio; si sente il suono-clacson e ci si dirige percettivamente immediatamente all'oggetto-automobile. Facciamo questo per una modalità percettiva che costituisce un dato di fatto auditivo circa il legame suono-oggetto (e se si vuole interno a quello suono-mondo): siamo nel mondo come soggetti percipienti che attraverso i sensi recuperano informazioni circa il mondo e gli oggetti che in questo si trovano. Sentiamo il clacson e lo colleghiamo all'automobile che sappiamo essere, *con* quel suono, presente; al contempo comprendiamo immediatamente i motivi di quel suono (stiamo commettendo un'infrazione, qualcuno vuole comunicarmi che sto andando troppo a sinistra con l'automobile, e così via). Con questa affermazione si è detto qualcosa di più del semplice “prestare attenzione” ai suoni del mondo. Il clacson sappiamo che può significare: “attenzione”, “allarme”,

<sup>6</sup> Certo, l'oggetto che emette il suono di clacson sarebbe il clacson stesso, posizionato all'interno della vettura. Ma per una metonimia esperienziale, non vedendo direttamente il clacson, e un principio di vicinanza gestaltico, operiamo il salto dal suono di clacson – scavalcando l'oggetto clacson – all'automobile.

“allerta per un attraversamento con il rosso”. Nel caso del clacson però il legame soggetto-mondo si stratifica perché i significati che esso assume sono contesto-variabili (durante una manifestazione o dopo una vittoria sportiva può significare qualcheduno, nel traffico ingorgato di una metropoli qualcos'altro). Ecco che dovremmo dire che il suono di clacson è *simbolico*, dove con questo termine non ci si deve spaventare pensando all'antropologia strutturale di Lévi-Strauss o alla psicoanalisi lacaniana, piuttosto, se vogliamo rintracciare un referente, ci dobbiamo rivolgere alla tripartizione semiotica di Peirce<sup>7</sup>. Esso significa qualcosa in virtù dell'attribuzione di senso arbitrariamente elargita dalla (leggasi: da una determinata) società umana. È vero che l'intensità del clacson – caratteristica dovuta alla necessità di farsi sentire anche in casi di forte rumore di sottofondo – può riportare proprio come un *indice*, e proprio come abbiamo ammesso all'inizio di questa nostra riflessione, all'oggetto cui si riferisce, nei modi di una determinazione fisico-causale; ma a differenza di quest'ultima (dell'indice) non costituisce il suo rimando solo in base a caratteristiche di referenza indicale (come una fotografia può essere indice della persona rappresentata in base a corrispondenze “punto per punto”, un clacson registrato può essere indice del clacson dell'automobile, nel modo in cui a questo rimanda, e lo stesso clacson indice dell'automobile). Il rimando simbolico del clacson si costituisce attraverso una pratica inserita in un contesto di abitudini percettive e referenti arbitrari – direbbe Peirce: un simbolo si ricollega a qualcosa in virtù di una legge, presentando un carattere di arbitrarietà (come le parole, i segni convenzionali e la segnaletica stradale)<sup>8</sup>.

Mettendo da parte la distinzione, e restando sempre con il nostro clacson, possiamo

<sup>7</sup> Ci riferiamo alla tripartizione del segno in indicale, iconico e simbolico che nel discorso sonoro prende una piega affatto particolare, cfr. *ivi*, pp. 29 sgg.

<sup>8</sup> Cfr. C. S. Peirce, *Collected Papers*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (Massachusetts) 1935; tr. it. di Massimo A. Bonfantini, Letizia Grassi, Roberto Grazia, *Semiotica. I fondamenti della semiotica cognitiva*, Einaudi, Torino 1980, 2.247-2.249, pp. 139-141.

*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

dire che sentendo il suono siamo informati direttamente *sia* dell'automobile *sia* del suo (del clacson) significato non appena ci troviamo a esserne ascoltatori. Che cosa succede se ci poniamo in modo completamente differente nei confronti di questo clacson? Se non lo udiamo come significato di qualchecosa (quindi, senza che ciò sia di volta in volta portato a coscienza, come segno simbolico di una società) e non lo colleghiamo più all'automobile? Che cosa succede se sentiamo il clacson in una composizione, magari sul levare di un 4/4 con un *groove* avvolgente in un brano dub?

Ecco che inizia un'*immagine sonora*. Qualchecosa si è staccato dal contesto abituale, dal supporto cui si può ascoltare e viene esperito distaccato, come parte a sé. Ascoltiamo il clacson per le sue proprietà sonore, per le sue caratteristiche, e *non* perché ci rimanda a un'automobile o a un significato. Ovviamente una simile definizione può ricordare la tipologia dell'ascolto musicale (in cui ci si sofferma sulle proprietà dei suoni e i loro rapporti senza collegarli a oggetti del mondo o a significati – siano essi extramusicali o intramusicali, come quando non percepiamo la struttura della forma sonata come espressione compositiva di un periodo musicale ma ciò che vi è all'interno si lascia ascoltare per sé, senza alcun rimando). E su questo punto, come sulla fragilità di un simile ascolto, ha insistito molto ad esempio Don Ihde<sup>9</sup>. Tuttavia, al di là del tipo di ascolto, e del dibattito ancora in corso, una simile possibilità è data, come abbiamo visto, anche e soprattutto nell'ascolto quotidiano. Un'analisi di questa prima forma d'immagine sonora non può prescindere da tutta una serie di premesse teoriche che partono da Platone e arrivano fino alla semiotica

<sup>9</sup> Cfr. il lavoro di E. Gonnella, *Una fenomenologia all'ascolto. Epochè, intenzionalità e costituzione del sonoro*, in «Dialegesthai. Rivista telematica di filosofia» [in linea], anno 21 (2020) [pubblicato: 31/07/2020], disponibile su World Wide Web: <<https://mondodomani.org/dialegesthai/>>, ISSN 1128-5478. disponibile al link: <https://mondodomani.org/dialegesthai/articoli/elia-gonnella-01> (ultima consultazione: 16/03/2024).

contemporanea<sup>10</sup>. Qui possiamo constatare che, fintantoché definiamo immagine un qualcosa di percettivo che si distacca dal supporto e dal contesto percettivo abituale, nel modo in cui questo processo è affidato all'ambito sonoro, si dà la possibilità di un'immagine sonora – una prima forma d'immagine sonora.

### 3.2 Seconda forma: suono e immagine si equivalgono

Se con la prima modalità dell'immagine sonora era l'immagine a dare la forma e il suono a dare il contenuto dell'incontro tra immagine e suono, con questa seconda forma suono e immagine si equivalgono. Certamente, lo noteremo, qui si attua un'oscillazione: dall'immagine come statuto fondativo della *mimesis* – che ci permetteva di definire l'incontro con un suono *come* immagine sonora – si prende adesso in considerazione il suo darsi per mezzo del visivo – da cui deriva il suo collaborare paritario con il sonoro. In questo senso saranno due contenuti a incontrarsi lasciando scorrere le forme l'una nell'altra: sono il sonoro e il visivo che inondano l'uno nell'altro.

Per compiere questo passaggio occorre partire, se si vuol fare filosofia, da un esempio. Torniamo alla scena automobilistica e lasciamo il nostro clacson; dirigiamoci piuttosto alla portiera anteriore sinistra o qualunque portiera di un'automobile vogliate. Quando apriamo e chiudiamo la portiera non sentiamo le fanfare o il cuculo allietarci; quello che sentiamo è la portiera dell'auto sbattere congiungendosi con i meccanismi di supporto della serratura, le congiunture e tutto ciò che costituisce il sistema di bloccaggio. Il suono stesso della portiera è dato dalla risultante di queste componenti che si muovono o si chiudono. Chiudendo la portiera sentiamo il metallo sbattere, la plastica con la guaina isolante che smorza e attutisce il colpo – oltre a non permettere

<sup>10</sup> Rimandiamo a E. Gonnella, *L'orecchio e lo sguardo*, cit., pp. 32 sgg.

*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

all'acqua di entrare dentro l'abitacolo. Quando sentiamo un suono sentiamo sempre il materiale da cui emerge, la materialità che rende un suono *quel* suono<sup>11</sup>, costituendo un intreccio con la tattilità percettiva. Sentiamo quel metallo non solo in quanto suono astratto, ma appunto come suono *di* metallo, ossia suono metallico; qualcosa che proprio attraverso il suono chiama il tatto e mostra (tramite l'udito) un supporto materico come duro, freddo, rigido, ecc. E il visivo? Quali sono dopotutto i rapporti tra il campo visibile e l'udibile, dopo l'incontro di quest'ultimo con il palpabile e il tattile?

Qui le strade percorribili sono almeno due. La prima prevede che si costituiscano rimandi tra suono e immagine visiva attraverso l'intermediario tattile. Il tatto infatti ha un ruolo costitutivo sia nell'esperienza uditiva (la portiera ci informa direttamente della materialità metallica, il suono del bicchiere di cristallo ci informa circa la durezza e la freschezza) sia nell'esperienza visiva (vedendo il rosso fuoco della legna che arde siamo direttamente collegati al calore del fuoco senza doverlo toccare, vedendo il cristallo trasparente ci colleghiamo direttamente alla durezza e alla freschezza). In questo modo può capitare che nel vedere la cristallinità del bicchiere ci si colleghi al suono acuto che esso produce. Si è preferito usare espressioni come “ci informa di/circa” e “siamo collegati/ci si colleghi” perché non diremmo di percepire tattilmente mentre guardiamo o mentre ascoltiamo; piuttosto diremmo di esserci trovati a riconoscere presenti degli elementi tattili mentre guardiamo o mentre ascoltiamo. Pertanto dobbiamo sostenere una tesi piuttosto radicale, ossia che ciò che definiamo suono o immagine visiva è *già* quel qualcosa che si intreccia con dati tattili; quel qualcosa che si compone (e quindi è la risultante) anche di componenti tattili.

Un'altra strada prende le mosse da quest'ultima osservazione. Se infatti è possibile distinguere nettamente la freschezza dalla visione limpida del cristallo e dire che esse sono insieme, intrecciate o accostate (per poter dire che due cose sono vicine o

<sup>11</sup> Cfr. E. Gonnella, *Are Sounds Events? Materiality in Auditory Perception*, in «Phenomenology and Mind», 25, 2023, pp. 226-240.



*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

intrecciate devono essere riconosciute come due cose distinte) in alcuni casi i dati percettivi costituiscono degli amalgami inestricabili dei campi sensibili. Ad esempio, sentiamo una campanella squillante e vediamo del giallo, essa ci dà la stessa sensazione luminosa della tromba o della tonalità di *re*: in questi casi non sappiamo dove finisca l'una e inizi l'altra. Certo abbiamo detto di aver sentito un suono *e quindi poi* aver avuto esperienza visiva di qualcosa. Ma che cosa diciamo del caso opposto, quando guardando la campanella si dà l'esperienza di sentirne il suono? Certamente qui siamo ancora nell'ambito passibile della critica dell'associazione – associamo i dati per esperienza: siamo abituati a sentire e vedere le due cose insieme e allora come i cani di Pavlov a un certo momento impariamo il legame. Eppure c'è un campo sensibile ancora più fuso e impastato che inizia ad affacciarsi proprio alla fine della prima strada, lasciando le prese oggettivanti della schematicità categoriale. Facendo esperienza del bicchiere come insieme di freschezza, durezza, acutezza, limpidezza, facciamo esperienza di un'unità che può poi essere divisa in tattilità, sonorità e visibilità, ma solo a posteriori e con la riflessione<sup>12</sup>: all'inizio facciamo esperienza di un'unità.

Nel vedere il calice trasparente e sentirne la levigatezza e il freddo attrito che produce nelle dita che vi scorrono; nel toccarlo e sentirne prima di colpirlo il suono che farebbe se

<sup>12</sup> Se è vero che il corpo «è un'unità plurale di sensi» (J.-L. Nancy, *Les Muses*, Éditions Galilée, Paris 2001; tr. it. di Chiara Tartarini, *Le Muse*, Diabasis, Reggio Emilia 2006, p. 145) è anche vero che lo è proprio perché incontra ed esperisce cose nel mondo cui i registri sensoriali ineriscono: c'è un oggetto «e questo oggetto parla immediatamente a tutti i sensi» (M. Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Éditions Gallimard, Paris 1945; tr. it. di Andrea Bonomi, *Fenomenologia della percezione*, Il Saggiatore, Milano 1965, p. 306) e quando lo fa senza che si divida ogni atto percettivo attraverso le vie distinte che abbiamo imparato (appunto) a distinguere (vista, udito, tatto, ecc.) la percezione appare ambigua, «esiste uno “strato originario” del sentire che precede ogni differenziazione tra i sensi. È a questo livello che l'esperienza percettiva è “ambigua”, che le sensazioni uditive influenzano quelle visive e viceversa» (A. Bonomi, *Esistenza e struttura. Saggio su Merleau-Ponty*, Il Saggiatore, Milano 1967, pp. 81-82).

*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

percorso; e, infine, nel semplice vedere che permette di vivere in contemporanea la presenza sonora del calice si produce qualcosa di differente rispetto alla sola collaborazione dei dati materiali tattili per la costituzione sonora. Vi è qualcosa che fa dell'immagine percettiva un concentrato di sensibile a cui partecipano dati sonori, tattili, visivi, gustativi, olfattivi<sup>13</sup>.

Questo qualcosa è l'oggetto d'esperienza che in quanto tale è un'unione indistinta di dati percettivi differenti. L'esperienza visiva del bicchiere straborda nella sua possibile emissione sonora, nell'udibilità del suo suono acuto; l'esperienza sonora del ticchettio acuto sfocia nella presenza limpida del cristallo. Cosicché dovremmo dire c'è: suono-acuto-limpidezza-cristallina.

Una simile natura percettiva è possibile rintracciarla attraverso il suo darsi corporeo, che in quanto tale ci permette di analizzare le forme primeve dell'incontro con il mondo<sup>14</sup>. Non facciamo esperienze dis-corporate, ma quel suono, luce, colore, limpidezza, freschezza ineriscono sempre a un corpo filtrante le membrane del mondo.

Certamente quello che qui ci interessava mettere in evidenza era la possibilità che immagini visive e suoni collaborassero e strabordassero le une negli altri. L'esperienza quotidiana di un semplice bicchiere si dà infatti come un accavallarsi costante di suoni e immagini visive, di visioni e ascolti, ossia: di una seconda forma di immagine sonora.

### 3.3 Terza forma: l'immagine con un fondamento sonoro

Se nella seconda forma ci siamo indirizzati verso una più forte forma dell'esperienza, quella del quotidiano darsi collaborante dei sensi, con la terza ci imbattiamo

<sup>13</sup> E. Gonnella, *L'orecchio e lo sguardo*, cit., p. 194.

<sup>14</sup> Cfr. E. Gonnella, *Sound Hyletic. Themes for an Aesthesiology of Hyle*, in «Studi di Estetica», 27, 2023, pp. 221-245.

**CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?**

nell'ultima possibilità di relazione tra immagine visiva e suono. Nella prima era il suono a dare il contenuto alla forma esperienziale dell'immagine, ora è il suono a farsi strada nell'immagine visiva. Per compiere quest'ultimo passo occorre dedicarsi a casi emblematici, i quali costituiscono esempi preclari di qualcosa che rimane comunque identificabile anche in altri eventi percettivi. Quand'è che c'è del suono nell'immagine visiva? Prendiamo il caso dell'immagine pittorica, dell'esperienza visiva di un supporto e un oggetto pittorici, e indirizziamoci ad esempio ad alcune tele di Rothko, del *Color Field*, di Tuymans o di Morandi.



[Fig. 1 - Mark Rothko, *No. 10*, 1950, foto di Elia Gonnella, MoMA New York]

[divulgazione audiotestuale]

*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

Davanti a una tela di questo tipo l'occhio si fa strada tra i campi vibratili dell'esperire; esso non è più definibile come qualcosa di frontale e visivo, ma inizia ad accompagnarci omnidirezionalmente, proprio come fa il suono. Non si tratta di qualcosa di vacuo e aleatorio, pura suggestione poetica, si tratta della *poiesis* pura dell'esperienza visiva pittorica. Per dimostrarlo sarà utile citare le parole di chi di Rothko si è occupato e del pittore stesso.

Davanti ad un Rothko, l'esperienza vissuta dallo spettatore è in realtà tanto stratificata quanto difficile da circoscrivere. In linea generale, si può costatare come, all'interno di una singola tela, si alternano due tipi di visione. Da una parte una visione d'insieme, che coglie l'effetto fantasmatico in cui la materia cromatica diventa translucida e le distese di colore sembrano fluttuare nell'aria, distaccate dalla superficie del supporto. Dall'altra parte, quest'effetto è compensato dalle numerose imperfezioni nella stesura e dalle interferenze di colori differenti che animano e insieme disturbano la *texture* cromaticamente omogenea. Si tratta di un effetto che sfugge, in gran parte, alle riproduzioni e che non cessa di stupire quanti per la prima volta hanno l'occasione di confrontarsi con gli originali<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> R. Venturi, *Rothko's experience*, postfazione a M. Rothko, *Scritti sull'arte. 1934- 1969*, Donzelli, Roma 2006, pp. 231-244, qui p. 235.



[Fig. 2 - Mark Rothko, *No. 3/13*, 1949, foto di Elia Gonnella, MoMA New York]

[divulgazione audiotestuale]

*CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?*

Si tratta di:

[q]uadri come spettri, accordi, che fanno regnare una sonorità nel luogo in cui li si appende. Contro il tumulto esterno, stabiliscono un silenzio ritmato in comunicazione con ciò che vi è di più segreto. Non chiedono affatto che li si guardi, quasi vi costringono a guardarvi, stavo per dire a pentirvi: vi fermano, fermano ciò che stavate per dire, vi costringono a pensarci<sup>16</sup>.

Qualche cosa che ha un:

carattere vibratile e pulsante che si genera quando diversi quadri sono esposti insieme e sembrano produrre un rumore sordo, un suono che viene prima delle note e su cui nessuno strumento potrebbe essere accordato. Alcune opere sembrano intonare un lamento sommesso<sup>17</sup>.

Nel caso specifico di Rothko questa composizione vibratile è riscontrabile anche attraverso le scelte allestitive, i conflitti e la relativa riflessione del pittore come, ad esempio, successe con l'esposizione al Four Seasons di New York<sup>18</sup>.

Alcune esperienze visive sono attraversate da dimensioni vibranti, sonore, in cui il colore, la *texture*, la massa e la grana pittorica, la distribuzione dei tratti e il gioco tra le parti – come il gioco dei rapporti tra fondo e superficie in Klee o di linee e curve in Kandinskij<sup>19</sup> – si danno come attraversate dal sonoro. Non è più una comparazione, come abbiamo già visto con la seconda forma; non c'è più solamente una visibilità che appare *come* l'arte dei suoni insegnerebbe in un contrappunto dei membri. Del colore inter-penetra nell'altro creando nuove sonorità, accordi, clusters, dissonanze. Ciò che vediamo ci colpisce nella sua traccia sonora.

<sup>16</sup> M. Rothko, *Scritti*, ed. it. a cura di Alessandra Salvini, SE, Milano 2002, p. 70.

<sup>17</sup> R. Venturi, *Rothko's experience*, cit., p. 242.

<sup>18</sup> Cfr. M. Rothko, *Scritti*, cit., pp. 70 sgg.; E. Gonnella, *L'orecchio e lo sguardo*, cit., pp. 263-264.

<sup>19</sup> Cfr. E. Gonnella, *L'orecchio e lo sguardo*, cit., pp. 243 sgg.



A un'osservazione prolungata, queste campiture cromatiche si spingono talmente verso lo spettatore che sembrano posarsi, come bende, sui suoi occhi. [...] Ma qui non si tratta meramente di visione [...] il corpo è coinvolto con tutta la sua attrezzatura sensibile<sup>20</sup>.

#### 4. Conclusioni

Immagine visiva e suono si possono incontrare in molti modi. I tre che abbiamo qui trattato nei modi di un'introduzione panoramica costituiscono tre forme d'esperienza sensibile. Se la prima abbisogna della semiotica e dell'analisi per poter sorgere in quanto tale, per poter essere riconosciuta nei modi dell'ascolto musicale e quotidiano, la seconda entra nel vivo di un dibattito fenomenologico sulla natura della percezione. Alla terza rimandano le esperienze artistiche, pittoriche in particolare, senza esclusione di manifestazioni vibranti nel colore, nei tratti o nelle parti di tessuti visivi di cui possiamo fare esperienza quotidianamente; come quando di fronte a una parete vibrante di raggi di sole il ronzio del giallo si dà appunto come ronzio, come traccia vibratile del sonoro nel visivo.

Per accettare l'immagine e per sentirla, occorre vivere quello strano ronzio del sole che entra in una camera in cui si è soli, perché, ed è un fatto, il primo raggio *colpisce* i muri. Tali rumori li sentirà anche chi – al di là del fatto – sa che ogni raggio di sole trasporta api. Allora tutto ronza e la testa è un alveare, l'alveare dei rumori del sole<sup>21</sup>.

<sup>20</sup> R. Venturi, *Rothko's experience*, cit., p. 236.

<sup>21</sup> Così Bachelard a proposito di una poesia di Tristan Tzara, G. Bachelard, *La poétique de l'espace*, Presses Universitaires de France, Paris 1957; tr. it. di Ettore Catalano, *La poetica dello spazio*, Edizioni Dedalo, Bari 1975, p. 262.



**Bibliografia**

- BACHELARD**, G. (1975) tr. it. di Ettore Catalano, *La poetica dello spazio*, Bari: Edizioni Dedalo (*La poétique de l'espace*, Paris: Presses Universitaires de France, 1957).
- BONOMI**, A. (1967) *Esistenza e struttura. Saggio su Merleau-Ponty*, Milano: Il Saggiatore.
- CHLADNI**, E. F. F. (1787) *Entdeckungen über die Theorie des Klanges*, Leipzig: Weidmanns Erben und Reich.
- EMOTO**, M. (2004) tr. it. di Paola Giovetti, *La risposta dell'acqua*, Roma: Edizioni Mediterranee (*Mizu wa kotae wo shitteriu*, Tokyo: Sunmark, 2001).
- GONNELLA**, E. (2023) «Are Sounds Events? Materiality in Auditory Perception», in *Phenomenology and Mind*, 25, pp. 226-240.
- GONNELLA**, E. (2022) *L'orecchio e lo sguardo. Introduzione a una fenomenologia dell'immagine sonora*, Roma: Aracne.
- GONNELLA**, E. (2023) «Sound Hyletic. Themes for an Aesthesiology of Hyle», in *Studi di Estetica*, 27, pp. 221-245.
- GONNELLA**, E. (2022) «Tendere l'orecchio. L'attenzione nel processo uditivo: neuroscienze e antropologia in dialogo», in *Palaver*, 11, 2, pp. 231-248.
- GONNELLA**, E. (2020) «Una fenomenologia all'ascolto. Epochè, intenzionalità e costituzione del sonoro», in *Dialegesthai. Rivista telematica di filosofia*, 21, <https://mondodomani.org/dialegesthai/articoli/elia-gonnella-01> (ultima consultazione: 16/03/2024).
- MERLEAU-PONTY**, M. (1965) tr. it. di Andrea Bonomi, *Fenomenologia della percezione*, Milano: Il Saggiatore (*Phénoménologie de la perception*, Paris: Éditions Gallimard, 1945).
- NANCY**, J.-L. (2006) tr. it. di Chiara Tartarini, *Le Muse*, Reggio Emilia: Diabasis (*Les Muses*, Paris: Éditions Galilée, 2001).

**CHE COS'È UN'IMMAGINE SONORA?**

**PEIRCE**, C. S. (1980) tr. it. di Massimo A. Bonfantini, Letizia Grassi, Roberto Grazia, *Semiotica. I fondamenti della semiotica cognitiva*, Torino: Einaudi (*Collected Papers*, Cambridge (Massachusetts): The Belknap Press of Harvard University Press, 1935).

**ROTHKO**, M. (2002) [a cura di Alessandra Salvini], *Scritti*, Milano: SE.

**VENTURI**, R. (2006) *Rothko's experience*, postfazione in ROTHKO, M. [a cura di Riccardo Venturi], *Scritti sull'arte. 1934-1969*, Roma: Donzelli, pp. 231-244 (*Écrits sur l'art. 1934-1969*, Paris: Éditions Flammarion, 2005).

**“ANALOG #1 (NOISE STUDY)”, DA MUSIC III A MAX MSP****“ANALOG #1 (NOISE STUDY)”, MUSIC III TO MAX MSP****MICHELE QUINTO**

**Abstract (IT):** Questa patch è una personale reinterpretazione, frutto di un lavoro di reverse engineering, alla quale mi sono dedicato con l’obiettivo di unire teoria e pratica per ottimizzare le ore di studio riportando la storia della musica elettroacustica alle tecniche di sintesi del suono. A partire dalla lettura de “La musica elettronica. Testi scelti e commentati da Henri Pousseur”, mi sono soffermato sull’estratto “Computer Music Experiences” (1961-1964) di James Tenney, nel quale il compositore descrive la composizione dal momento di concezione alla stesura, soffermandosi sulle scelte formali e tecniche; da qui l’idea di provare a sviluppare lo strumento come esercizio su Max.

**Parole chiave:** patch, reverse engineering, musica elettroacustica, sintesi del suono, composizione.

**Abstract (EN):** This patch is a personal reinterpretation, as a result of a reverse engineering project to which I dedicated myself, aiming to unify both a theoretical and practical approach, making the most out of my studies and conjoin the history of electroacoustic music with sound synthesis techniques. Starting from the reading of “La musica elettronica, testi scelti e commentati da Henri Pousseur” I took great interest in the analysis of James Tenney's excerpt "Computer Music Experiences" (1961-1964), where the composer describes the process of composing, from its conception to its writing, focusing on formal choices and techniques; this the starting point to try the developing of the instrument as an exercise on Max.

**Keywords:** patch, reverse engineering, electroacoustic music, sound synthesis, composition.

**“ANALOG #1 (NOISE STUDY)”, DA MUSIC III A MAX MSP**

MICHELE QUINTO

**1. Concezione e stesura**

Da qualcosa di assolutamente invivibile e stressante a oggetto di grande interesse, *Noise Study* si riferisce all'analisi dei rumori del traffico dell'Holland tunnel di New York, che James Tenney percorreva ogni giorno per andare a lavorare ai Bell Laboratories. Nonostante questi rumori fossero così forti e persistenti, tanto da impedire la conversazione, il compositore cominciò ad apprezzare proprio quei suoni nei quali ritrovava molti fenomeni acustici di sua conoscenza, cosicché il viaggio non risultava più qualcosa di spiacevole. Dall'ascolto attivo maturato, in tempi di gestazione più o meno brevi, concepì l'idea di una composizione elettroacustica, preoccupandosi di come concertare, far convivere e mutare insieme questi suoni, ispirandosi non solo a quelli della galleria ma anche a quelli delle onde del mare e tutti i suoni che condividessero un'interessante aperiodicità ritmica del modo di evolversi e mutare nel dominio del tempo.

In quel periodo ai Bell Laboratories, insieme a Max Mathews, si lavorava alle sperimentazioni di MUSIC III<sup>1</sup>, terza versione del suo programma in uso già dal 1957.

<sup>1</sup> MUSIC III è la terza versione dei programmi della famiglia MUSIC-N. MUSIC I è considerato il primo programma musicale per computer della storia, sviluppato da Max Mathews ai Bell Laboratories nel 1957. La sua evoluzione ha portato allo sviluppo di nuovi programmi utilizzati ancora oggi come Csound. Max Mathews lavora fino alla versione MUSIC V, mentre per lo sviluppo delle varianti di MUSIC IV (MUSIC IVB, MUSIC 4BF) e successive sono coinvolti Godfrey Winham, Hubert Howe e Barry Vercoe (sviluppatore di Csound).

"ANALOG #1 (NOISE STUDY)", DA MUSIC III A MAX MSP

L'elaborazione di *Noise Study* parte, dunque, dai test sui nuovi algoritmi di sintesi additiva di MUSIC III, ed è considerata la prima composizione totalmente generata da computer con il solo utilizzo delle grandi capacità di sintesi che il programma aveva raggiunto.

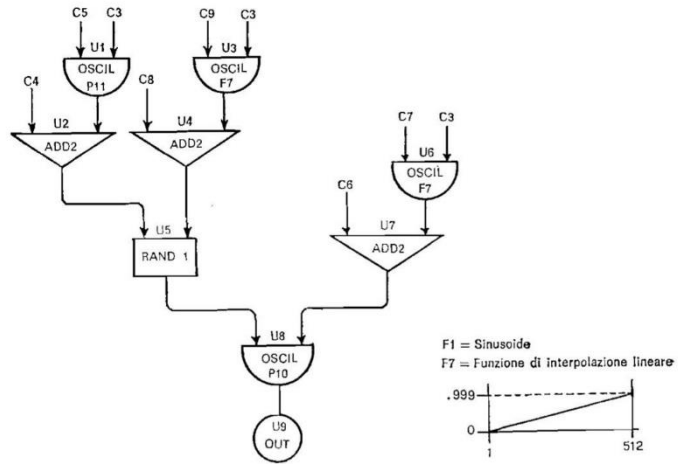
## 2. Lo strumento di Tenney

Il presente contributo si precisa come esercizio d'applicazione alla storia della musica elettroacustica, momento di connessione tra teoria e prassi nello studio di questa disciplina: l'analisi si è rivelata particolarmente avvincente in vista del controllo dei parametri in gioco.

Per la generazione dei suoni il compositore decise di progettare uno strumento in grado di produrre rumore con larghezza di banda variabile tramite la sintesi di una sinusoide portante con modulazione di ampiezza casuale, definendo un sistema che combinasse la sintesi additiva con la modulazione casuale. La sinusoide portante è interpolabile con un valore di inizio e di fine di ampiezza, larghezza e frequenza di banda. Per aumentare la densità dei suoni sono stati utilizzati cinque di questi strumenti contemporaneamente.

Di seguito un elenco con la definizione degli elementi:

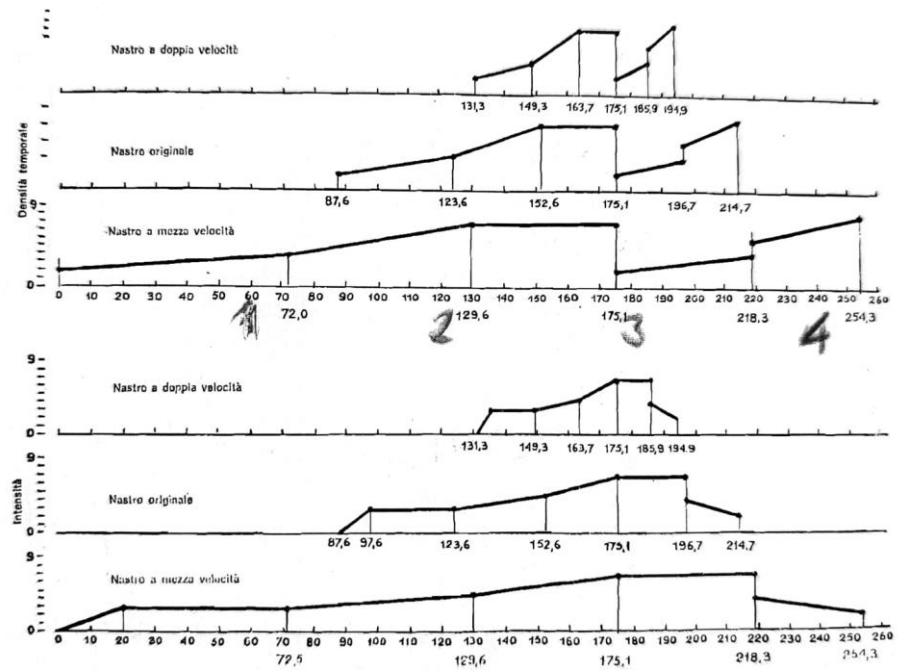
- 1- **OSCIL** oscillatori sinusoidali;
- 2- **ADD2** unità di somma;
- 3- **RAND1** un generatore di numeri casuali;
- 4- **OUT** uscita della catena.



[Fig.1 – Schema dello strumento progettato da Tenney]

La stesura principale è stata poi registrata su tre nastri mixati insieme a velocità differenti: il primo a velocità di riproduzione normale, il secondo al doppio e il terzo alla metà della velocità. Nell'immagine 2 viene rappresentato il modo in cui i tre nastri si sovrappongono durante il brano. Il nastro a mezza velocità copre tutta la durata del brano di 4,24 minuti. Il nastro originale subentra al minuto 1,12 e quello al doppio della velocità a 2,12 per una durata totale di 1,06 minuti durante la quale suonano tutti e tre i nastri in sovrapposizione.

"ANALOG #1 (NOISE STUDY)", DA MUSIC III A MAX MSP



[Fig. 2 – Schema della sovrapposizione dei nastri]

### 3.1 Cos'è Max

Max/MSP è un ambiente di programmazione ad oggetti sviluppato da Cycling '74 che ha rivoluzionato il modo di interagire con la tecnologia per creare esperienze interattive uniche. Tale software non viene utilizzato soltanto da compositori, sound designer o live performer ma anche dalla maggior parte dei professionisti del settore artistico multimediale. Nasce nel 1984 all'IRCAM di Parigi per merito di Miller

“ANALOG #1 (NOISE STUDY)”, DA MUSIC III A MAX MSP

Puckette<sup>2</sup> ed era inizialmente impiegato come *patcher* per gestione di dati MIDI in un sistema Macintosh 128k<sup>3</sup>.

Nel corso degli anni si è evoluto diventando uno strumento versatile e soprattutto potente, ed è in grado di elaborare qualsiasi suono, immagine o video, di gestire sensori e calcolare qualsiasi tipo di dato in tempo reale. Oltre a supportare protocolli di gestione e scambio dati come MIDI, OSC<sup>4</sup> e REWIRE<sup>5</sup>, Max offre inoltre la possibilità di integrarsi con linguaggi di programmazione come Javascript, Python e C++. Una delle integrazioni più potenti è Max for Live che permette di portare all'interno di Ableton Live<sup>6</sup> (versione 8.3) strumenti creati con Max, oltre a una serie di strumenti proposti di default.

### 3.2 La patch

La patch è stata sviluppata seguendo il principio di funzionamento dello strumento di Tenney. Una patch è l'insieme di oggetti che, connessi tra loro nel modo corretto, sono

<sup>2</sup> Miller Puckette (Chattanooga 26 marzo 1959) è un musicista e un matematico, noto per pubblicazioni come “The theory and technique of electronic music”, e per lo sviluppo di software quali Max e Pure data (Pd) che segue l'idea del software freeware in voga negli anni Ottanta.

<sup>3</sup> Macintosh 128k è uno dei primi computer sviluppati da Apple, distribuito nel 1984. La sigla 128k del modello indicava la quantità di memoria ram di cui disponeva ed è stato il primo computer dotato di un'interfaccia basata su icone e finestre.

<sup>4</sup> OSC “Open Sound Control” è un protocollo di comunicazione più avanzato del MIDI, utilizzato ad esempio con applicazioni per la creazione di controller remoti (Touch OSC).

<sup>5</sup> Un REWIRE è protocollo che consente l'integrazione con DAW come Logic Pro, Cubase o Pro Tools per trasmettere flussi audio e dati MIDI.

<sup>6</sup> Dopo la collaborazione del 2009 per l'introduzione di Max for Live, nel 2017 le due aziende hanno concordato l'acquisizione di Cycling '74 da parte di Ableton.



"ANALOG #1 (NOISE STUDY)", DA MUSIC III A MAX MSP

in grado di eseguire un determinato processo (gestione di liste di valori, generazione ed elaborazione flussi di segnale audio in questo caso).

La parola *patch* deriva dal mondo analogico, quando era necessario collegare i moduli con cavi definiti *patch* per far passare i segnali; in Max si simula il collegamento degli oggetti con i *patchcord*. La realizzazione della patch è basata principalmente sull'utilizzo dell'estensione di Max "Gen", di cui il componente "gen~", è dedicato all'elaborazione dell'audio. Gen offre un ambiente di programmazione che permette la generazione di codice ottimizzato per l'elaborazione del segnale, sia audio(gen~) che visivo (jit.gen) all'interno di Max. Il suo codice C e GLSL può anche essere portato fuori da Max con la funzione *code export* e integrato in altri sistemi. Anche se più complesso rispetto all'ambiente di MSP, è essenziale per chi necessita la massima potenza nella creazione di algoritmi. Il patcher di gen~ (lo spazio di lavoro dove l'utente può creare, visualizzare e collegare gli oggetti) è differente da quello di MSP, poiché bypassa i limiti imposti dagli oggetti base di Max. Infatti, gli operatori e le funzioni in Gen vengono compilati direttamente in codice macchina ottimizzato. Inoltre, Gen è integrato nella libreria di Max "Multichannel (mc.)". Quest'ultima permette di risparmiare ulteriori risorse della macchina durante l'esecuzione dei processi attraverso l'elaborazione audio multicanale immediata.

In questo caso specifico è stato creato un *patcher* che gestisce i flussi dei canali collettivamente, parametrizzati comunque in modo indipendente. Invece di replicare cinque volte gli stessi oggetti, l'utilizzo dell'attributo "@chans 5" all'interno degli oggetti mc. raccoglie ed elabora i cinque segnali.

“ANALOG #1 (NOISE STUDY)”, DA MUSIC III A MAX MSP



[Fig. 3 – Lo strumento di Tenney in Max]

Come si evince dall’immagine 3, la *presentation mode*<sup>7</sup> della patch è suddivisa in due aree principali. Nell’area superiore abbiamo tre gruppi di “number box” (rosso, giallo e verde), dediti a controllare i valori in ingresso nei modulatori. La parte inferiore invece presenta i 5 “gain~”, utilizzati per controllare il volume, affiancati dall’analizzatori di spettro. Le lettere A, B, C, D, E identificano gli strumenti. Ognuno viene parametrizzato attraverso i 9 controlli suddivisi nei 3 gruppi e si dispone complessivamente di 45 controlli in totale esclusi i 5 dei volumi.

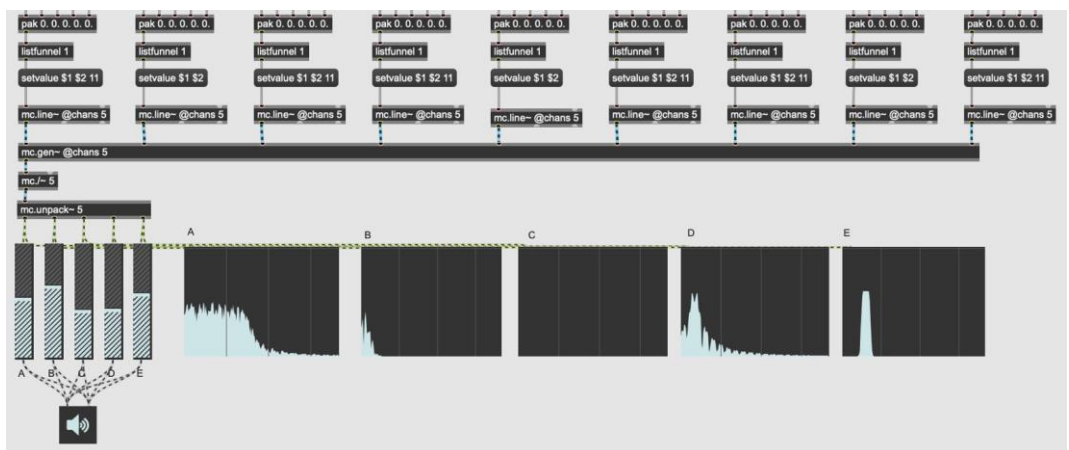
Continuando ad analizzare l’immagine 3, partendo da sinistra sono posizionati nell’ordine: Modulatori di ampiezza di *vs.rand*<sup>8</sup> (gruppo rosso), Modulatori di

<sup>7</sup> La *presentation mode* di Max consente di progettare interfacce grafiche semplificate selezionando e importando direttamente dal patcher gli oggetti interessati. Questa modalità permette di riordinare e facilitare il controllo delle patch, predisponendole ad esempio all’utilizzo in performance dal vivo.

<sup>8</sup> *vs.rand* fa parte della libreria di oggetti Virtual Sound, fornita con l’acquisto del manuale didattico “Musica elettronica e Sound design” di M. Giri e A. Cipriani.

"ANALOG #1 (NOISE STUDY)", DA MUSIC III A MAX MSP

frequenza di vs.rand (gruppo giallo) e Modulatori di frequenza fondamentale (gruppo verde). L'oggetto vs.rand è un generatore di numeri casuali, in questo caso utilizzato per pilotare i valori randomici dei gruppi di modulazione rosso e giallo. Nel primo gruppo Modulatori di ampiezza vs.rand (gruppo rosso) abbiamo l'offset come primo parametro tarato a 0 come valore fisso, la frequenza si muove su tutta la banda e l'indice (terzo parametro) lavora quasi come un interruttore: per funzionare viene impostato con valori compresi tra 0 e 1. La sua risultante, moltiplicata per quella del secondo gruppo Modulatori di frequenza vs.rand (gruppo giallo), gestisce le modulazioni di ampiezza e le intensità sonore randomiche dei cinque strumenti. Il terzo gruppo Modulatori di frequenza (gruppo verde) invece lavora sulla frequenza portante e la sua modulazione diretta.



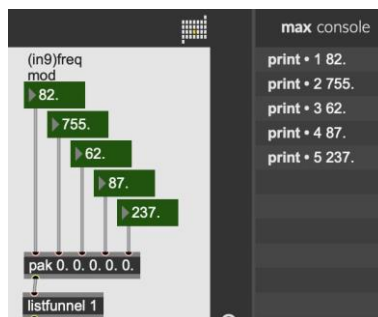
[Fig. 4 – Dentro la patch]

Per gestire le liste dei valori (immagine 4), i parametri entrano nei cinque ingressi dell'oggetto "Pak 0. 0. 0. 0. 0." che crea una lista ogni volta che riceve nuovi valori in input. Questa lista entra poi in un "listfunnel" che trasmette alla console di Max messaggi singolarmente, in ordine da 1 a 5, il parametro aggiornato (immagine 5).

Tutti i parametri passano attraverso l'oggetto "mc.line~ @chans 5" che genera le rampe dei 5 segnali in ingresso nel patcher, dove poi avvengono i processi di

"ANALOG #1 (NOISE STUDY)", DA MUSIC III A MAX MSP

generazione e manipolazione sonora. L'ultimo passaggio avviene dentro "mc.unpack~" quando il processo multicanale termina e i segnali vengono separati per poter gestire indipendentemente i loro volumi prima di andare ezdac.



[Fig. 5 – Esempio di una lista organizzata da listfunnel]

#### 4. Conclusione

Gli studi di Tenney e le sue composizioni hanno influenzato in modo radicale la ricerca e la sperimentazione delle tecnologie musicali che, dal 1970 ad oggi, si avvalgono della sintesi attraverso la computer music. Inoltre, *Noise Study sviluppando un pensiero insieme alle tecnologie*, prova che la quotidianità può essere trasformata in una esperienza artistica innovativa.

#### Bibliografia

CIPRIANI, A., GIRI, M. (2019) *Musica Elettronica e Sound Design, Teorie e pratica con Max 8 volumi 1,2,3*, Roma: ConTempoNet

GALANTE, F., SANI, N., (2000) *Musica Espansa*, Percorsi elettroacustici di fine millennio, Lucca: Casa Ricordi.

*"ANALOG #1 (NOISE STUDY)", DA MUSIC III A MAX MSP*

**POUSSEUR, H.**, (1976) *La musica elettronica, Testi scelti e commentati da Henri Pousseur*, Milano: Feltrinelli.

**ZATTRA, L.**, (2001) *Studiare la computer music, Definizioni, analisi, fonti*, Padova: Libreria Universitaria.

### **Sitografia**

**Leonardo Online**, "Computer Music Experiences, 1961-1964" by James Tenney

<https://leonardo.info/LEA/Tenney2001/computermusicexperiences.html>

**Ctrl-Alt Museum** "Apple Macintosh 128K"

<https://www.ctrlalt.museum/archivio/apple-macintosh-128k>

**Cycling74**, "What is Max"

<https://cycling74.com/products/max>

**Ableton** "Ableton e Cycling '74 formano una nuova partnership"

<https://www.ableton.com/en/blog/ableton-cycling-74-new-partnership/>

### **Link per il download di alcuni esempi audio:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1uVXmBXjJUU\\_IMxRAG-WZeVMN9YSUvXDn?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1uVXmBXjJUU_IMxRAG-WZeVMN9YSUvXDn?usp=drive_link)

**ARTE, SUONO, LINGUAGGIO. L'ESTETICA MULTIMEDIALE DI LAURIE ANDERSON TRA TECNOLOGIA E CRITICA DELLE STRUTTURE SOCIALI E COMUNICATIVE****ART, SOUND, LANGUAGE: THE MULTIMEDIA AESTHETICS OF LAURIE ANDERSON BETWEEN TECHNOLOGY AND CRITIQUE OF SOCIAL AND COMMUNICATIVE STRUCTURES****GIULIANA SCHIAVONE**

**Abstract (IT):** Il presente studio esplora l'estetica multimediale di Laurie Anderson, mettendo in luce il suo uso innovativo delle tecnologie sonore e visive per interrogare e sovvertire le normative sociali. L'opera di Laurie Anderson si colloca all'intersezione tra sperimentazione artistica e riflessione teorica, indagando il complesso rapporto tra linguaggio, tecnologia e soggettività. Attraverso una pratica che destabilizza i confini tra medium e generi artistici, Anderson ridefinisce i confini della percezione e dell'identità, utilizzando la tecnologia come strumento per esaminare e decostruire le strutture sociali dominanti ed eteronormative. In questo contesto, il corpo umano e la voce diventano superfici di proiezione e riflessione, dove le dinamiche di potere, insieme ai processi comunicativi e di significazione, sono continuamente messe in discussione e rinegoziate. La riflessione estetica e filosofica di Anderson si radica profondamente nelle teorie contemporanee, restituendo una visione critica e al contempo poetica delle possibilità offerte dall'arte multimediale come spazio di resistenza e trasformazione.

**Parole chiave:** Laurie Anderson, multimedialità, voce, tecnologia, identità.

**Abstract (EN):** The present study explores the multimedia aesthetics of Laurie Anderson, highlighting her innovative use of sound and visual technologies to interrogate and subvert social norms. Anderson's work sits at the intersection of artistic experimentation and theoretical reflection, investigating the complex relationship between language, technology, and subjectivity. Through a practice that destabilizes the boundaries between mediums and artistic genres, Anderson redefines the limits of perception and identity, using technology as a tool to examine and deconstruct dominant and heteronormative social structures. In this context, the human body and voice become surfaces of projection and reflection, where power dynamics, along with communication and signification processes, are continuously questioned and renegotiated. Anderson's aesthetic and philosophical reflection is deeply rooted in contemporary theories, offering a critical and, at the same time, poetic vision of the possibilities offered by multimedia art as a space of resistance and transformation.

**Keywords:** Laurie Anderson, multimedia, voice, technology, identity.

**[divulgazione audiotestuale]**

**ARTE, SUONO, LINGUAGGIO. L'ESTETICA MULTIMEDIALE DI  
LAURIE ANDERSON TRA TECNOLOGIA E CRITICA DELLE  
STRUTTURE SOCIALI E COMUNICATIVE**

GIULIANA SCHIAVONE

To say the least, music is no laughing matter. It cannot be taken lightly, but has to be treated with the greatest philosophical concern and utmost vigilance. It is a texture so fundamental that any license inevitably produces general decadence, it undermines the social fabric, its laws and mores, and threatens the very ontological order (Mladen Dollar, 2015)<sup>1</sup>.

Alla fine degli anni Sessanta, Laurie Anderson (Chicago,1947) avvia un articolato percorso di ricerca artistica che, nel decennio successivo, la condurrà a un impegno sempre più sistematico e radicale nell'esplorazione delle intersezioni tra arti visive e sonore.

Giunta a New York nel 1966 come studentessa di storia dell'arte presso il Barnard College, Anderson si inserisce rapidamente in un contesto caratterizzato da un fervente impegno politico e culturale che permea sia l'ambiente accademico del Barnard che quello limitrofo della Columbia University<sup>2</sup>.

In quegli anni, New York si afferma come un epicentro di sperimentazione creativa,

<sup>1</sup> DOLLAR, M. (2005), *Deconstructing Voice*, in "Musicological Annual", vol. 41, no. 2, Ljubljana: Department of Musicology, p. 11.

<sup>2</sup> L'intensità di questo periodo trova il suo apice nell'aprile del 1968, quando più di seicento studenti intraprendono un'occupazione di otto giorni degli edifici principali della Columbia University, un atto simbolico avvenuto appena diciannove giorni dopo l'assassinio di Martin Luther King, Jr. Vd. <https://news.columbia.edu/content/new-perspective-1968>

con una critica alle strutture estetiche e concettuali convenzionali che si accompagna a un sostanziale ripensamento delle pratiche sociali e culturali della contemporaneità. Attorno alla metropoli gravitano, oltre alla Anderson, personalità artistiche e intellettuali come Trisha Brown e Gordon Matta-Clark, che si emancipano dai formati espositivi tradizionali per esplorare in profondità il paesaggio urbano, generando una pratica artistica fluida e strettamente integrata con l'ambiente circostante. Il convergere di influenze eterogenee che caratterizza questo periodo storico stimola nuovi percorsi di significazione e percezione nel campo delle arti, agevolando lo sviluppo di forme estetiche altamente interdisciplinari.

Il lavoro di Anderson, si radica, dunque, in questo clima di apertura e sperimentazione, dando origine a una riflessione artistica di notevole complessità e ricchezza, in grado di rispecchiare tensioni e contraddizioni di un'epoca di cambiamenti significativi e non sempre immediatamente interpretabili. Questa riflessione prende forma attraverso una traiettoria multiforme e intermediale che abbraccia una molteplicità di ambiti – dalle arti visive alla musica, dal cinema alla poesia – distinguendosi per un impiego innovativo e sofisticato del materiale vocale e sonoro. Una dimensione processuale che enfatizza la manipolazione fisica ed elettronica del suono, mettendo costantemente in discussione i paradigmi estetici e concettuali associati alla pratica artistica, generando esperienze multisensoriali capaci di dislocare le percezioni temporali e spaziali canoniche all'interno dello spazio performativo. Nel corso del tempo, la pratica di Anderson instaura un dialogo fluido e ininterrotto tra i diversi medium artistici, la tecnologia e la riflessione critica sulle dinamiche sociali, mettendo in risalto il potenziale della sperimentazione creativa nel trascendere i confini tecnici ed estetici dei linguaggi, svelando la complessità della contemporaneità. Le sue opere, sospese tra rivelazione e trasformazione, concretizzano il concetto che l'arte possa configurarsi come uno spazio liminare, oltrepassando le valenze puramente estetiche della pratica creativa per interrogare criticamente le dimensioni politiche e semantiche che si coagulano storicamente attorno al substrato collettivo. Ne derivano autentici *paesaggi sonori* che rivelano i processi di semantizzazione e percezione della realtà, indagando



le dinamiche relazionali che coinvolgono la dimensione contingente, la memoria, e il soggiacente universo di nozioni dicotomiche su cui si struttura la nostra comprensione del mondo e della soggettività. In questa prospettiva, l'opera d'arte genera una tensione dialettica tra espressione individuale e discorso collettivo, ridefinendo costantemente il rapporto tra l'artista e la società, mettendo in evidenza le disuguaglianze e le asimmetrie di potere alimentate dai processi comunicativi. Allo stesso tempo, l'integrazione della tecnologia diventa un principio attivatore essenziale, facilitando, attraverso un processo di decostruzione e disorientamento, l'apertura di nuovi spazi per la riedificazione cognitiva, operando tra presenza fisica e virtuale, registrazione degli eventi sonori e narrazione estemporanea.

A proposito della componente performativa della musica, il compositore e teorico statunitense Jonathan Kramer sostiene che essa sia intrinsecamente legata al tempo presente, l'unica dimensione in cui può manifestarsi concretamente. A differenza delle forme narrative che descrivono eventi passati, la musica, per sua natura, esiste e si consuma nel momento stesso della sua esecuzione, richiedendo una dimensione esperienziale che eserciti il suo potenziale trasformativo nella relazione con il pubblico<sup>3</sup>.

Questa riflessione sul rapporto tra tempo ed eventi sonori acquista inevitabilmente una nuova complessità nel contesto di fruizione attuale, determinato dalla rapidità e dalla volatilità dei processi comunicativi. Nella postmodernità, infatti, è il concetto stesso di "tempo" a tendere alla frammentazione, divenendo sfuggente e polisemantico, come rispecchiamento di una realtà in costante mutamento.

In questo quadro, il campo della sperimentazione sonora e vocale, esplorato da Laurie

<sup>3</sup> Il pensiero di Kramer sul tempo prende in esame il contesto di produzione e ascolto postmoderno, in cui nuove esperienze temporali e concetti come il *Tempo Multidimensionale* e il *Tempo Verticale* offrono strategie di percezione inusitate e una rivisitazione critica della musica del passato. Vd. KRAMER, J. (2002), *Tempo musicale*, in *Enciclopedia della musica Einaudi* (vol. 2, *Il Sapere musicale*), pp. 143-170.

Anderson all'interno dello spazio performativo, assume un ruolo cruciale e disruptivo. Le sequenze sonore e visive che caratterizzano le esibizioni dal vivo dell'artista non si limitano a rappresentare il presente, ma lo esprimono direttamente e immediatamente, creando uno spazio autonomo in cui ogni evento viene percepito nella sua dimensione di accadimento, ovvero come un fatto che si realizza e si esperisce nel momento stesso in cui si compie. Lo spazio dell'azione sonora e visuale diventa il luogo della riflessione sul tempo, ma anche sulla soggettività che si manifesta attraverso la presenza fisica e discorsiva. È la dimensione in cui il soggetto vive la compresenza del proprio corpo con gli eventi in corso, osservando e percependo la propria esistenza in maniera immediata e tangibile. E se nella realtà contemporanea il soggetto tende a perdere la propria rilevanza ontologica, dissolvendosi e mimetizzandosi nel flusso intermittente di informazioni, è proprio nel luogo dell'apertura artistica che esperisce nuove modalità di affermazione, riemergendo attraverso l'incontro con l'opera e la condivisione della sua presenza. Nella produzione di Anderson, il presente costituisce, dunque, il campo d'azione della fisicità, della sua urgenza performativa e del continuo traslare delle identità multiple di cui si compone la soggettività. Il corpo è simultaneamente presente ed estraneo; si manifesta in maniera concreta, riflettendo, al contempo, una distanza intrinseca. Questa ambivalenza si radica nella natura del corpo come luogo di significazione e alterità, in cui le identità si costruiscono e si polverizzano attraverso la performance e la trasformazione tecnologica. Persino la relazione con l'altro si struttura sulla consapevolezza di questa distanza da sé stessi, arbitraria e necessaria, amplificata ulteriormente dalla manipolazione elettronica.

Il concetto di discontinuità relazionale – con sé stessi, con l'altro, con il mondo – si rivela, pertanto, cruciale per comprendere la produzione dell'artista. Questa distanza non è soltanto una separazione fisica o spaziale, ma si configura come un distanziamento esistenziale e ontologico che consente di rinegoziare la relazione con sé stessi e con l'altro. Come sostiene Jean-Luc Nancy:

**[divulgazione audiotestuale]**

È dunque il corpo stesso, quello che definiamo “proprio”, è il “mio” corpo che è estraneo. Ogni corpo è estraneo agli altri corpi: l'essere-estraneo è inerente alla sua corporeità. [...] Questa scarto apre la condizione dei loro rapporti – dei loro contatti, dei loro confronti, dei loro sguardi, ascolti, gusti e delle loro attrattive<sup>4</sup>.

In Anderson, il corpo non è semplicemente un *locus* di significazione, ma una superficie di alterità che sfugge incessantemente alla chiusura del senso. Nello spazio performativo, il corpo si sottrae alla propria definizione, rivelandosi, anche solo per frammenti, come un'entità che trascende la propria identità predeterminata. Non soggiacendo al tempo lineare, questo corpo si apre a una pluralità di forme, destabilizzando radicalmente il nostro modo consueto di pensare la presenza. Su questa stessa discontinuità si fonda la musica di Anderson che, come il corpo, si sottrae alla linearità narrativa per esprimere una presenza in atto. La musica, svincolata dalla funzione narrativa, non si limita a rappresentare, ma si iscrive nel tempo del presente, accadendo e facendo accadere. Essa rappresenta senza ripresentare, catturando l'evento contingente nella sua pura esistenza. Se il passato rimane solo parzialmente accessibile e il futuro resta insondabile, la voce dell'artista, liberata dal vincolo narrativo, si radica nel presente, stabilendo una connessione immediata e tangibile con il pubblico.

All'interno dei brani, coesistono frammenti di linearità e non-linearità che sovvertono gli schemi della temporalità unidirezionale e della dimensione sincronica, riconfigurando gli eventi sonori in strutture disomogenee, fortemente influenzate dall'irruzione della tecnologia. La voce si dispiega come un atto di presenza, un'emanazione che, nel suo stesso articolarsi, sfida l'ordine stabilito del senso. Una forza che risuona al di là del significato, generando tessiture sonore ambivalenti, in un

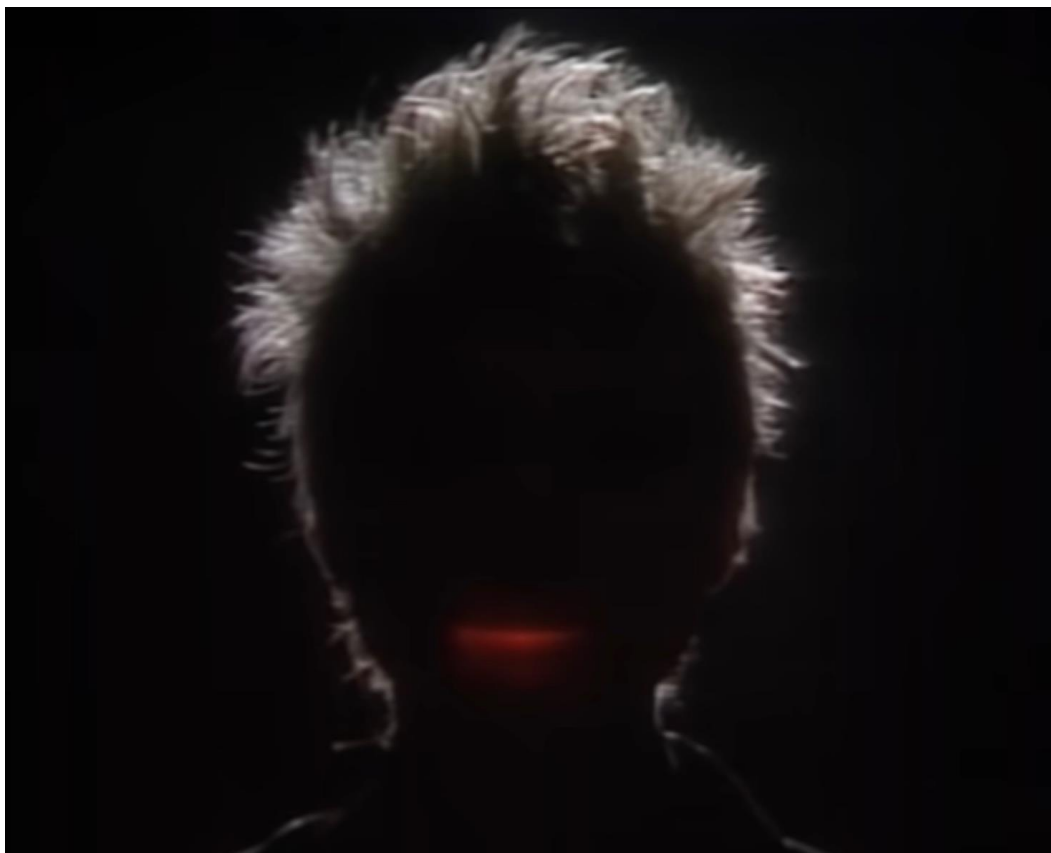
<sup>4</sup> NANCY, J.L. (2014), *Il corpo dell'arte*, a cura di D. Calabrò e D. Giugliano, Milano: Mimesis Edizioni, p. 19.

movimento continuo di creazione e dissoluzione, in grado di perturbare il pubblico, alimentando la dimensione relazionale, fondamento dell'esperienza artistica. In questa cornice, la riflessione del filosofo Mladen Dolar sulla duplice natura della voce risulta particolarmente pertinente: secondo il filosofo, la voce tende da un lato alla significazione, mentre dall'altro «resiste al significato e [...] non può essere detto»<sup>5</sup>. Riconoscere questa dualità di fondo significa, per Anderson, liberare la voce dai vincoli della significazione *strictu sensu*, per mettere in risalto quella componente autonoma che assume valore indipendente dalle specifiche circostanze linguistiche. In brani emblematici come *O Superman* (1982) o *Big Science* (1982), questo processo creativo si manifesta in modo particolarmente evidente, poiché l'essenza timbrica della voce è manipolata elettronicamente, trascendendo la dimensione semantica del lessico ed evocando, al contrario, una sensazione di alienazione e decentramento rispetto alla modernità.

La voce, in questo contesto, diviene un veicolo per esprimere l'inesprimibile: incarna la dislocazione del sé e lo slittamento semantico che si verifica tra il parlato e il sonoro, in parallelo all'esperienza sensoriale del silenzio che si insinua tra gli eventi musicali e performativi. Un'operazione tutt'altro che retorica, bensì un invito a riflettere sull'impatto della tecnologia nella costruzione di un'identità collettiva, sfaccettata e multidimensionale, alla costante ricerca di un punto fermo fenomenologico, destinato tuttavia a rimanere intangibile.

Un esempio emblematico di questa posizione critica si riscontra nel videoclip di *O Superman*, dove l'artista mette in scena una rappresentazione visiva della tecnologia: posizionando una luce nella bocca, crea un'immagine che non solo enfatizza il parlato, ma simboleggia anche la fusione tra corpo e tecnologia (fig.1).

<sup>5</sup> DOLAR M. (2014), *La voce del padrone. Una teoria della voce tra arte, politica e psicoanalisi*, Napoli: Orthotes Editrice, p. 25-26.



[Fig. 1 - Laurie Anderson, Still dal videoclip *O Superman* (1981). Courtesy l'artista.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Vkfpi2H8tOE/> ]

L'introduzione del brano consiste in una ripetizione quasi ipnotica della strofa «O Superman / O Judge / O Mom and Dad», mentre il resto del brano si struttura in modo più libero, articolandosi attorno a una conversazione telefonica tra il narratore e una voce misteriosa. Questa costruzione narrativa incarna il tema dell'ambiguità tecnologica, estendendosi alla riflessione sulla frammentazione dell'identità e sulla disintegrazione delle strutture comunicative nell'era contemporanea. L'ambiguità associata alla tecnologia non riguarda solo l'uso dei mezzi, ma si radica nelle dinamiche intrinseche di mediazione e rappresentazione, che alimentano una continua tensione tra connessione e isolamento, chiarezza e simulazione.

[divulgazione audiotestuale]

Questa dinamica è ulteriormente esplorata nel brano *Big Science*, dove la tecnologia non è concepita soltanto come strumento di progresso, ma anche come vettore di controllo e alienazione. Il brano rivela una critica sottile alle strutture scientifiche e tecnologiche che, pur promettendo ordine e comprensione razionale, finiscono per limitare l'autonomia individuale e ampliare la distanza tra l'essere umano e la realtà circostante.

L'impiego di suoni elettronici e ripetitivi enfatizza questa tensione, evocando un senso di straniamento e perdita di controllo, come se l'identità collettiva si frammentasse ulteriormente sotto la pressione di un sistema impersonale e meccanicistico. A proposito delle valenze e implicazioni della tecnologia, Anderson afferma:

For me, electronics have always been connected to storytelling. Maybe because storytelling began when people used to sit around fires. For me, fire is magic, compelling, and dangerous. We are transfixed by its light and by its destructive power. Electronics are modern fires<sup>6</sup>.

L'alienazione, tema cardine nell'opera di Laurie Anderson, si manifesta intrinsecamente anche nell'atto linguistico, che l'artista esplora cogliendone le contraddizioni e le ambivalenze, e al contempo, rivelandone il potenziale sovversivo. Questa consapevolezza trova espressione nell'invenzione del *tape-bow violin*, un'innovazione che trascende la semplice sperimentazione tecnica per approdare a una riflessione più profonda sulla natura stessa del linguaggio e del significato (fig. 2). Sostituendo le corde tradizionali dello strumento con una testina audio e il crine dell'arco con nastro magnetico, Anderson dà vita a un discorso sonoro radicalmente

<sup>6</sup> «Per me, l'elettronica è sempre stata collegata al narrare storie. Forse perché il narrare storie è iniziato quando le persone si riunivano intorno ai fuochi. Per me, il fuoco è magico, affascinante e pericoloso. Siamo ipnotizzati dalla sua luce e dal suo potere distruttivo. L'elettronica è il fuoco moderno.» (Traduzione dell'autrice). Anderson, L. (1994) *Stories from the Nerve Bible: A Retrospective, 1972-1992*, New York: HarperPerennial, p. 105.

nuovo, dove i suoni subiscono una metamorfosi semantica: ad esempio, il suono «no» si trasforma in «one» nell'arco ascendente, mentre «yes» diventa «say» in quello discendente. Questo processo di inversione non si limita alla dimensione sonora, ma introduce una nuova possibilità interpretativa, aprendo una dimensione ermeneutica nel discorso musicale che mette in discussione le convenzioni semantiche e percettive.



[Fig. 2 - Laurie Anderson con il Tape Bow Violin (1973). Courtesy l'artista.

Fonte: <https://news.vt.edu/articles/2018/04/mac-laurieanderson.html/>

Voce e linguaggio si configurano, dunque, come i poli di un discorso che interroga criticamente la dimensione sociale, con le sue normative e le sue intrinseche contraddizioni. In questo contesto, i progressi tecnologici diventano metafore precise e funzionali delle dinamiche persistenti che regolano le strutture collettive, formando i soggetti e i loro corpi, attraverso la creazione di un discorso ufficiale e onnipervasivo. L'uso della tecnologia, come quello del linguaggio, per Anderson, non è mai neutrale;



piuttosto, riflette e amplifica le tensioni latenti tra l'individuo e la società, tra l'identità personale e le norme imposte dal tessuto collettivo, generando una continua oscillazione tra controllo e liberazione, tra determinismo e apertura interpretativa, vulnerabilità e resistenza. Le dinamiche discorsive formano e modificano la realtà in senso performativo, influenzando storicamente e fisicamente la nostra esperienza del mondo. A tal proposito, Judith Butler osserva:

Di fatto, gli sforzi del discorso performativo eccedono confondendo i contesti di autorizzazione da cui emergono. I performativi non possono essere sempre legati al momento della loro enunciazione, ma sono portatori della traccia mnemonica del corpo nella forza che esercitano. [...] Basterebbe solo pensare a come gli insulti razziali o di genere vivano e prosperino nella carne della persona a cui sono rivolti, e a come questi insulti si accumulino nel tempo dissimulando la loro storia, assumendo la sembianza della naturalità, configurando e restringendo la doxa che vale come "realtà". È in tali produzioni corporee che risiedono la storia sedimentata del performativo e i modi in cui l'uso sedimentato arriva a comporre, senza determinarlo, il senso culturale del corpo, e come il corpo arrivi a disorientare quel senso culturale nel momento in cui mezzi discorsivi della sua stessa produzione vengono espropriati. Appropriarsi di tali norme per opporsi ai loro effetti sedimentati storicamente costituisce il momento insurrezionale di quella storia, il momento che fonda un futuro rompendo con quel passato<sup>7</sup>.

La riflessione sulla contraddittorietà del linguaggio si intreccia, dunque, alla dimensione corporea, intesa come spazio fisico e concettuale, un medium che accoglie risonanze e dissonanze, entrando in collisione con la realtà circostante, e rivelando la natura polisemica del linguaggio. In brani come *Language Is a Virus* (1986), Anderson esplora il potenziale del linguaggio come forza decostruttiva e dissolutiva. Seguendo l'intuizione di William S. Burroughs (che descrive il linguaggio come "a virus from outer space"), Anderson propone una visione del linguaggio come entità trasformativa

<sup>7</sup> Vd. BUTLER, J. (2010), *Parole che provocano. Per una politica del performativo*, Milano: Raffaello Cortina Editore, p. 228.



che agisce sui significati consolidati, in grado di “infettare” e rimodellare le strutture mentali e sociali preesistenti<sup>8</sup>.

In 1980, I wrote a song for William Burroughs called “Language Is a Virus”. This was a quote from one of Burroughs' books. It's a strange thing for a writer to say that language is a disease communicable by mouth. It's also a very Buddhist thing to say. I mean, in Buddhist thought there's the thing and there's the name for the thing and that's one thing too many. Because sometimes when you say a word, you think you actually understand it. In fact, all you're doing is saying it, you don't necessarily understand it at all. So language, well, it's a kind of trick<sup>9</sup>.

Attraverso la manipolazione del suono, della ripetizione, e della stratificazione audiovisiva, il brano evidenzia come il linguaggio possa agire sul corpo collettivo, rivelando le dinamiche di potere che governano la nostra comprensione della realtà. In questo senso, l'atto linguistico diventa un atto politico, un campo di battaglia dove le informazioni sono continuamente rinegoziate e ridefinite, in un processo che riflette la tensione tra il controllo imposto dal discorso dominante e la possibilità di una emancipazione ottenuta attraverso percorsi di risignificazione<sup>10</sup>.

<sup>8</sup> Cfr. BURROUGHS, W. S. (1959), *Naked Lunch*, New York: Grove Press.

<sup>9</sup> «Nel 1980, ho scritto una canzone per William Burroughs intitolata *Language Is a Virus*. Questa era una citazione tratta da uno dei libri di Burroughs. È strano per uno scrittore affermare che il linguaggio è una malattia trasmissibile per via orale. È anche una cosa molto buddhista da dire. Voglio dire, nel pensiero buddhista c'è la cosa e c'è il nome della cosa, e questo è già un elemento di troppo. Perché a volte, quando pronunci una parola, pensi di capirla veramente. In realtà, tutto ciò che fai è pronunciarla, non necessariamente la comprendi affatto. Quindi il linguaggio, beh, è una sorta di trucco», ANDERSON, *Stories from the Nerve Bible*, p. 99. (Traduzione dell'autrice).

<sup>10</sup> Sulla teoria degli atti linguistici, cfr. AUSTIN, J. L. (1986), *Come fare cose con le parole*, Genova-Milano: Marsilio.

Questa prospettiva emerge chiaramente anche in altri brani di Anderson, come *Language of the Future* (1984) e *If You Can't Talk About It, Point to It* (1981), dove il linguaggio viene sapientemente decostruito per svelare i segni e i significati del pensiero postmoderno. In queste composizioni, Anderson pone l'accento sulle relazioni di potere che pervadono i processi comunicativi, mettendo in luce la dimensione politica intrinseca al linguaggio. Questa riflessione si inserisce in un dialogo critico con il pensiero filosofico e linguistico contemporaneo, richiamando le teorie che hanno esplorato la natura costitutiva e performativa del linguaggio<sup>11</sup>. Tale approccio non solo sovverte le convenzioni tradizionali del linguaggio e della rappresentazione corporea ma, seguendo le riflessioni di McLuhan sui media, enfatizza anche la dimensione performativa e trasformativa della tecnologia. In questo modo, il corpo viene concettualizzato come un'interfaccia dinamica, attraverso la quale è possibile interrogare e rinegoziare le relazioni di potere insite nel tessuto sociale<sup>12</sup>. Anderson utilizza la tecnologia come un mezzo per rendere visibile l'invisibile, per far emergere le contraddizioni endemiche nelle strutture sociali e culturali, e come queste tensioni possano essere rilette attraverso l'arte e la tecnologia. Attraverso la manipolazione dei codici linguistici e visivi, l'artista crea uno spazio critico in cui i significati, come le identità, non sono mai fissati, ma transitori e opalescenti. Anderson compie, ad esempio, un atto di resistenza diretto alle convenzioni dominanti legati al genere, scegliendo di incarnare una personalità ibrida,

<sup>11</sup> La produzione di Laurie Anderson è stata messa in relazione con le opere di filosofi e linguisti come Walter Benjamin, Julia Kristeva e Marshall McLuhan. Questi riferimenti ritornano anche in maniera diretta, sotto forma di dedica, come nel caso del brano *If You Can't Talk About It, Point to It*, dedicato a Ludwig Wittgenstein, e *The Dream Before* (1989), dedicato a Walter Benjamin.

<sup>12</sup> Il concetto di "media come estensione" elaborato da McLuhan è rilevante per comprendere l'uso innovativo della tecnologia nelle opere di Anderson. Cfr. MCLUHAN, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.

che si lascia permeare dalla tecnologia, che per lei diventa “a tool to amplify and enlarge”<sup>13</sup>. La tecnologia si configura, quindi, come un elemento integrante della sua identità artistica, un dispositivo attraverso il quale l'artista esplora e destabilizza le narrazioni convenzionali legate al corpo. In questo contesto performativo, anziché ricorrere a un'immagine sessualizzata, Laurie Anderson adotta un'estetica androgina che sfida le tradizionali concezioni di femminilità e del corpo femminile, interagendo direttamente con gli stereotipi di genere.

In *Drum Dance* (1981), una delle sue performance più iconiche, il corpo è concepito, sia come strumento di produzione sonora che come medium di significato culturale. Anderson trasforma letteralmente il proprio corpo in un dispositivo musicale, cablandolo con sensori e microfoni che amplificano ogni movimento e battito<sup>14</sup>. Il corpo diventa un ibrido che dissolve le barriere tra il naturale e l'artificiale, tra il biologico e il tecnologico (fig. 3). Questa scelta non rappresenta solo un'innovazione tecnologica, ma si configura anche come una potente dichiarazione simbolica: il corpo femminile, storicamente ridotto a oggetto di sguardo e desiderio, si autoafferma come una fonte autonoma di significato e produzione sonora. In questo atto di risignificazione, il corpo diventa un agente attivo, capace di sovvertire le narrative dominanti e affermare la propria autonomia espressiva.

<sup>13</sup> «Un mezzo per amplificare ed espandere».

<sup>14</sup> Il posizionamento critico di Laurie Anderson nei confronti delle strutture sociali emerge con particolare forza nelle sue installazioni audiovisive come *Handphone Table* (1978), *Tape Bow Violin* (1977) e *Neon Violin* (1983). In queste opere, il corpo umano non è semplicemente un soggetto rappresentato, ma si trasforma in un'interfaccia dinamica che esplora e ridefinisce le modalità di interazione tra suono, immagine e tecnologia. Queste installazioni interrogano profondamente il ruolo della tecnologia nella riconfigurazione del corpo e della soggettività, creando così un terreno fertile per una riflessione critica sull'ibridazione e la complessità della condizione umana contemporanea.



[Fig. 3 - Laurie Anderson, Still dal concert film *Heart of the Brave* (1986), Drum Dance. Courtesy l'artista e Moderna Museet. Fonte: [https://www.modernamuseet.se/press/wp-content/uploads/sites/4/2023/03/hotb-4k.00\\_11\\_32\\_16-4.jpg](https://www.modernamuseet.se/press/wp-content/uploads/sites/4/2023/03/hotb-4k.00_11_32_16-4.jpg)]

In scena, il corpo di Anderson si trasforma in un palinsesto di segni, dove l'identità è incessantemente rinegoziata e decostruita. Il suo abbigliamento – abiti, cravatte, e accessori tecnologici – diviene strumento per sovvertire le aspettative di genere e smantellare le dicotomie tra maschile e femminile. L'artista utilizza la performance non solo come mezzo espressivo ed estetico, ma come una pratica ermeneutica, in cui corpo e tecnologia si intrecciano per esplorare nuove modalità di significazione. Attraverso un'estetica dell'ambiguità e del paradosso, Anderson mette in scena le contraddizioni della postmodernità, svelando come i ruoli sociali siano costruzioni fluide, soggette a continue trasformazioni.

Un esempio emblematico di questa tensione è il brano *Beautiful Red Dress* (1984), dove Anderson utilizza l'immagine di un vestito rosso per mettere in discussione le aspettative culturali legate alla femminilità. Il vestito, simbolo di fascino e seduzione, diventa anche un emblema di resistenza e autonomia («But hey, girls? / We can take it / And if we can't we're gonna fake it / We're gonna save ourselves»), attraverso cui l'artista svela le pressioni sociali che conformano il corpo femminile. L'ironia presente nel testo del brano mette in luce le ambivalenze e le contraddizioni che caratterizzano le norme di genere, facendo emergere la fragilità delle strutture identitarie imposte. La femminilità, rappresentata dal vestito rosso, è al contempo un simbolo di potere e uno strumento di oppressione, e Anderson, ribadisce, attraverso i testi e la sua presenza corporea, quanto queste convenzioni siano costruzioni sociali persistenti che possono essere rinegoziate e reinterpretate. Come osserva Judith Butler:

Gender ought not to be construed as a stable identity or locus of agency from which various acts follow; rather, gender is an identity tenuously constituted in time, instituted in an exterior space through a stylized repetition of acts. The effect of gender is produced through the stylization of the body and, hence, must be understood as the mundane way in which bodily gestures, movements, and styles of various kinds constitute the illusion of an abiding gendered self. This formulation moves the conception of gender off the ground of a substantial model of identity to one that requires a conception of gender as a constituted social temporality<sup>15</sup>.

<sup>15</sup> «Il genere non dovrebbe essere inteso come un'identità stabile o un luogo di agency da cui derivano vari atti; piuttosto, il genere è un'identità costituita in modo precario nel tempo, istituita in uno spazio esterno attraverso una ripetizione stilizzata di atti. L'effetto del genere è prodotto attraverso la stilizzazione del corpo e, quindi, deve essere compreso come il modo quotidiano in cui gesti corporei, movimenti e stili di vario tipo costituiscono l'illusione di un sé generizzato permanente. Questa formulazione sposta la concezione del genere dal fondamento di un modello sostanziale di identità a una che richiede una concezione del genere come temporalità sociale costituita. » Vd. BUTLER, J.

Nel brano *Smoke Rings* (1986), Laurie Anderson disarticola l'atto comunicativo, mettendo in scena un dialogo frammentato e apparentemente privo di senso, che lascia emergere l'arbitrarietà intrinseca alle norme sociali e linguistiche. Questo brano non si limita a esporre, ma problematizza, attraverso una critica sottile e ironica, la superficialità della comunicazione moderna, dove il linguaggio, anziché rivelare, tende a oscurare e alienare, creando un vuoto di significazione. Un esempio emblematico di questa dinamica contenuta nel brano è la domanda posta da Anderson simulando uno show telefonico: «La primera pregunta es: ¿Qué es más macho, piña o cuchillo?» (Qual è più macho, l'ananas o il coltello?). Questa domanda apparentemente assurda non solo destabilizza il significato tradizionale del linguaggio, ma interroga anche le costruzioni culturali del genere, evidenziando quanto siano arbitrarie e socialmente costruite le nozioni di mascolinità e femminilità.

In modo simile, anche il linguaggio visivo è per Anderson un campo di esplorazione continua. In questa prospettiva, la critica d'arte, femminista e attivista Lucy Lippard richiama alla memoria una serie di lavori fotografici e testuali prodotti da Laurie Anderson nei primi anni Settanta, culminati nella serie *Fully Automated Nikon (Object/Objection/Objectivity)*<sup>16</sup>. Questo progetto, avviato nel Lower East Side di New York, mette in luce l'impegno dell'artista nel decostruire le dinamiche di potere insite nelle pratiche discorsive e visuali. Anderson, munita di una macchina fotografica, ritrae nove uomini del quartiere mentre verbalizzano giudizi sul suo aspetto, capovolgendo la nozione tradizionale di "male gaze" (fig. 4).

(1990), *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*, New York: Routledge, p. 191. (Traduzione dell'autrice)

<sup>16</sup> Nel 1973 si inaugura a Valencia, California, la mostra *C. 7,500*, curata da Lucy R. Lippard. Questo evento espositivo è particolarmente significativo per il suo approccio innovativo e per la sua dichiarazione artistica e politica. Oltre a Laurie Anderson, la mostra presenta opere di personalità artistiche di grande rilievo, tra cui Christiane Möbus, Rita Myers, Adrian Piper e Judith Stein.





[Fig. 4 - Laurie Anderson, Fully Automated Nikon (Object/Objection/Objectivity), 1973. Courtesy l'artista. Fonte: <https://artblart.com/tag/laurie-anderson-two-men-in-a-car/>]

La fotografia, svincolata dalla sua funzione documentaria, si trasforma, secondo le parole dell'artista, in “a kind of mugging, a kind of assault”<sup>17</sup>. L'azione non si limita alla mera registrazione degli eventi, ma si configura come un atto di rivelazione e sovversione, una strategia di riposizionamento critico, mediato dalla tecnologia, che smantella la superficie apparentemente neutrale delle dinamiche di potere. Questa pratica si inserisce perfettamente nel contesto dell'arte attivista antisessista dell'epoca, ma la sua portata va oltre: è un tentativo di riappropriarsi di uno spazio in cui il corpo, attraverso l'arte e la tecnologia, non è più oggetto passivo di osservazione e desiderio ma diventa entità attiva di significazione. Pertanto, Anderson non ricrea soltanto uno spazio di affrancamento dall'oppressione visiva, ma instaura un vero e proprio campo di resistenza simbolica in cui le identità sono fluide, negoziabili e, soprattutto,

<sup>17</sup> «una sorta di aggressione, una specie di assalto». ANDERSON, *Stories from the Nerve Bible*, p. 41.

riappropriabili. In questa prospettiva, la pratica artistica di Laurie Anderson si configura come un'operazione interpretativa complessa, una decostruzione delle convenzioni narrative che regolano il corpo e la sua rappresentazione.

In tal senso, l'opera dell'artista stabilisce un dialogo implicito con le riflessioni della filosofa statunitense Donna Haraway, in particolare riguardo all'impiego delle tecnologie elettroniche come strumenti di destabilizzazione delle strutture gerarchiche legate al genere e alla razza.

By the late twentieth century, our time, a mythic time, we are all chimeras, theorized and fabricated hybrids of machine and organism; in short, we are cyborgs. This cyborg is our ontology; it gives us our politics. The cyborg is a condensed image of both imagination and material reality, the two joined centres structuring any possibility of historical transformation. In the traditions of 'Western' science and politics--the tradition of racist, male-dominant capitalism; the tradition of progress; the tradition of the appropriation of nature as resource for the productions of culture; the tradition of reproduction of the self from the reflections of the other--the relation between organism and machine has been a border war. The stakes in the border war have been the territories of production, reproduction, and imagination<sup>18</sup>.

<sup>18</sup> «Alla fine del ventesimo secolo, il nostro tempo, un tempo mitico, siamo tutti chimere, ibridi teorizzati e fabbricati di macchina e organismo; in breve, siamo cyborg. Questo cyborg è la nostra ontologia; ci fornisce la nostra politica. Il cyborg è un'immagine condensata di immaginazione e realtà materiale, i due centri uniti che strutturano ogni possibilità di trasformazione storica. Nelle tradizioni della scienza e della politica "occidentali" - la tradizione del capitalismo razzista e dominato dagli uomini; la tradizione del progresso; la tradizione dell'appropriazione della natura come risorsa per le produzioni culturali; la tradizione della riproduzione del sé a partire dalle riflessioni dell'altro - la relazione tra organismo e macchina è stata una guerra di confine. Le poste in gioco nella guerra di confine sono state i territori della produzione, riproduzione e immaginazione.» Vd. HARAWAY, D. (1991), *A Cyborg Manifesto: Science, technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, in Simians, *Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, p. 150. (Traduzione dell'autrice)



Anderson, attraverso un uso critico della tecnologia, non si limita a sfruttarne l'anonimato, ma la trasforma in uno spazio di azione politica, dove le tradizionali forme di esclusione e marginalizzazione vengono messe in discussione e rinegoziate. Questa sfida costante ai limiti imposti dai rituali linguistici e culturali rappresenta un invito a riconsiderare il corpo e la soggettività non come entità immutabili, ma come processi in continua trasformazione, capaci di riverberare le tensioni sociali e politiche della contemporaneità. In questo processo, linguaggio, corpo e tecnologia si integrano in un dialogo incessante con la realtà sociale e soggettiva, sovvertendo e reinventando, manifestando il potenziale della sperimentazione artistica come strumento di trasformazione collettiva, in cui l'essere e la comunità si manifestano come esperienze in continua risonanza, sempre aperte e mai definitive.

### **Bibliografia di riferimento**

**ANDERSON, L.** (1994). *Stories from the Nerve Bible: A Retrospective, 1972-1992*. HarperPerennial.

**BUTLER, J.** (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.

**DERRIDA, J.** (1976). *Of Grammatology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

**DOLAR, M.** (2006). *A Voice and Nothing More*. Cambridge: MIT Press.

**HARAWAY, D.** (1991). *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*. In *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, New York: Routledge, pp. 149-181.

**KRAMER, J. D.** (1988). *The Time of Music: New Meanings, New Temporalities, New Listening Strategies*. New York: Schirmer Books.

**LIPPARD, L. R.** (1976). *From the Center: Feminist Essays on Women's Art*. New York: E. P. Dutton.

**MCLUHAN, M.** (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.

**NANCY, J. L.** (2014). *Il corpo dell'arte*, a cura di D. Calabrò e D. Giugliano. Milano: Mimesis.

**2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER****2BRUCK, AN ACOUSMATIC TRIBUTE ILLUMINATED BY ANTON BRUCKNER****ALESSANDRO LARASPATA**

**Abstract (IT):** 2Bruck è una composizione acusmatica di Alessandro Laraspata, vincitrice del I° Premio del concorso internazionale “Premio San Fedele Musica 2017”. Le tematiche oggetto del concorso sono state inerenti al tema della luce secondo la duplice prospettiva filosofica-religiosa e alla musica di Anton Bruckner, scelta in omaggio al centenario dalla sua morte. In quest’articolo l’autore illustra il percorso per la produzione dell’opera, tracciando le varie testimonianze che lo hanno ispirato durante i seminari e i workshop del premio, redigendo un’analisi tecnica della propria composizione, utile per ricostruire i processi creativi e performativi.

**Parole chiave:** Alessandro Laraspata, composizione, Anton Bruckner, 2Bruck, Premio San Fedele Musica, musica acusmatica.

**Abstract (EN):** “2Bruck” is an acousmatic composition by Alessandro Laraspata, winner of the 1st Prize at the international competition “San Fedele Prize 2017”. The themes of the competition revolved around the concept of light, considered from both philosophical-religious perspectives, and the music of Anton Bruckner, to honor the centenary of his death. In this article, the author outlines the process behind the creation of the work, detailing the various influences and insights he gained during the seminars and workshops of the prize. He also provides a technical analysis of his composition, useful for reconstructing the creative and performing processes.

**Parole chiave:** Alessandro Laraspata, composition, Anton Bruckner, 2Bruck, San Fedele Prize, acousmatic music.

## **2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER**

ALESSANDRO LARASPATA

### **1. Genesi dell'opera**

Il concorso internazionale “San Fedele Musica” viene annunciato verso la fine del 2016 dalla Fondazione culturale S. Fedele. Il premio offerto ai compositori under 35 consiste nella commissione ed esecuzione di un brano acusmatico nell’ambito della rassegna musicale “Inner Spaces” presso il teatro S. Fedele di Milano. Questa struttura si distingue in Italia per avere in dotazione un acousmonium in pianta stabile, grazie alla sensibilità artistica del responsabile del teatro, padre gesuita Antonio Pileggi. L’impianto audio, denominato *Sator*, è un progetto di Eraldo Bocca, che si avvale delle consulenze musicali dei MM. Dante Tanzi e Giovanni Cospito. Tenendo in debita considerazione le caratteristiche dell’acousmonium, i giovani compositori devono cimentarsi nella produzione di un brano acusmatico, che possa esprimere le tematiche del concorso: la luce, come oggetto filosofico e religioso, nonché la musica di Anton Bruckner, celebrato a cento anni dalla sua morte. Dopo una prima selezione, sono individuati sette musicisti, ma solo tre opere possono essere premiate per il concerto finale. Per sostenere la produzione dei compositori, gli organizzatori preparano un laboratorio espressivo e creativo, consistente in una serie di seminari presso la Galleria S. Fedele, dal 12 al 15 gennaio 2017. Intervengono come *visiting professors* i filosofi Silvano Petrosino, Roberto Diodato, p. Giuseppe Lavelli, i compositori Umberto Bombardelli e Giovanni Cospito, le cui lezioni incidono peculiarmente nella produzione di *2Bruck*.

Il filosofo Silvano Petrosino asserisce che la luce è sia vita che conoscenza, ricordando la corrente dell'Illuminismo in cui il soggetto illumina l'oggetto. Inoltre, la luce è anche salvaguardia delle cose di cui ci si prende cura e che si illuminano con il ricordo. Quindi il tema della luce, come dibattuto da Petrosino, si interseca con la memoria e la conoscenza, fornendo all'autore diverse suggestioni creative per quanto concerne l'elaborazione del rapporto spazio-timbro.

Il filosofo Roberto Diodato ispira, invece, la forma del brano come percorso di anamnesi e reminiscenza, sostenendo che l'arte tenta di far emergere la luce del corpo, la vita ha come obiettivo la morte e quest'ultima rappresenta la luce stessa della vita. Il compositore Umberto Bombardelli individua i tratti salienti dello stile di Bruckner, cruciali per una ricerca mirata dei materiali di *2Bruck*.

In particolare, si studiano gli *Aequali* (1847) per trio di tromboni, poiché dall'immersività del suono e da uno stato di meditazione emergono unitariamente il piacere dell'attesa e una profonda fede cattolica, che anche Bruckner aveva; inoltre sono analizzate le opere in cui emerge la singolarità artistica del compositore, come la Sinfonia no.7 e la no.9, che Bruckner dedica a Dio.

Il gesuita p. Giuseppe Lavelli descrive il tema della luce come un sentiero personale. La luce è un fenomeno fisico e archetipo simbolico universale (vita, felicità, salvezza, pace, benedizione, purezza divina) contrapposto alle tenebre. "Sia la luce" sono le prime parole di Dio nel libro della Genesi 1,1-2,3:

*In principio Dio creò il cielo e la terra. Ora la terra era informe e deserta e le tenebre ricoprivano l'abisso e lo spirito di Dio aleggiava sulle acque.*

*Dio disse: "Sia la luce!". E la luce fu. Dio vide che la luce era cosa buona e separò la luce dalle tenebre e chiamò la luce giorno e le tenebre notte.*

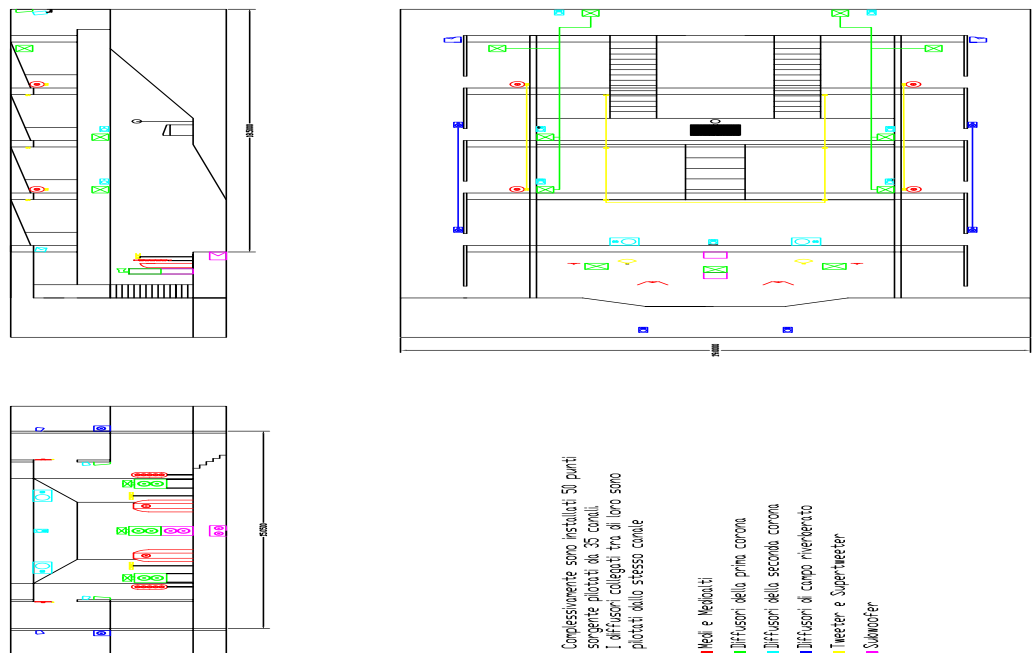
*E fu sera e fu mattina: primo giorno.*

Pertanto il rapporto dialettico luce/tenebre, cielo/terra guida l'estetica di *2Bruck* nonché la formalizzazione delle tecniche.

Giovanni Cospito, docente di musica elettronica del Conservatorio "G. Verdi" di

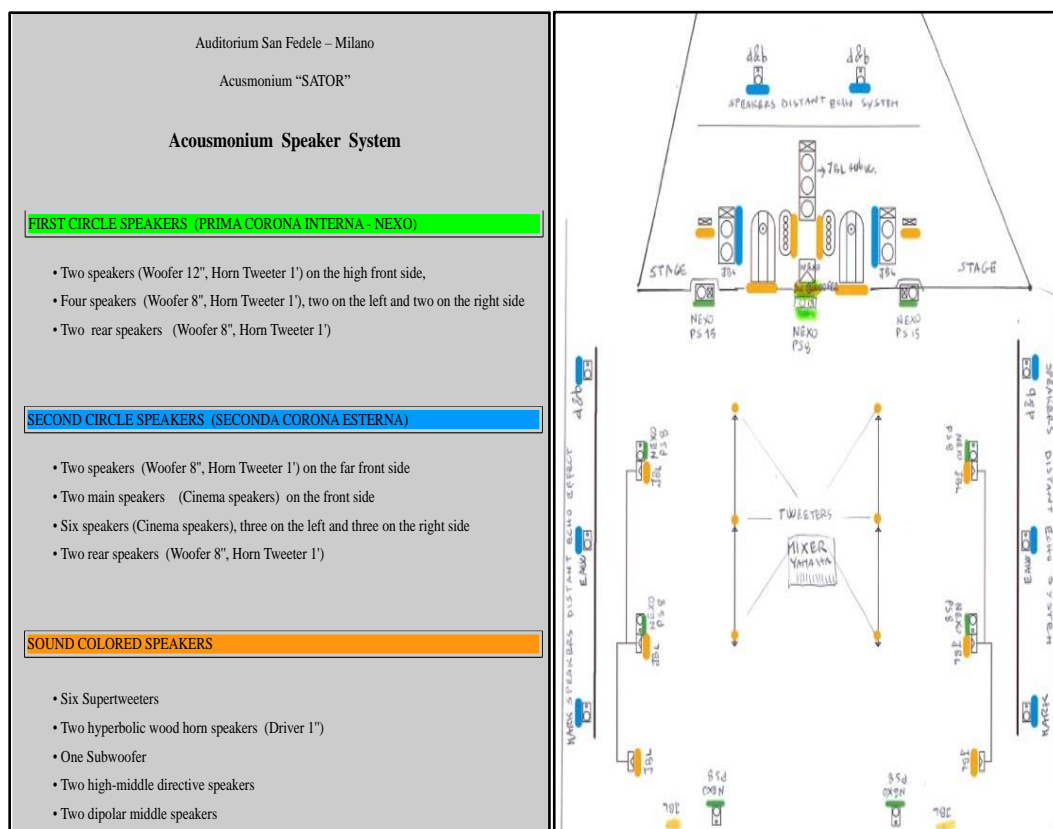
2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER

Milano, analizza il brano *Hallo, Mr Bruckner* (2009), composto da Wolfgang Mitterer che, in tema con il concorso, può suggerire taluni approcci di elaborazione dei materiali bruckneriani. Inoltre, approfondisce gli aspetti tecnici, compositivi ed esecutivi della regia all'acousmonium *Sator*, pertanto è possibile considerare un ruolo chiave della spazializzazione nella definizione morfologica dei timbri – per esempio, movimenti per fronte di masse, puntillismo spaziale di grani sonori e così via - nonché dei loro significati connessi alla coreografia del suono.



[Fig. 1 – pianta dell'auditorium S. Fedele e del suo impianto audio]

2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER



[Fig. 2 e 3 – dettaglio dell’Acusmonium e pianta del sistema audio]

Terminati gli incontri alla galleria S. Fedele, i compositori possono cominciare la produzione della propria opera, per sottoporla al giudizio finale della commissione formata da Umberto Bombardelli, Francesco Catena, Antonio Pileggi, Nicola Ratti e Dante Tanzi. Prima del giudizio finale, a marzo si tiene un penultimo incontro presso il teatro S. Fedele con ascolto e analisi di musiche di B. Parmegiani e W. Mitterer illustrando le potenzialità espressive di *Sator*. Per l’ultimo appuntamento di giugno, ovvero per la diffusione del brano ai fini della valutazione della giuria, si consiglia di:

*“[...] concentrarsi sulla dimensione dell’ascolto, senza perdersi in questioni secondarie. La tecnica deve essere al servizio della musica. Le bozze presentate verranno giudicate sul piano della musicalità, del respiro interiore, della qualità sonora e timbrica, della*

**2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER**

*capacità di pensare lo spazio acustico dell'acusmonium, della pertinenza con la tematica proposta: la musica di Anton Bruckner (trovare un legame significativo con la sua opera sull'esempio di Wolfgang Mitterer)''*

Il testo che accompagna la presentazione del progetto *2Bruck* è il seguente:

*Inspirato dal percorso di emancipazione artistica del compositore Anton Bruckner e dal carattere estatico della sua musica, l'autore intende proporre un omaggio alla sua opera sfruttando, in particolare, il carattere sinfonico del mezzo elettronico nonché le sue infinite potenzialità tecniche di elaborazione. Per tale scopo, verranno scelti alcuni frammenti [...] ricomposti secondo vari gradi di rielaborazione dell'oggetto sonoro [...]. Inoltre, viene rivolta particolare attenzione alla spazializzazione del suono per esprimere un tema caro all'autore: il tema della luce visto come percorso di liberazione dalle difficoltà quotidiane e di realizzazione delle proprie aspettative personali afflitte da indifferenza e ostilità dell'epoca attuale. [...] Grazie alla spazializzazione si potrà realizzare quel fondamentale gioco contrappuntistico delle parti assolutamente necessario per l'autore nell'esprimere il tema della luce come percorso di anamnesi e reminiscenza del passato (spazio quindi inteso come molteplicità di livelli tra conscio e inconscio) per una possibile predizione del futuro.*

*In questo gioco temporale, la luce del presente assume forme sonore attraverso un gioco di proiezioni soniche analoghe a proiezioni luminose, come le "riflessioni" o "rifrazioni" tra cocci di vetro o tra specchi deformanti. La spazializzazione sarà realizzata in parte in tempo differito, elaborando una traccia stereofonica, affidandosi poi in fase esecutiva all'interpretazione su Acusmonium. Tale composizione sarà anche l'occasione per il compositore di sperimentare appieno il suo personale sistema di spazializzazione basato su score, computato in Max 7.*

Il 13 giugno 2017, via e-mail, la Giuria del Premio San Fedele proclama due vincitori del primo premio in ex-aequo: *2Bruck* di Alessandro Laraspata, e *Mehr Licht!* di e-cor ensemble (Francesco Altilio, Cristian Maddalena, Mirjana Nardelli).



## 2. Materiali sonori e tecniche di produzione

Nell'autore emerge subito la volontà di omaggiare il compositore austriaco e per tale motivo denomina inizialmente il suo progetto *to Bruckner*. Sul titolo vi sono state ulteriori riflessioni, tese ad evidenziare la natura dei processi creativi, dove le idee entrano in rapporto dialettico, come per esempio: suono/luce, luce/Bruckner, luce/tenebre, sacro/profano, religioso/laico, strumentale/vocale e così via. Pertanto, l'autore modifica *to Bruckner* in *2Bruckner*, dove il "2" nel gergo di internet e degli informatici significa anche "to". Inserendo questo numero, si vuole sottintendere sia il rapporto dialettico tra coppie di principi o antinomie che un omaggio al compositore. Si è scelto, poi, di abbreviare *2Bruckner* in *2Bruck* per esprimere il sentimento di affezione dell'autore verso il compositore e per contrassegnare l'incompiutezza del suo lavoro, poiché la sua ultima sinfonia, la nona, è inconclusa.

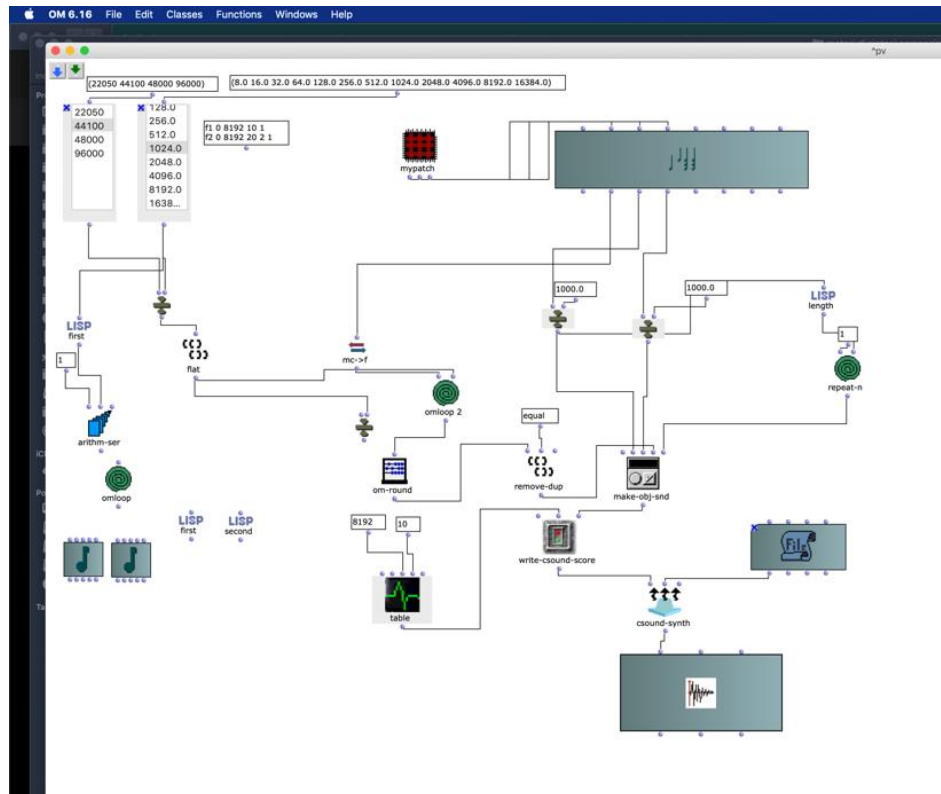
L'ispirazione dei materiali proviene solo da idee avute durante i workshop e la loro ricerca si estende dai vari stili di Bruckner sino alle sue possibili correlazioni con il tema della luce. In particolare, l'autore si concentra su:

- Aequale no. 1 WAB 114 – per tre tromboni
- Sinfonie no. 4, no. 7, no. 9
- Ave Maria, WAB 6, in particolare le frasi relative alle parole "Jesus, "Amen", "Santa Maria", "Ora pro nobis peccatoribus".

La natura del materiale tende molto spesso a configurare l'obiettivo delle tecniche di elaborazione. Ad esempio, un tremolato di archi è trattato fino alla sua completa liquefazione o disintegrazione; l'asprezza dei tromboni viene manipolata fino ad ottenere una tessitura più granulata e puntillistica, simile al tremolato d'archi; la densità di un coro è massificata radicalmente con l'aggiunta di più strati con pitch diversi... e così via.

*2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER*

Sono impiegati diversi software per l'elaborazione audio: per la produzione Max/MSP<sup>1</sup>, Melodyne, Csound, Logic Pro, per la post-produzione Audition. Nelle prime fasi di studio, si sperimenta anche l'uso di OpenMusic, nel tentativo di applicare un criterio notazionale sulle bande passanti nell'analisi e risintesi sonora, ma si è preferito un approccio più rapido, intuitivo e concreto nella generazione in tempo reale dei materiali.



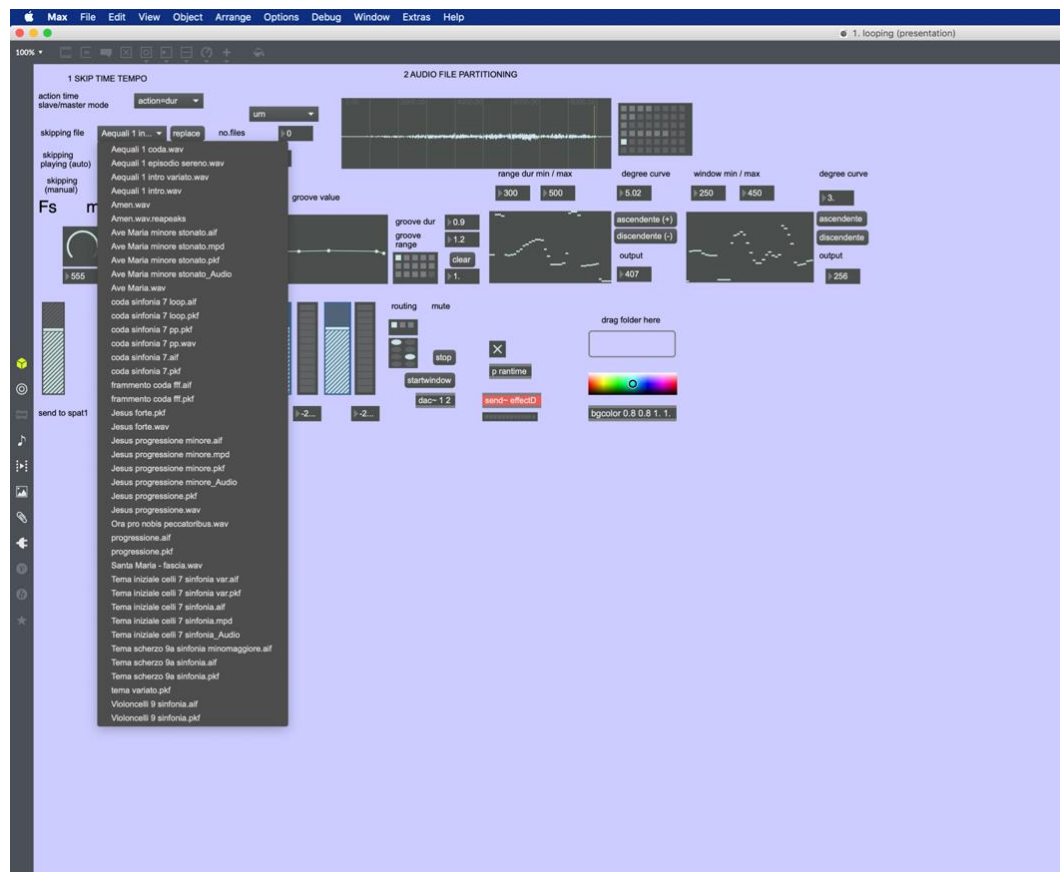
[Fig. 4 – una delle patch di OM sperimentate durante la produzione di *2Bruck*]

<sup>1</sup> In particolare viene usata la versione Max 7 – link per il download:  
<https://cycling74.com/products/max>

2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER

Max/MSP è usato per l'elaborazione audio real-time mediante varie tecniche, i cui risultati sono registrati all'interno di Max stesso impostando sample rate a 96kHz e bit depth a 24bit. Di seguito viene illustrata una panoramica delle patch utilizzate per la produzione audio:

1) *Playing buffers*, patch basata su variazione dell'indice di lettura di file audio contenuti in una *repository*, costruita per la definizione degli archetipi stilistici di Bruckner. Con diverse possibilità di controllo sulla finestra temporale del loop, gli effetti ottenuti variano dal *freezing* alla disintegrazione dei materiali o, ancora, alla granulazione tramite *microloop*;



[Fig. 5 – dettaglio della patch di Max/Msp “Playing buffers” ]

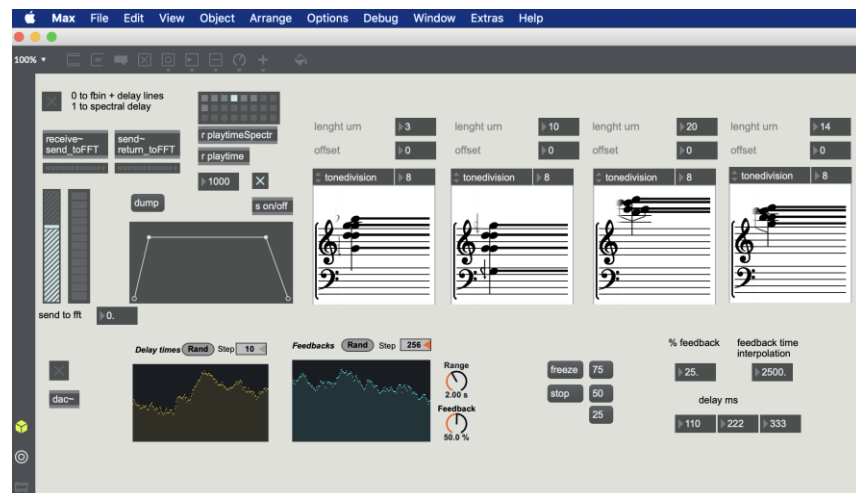
2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER

- 2) *Generatore di masse*, partendo dall'implementazione di una patch di Alessandro Cipriani e Maurizio Giri illustrata in MESD, vol. 2;



[Fig. 6 – dettaglio della patch di Max/Msp “generatore di masse” ]

- 3) *Spectral delay*, con un'implementazione della libreria Bach di Andrea Agostini e Daniele Ghisi per quanto riguarda il controllo delle bande passanti, nonché un controllo aggiuntivo dell'ampiezza delle bande e del tempo di ritardo di queste;



[Fig. 7 – dettaglio della patch di Max/Msp “Spectral delay”]

**2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER**

4) *Vassily*, uno spazializzatore stereofonico con score su un file di testo, la cui sintassi si ispira al libro “Punto, Linea, Superficie” di V. Kandinsky. La patch è impiegata anche in concatenazione con quelle precedenti, integrando altre tecniche come filtri passa-basso e passa-alto, degradazione della bit depth, ring modulation, filtraggio digitale per bande passanti;



[Fig. 8 – dettaglio della patch di Max/Msp “Vassily”]

Oltre a Max/MSP, l’autore utilizza anche Melodyne<sup>2</sup>, poiché consente molto efficacemente di passare da un dominio audio ad uno MIDI. Su determinati temi si adottano alcune variazioni di note o micro-cambiamenti di pitch ma, soprattutto, è possibile applicare tonalità ambigue<sup>3</sup>. Nell’immagine seguente, sono riportati i

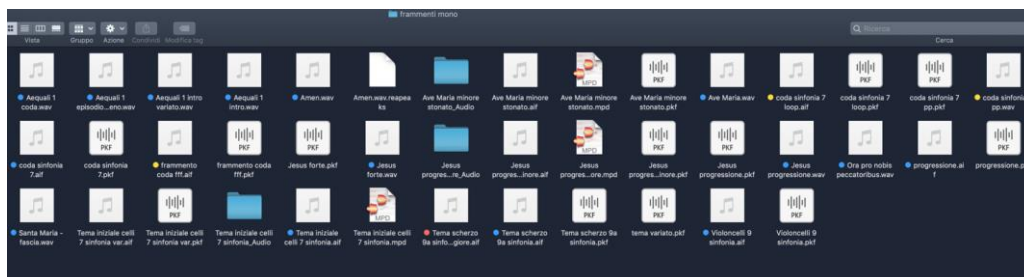
<sup>2</sup> Link per il download: <https://www.celemony.com/en/melodyne/what-is-melodyne>

<sup>3</sup> È possibile ascoltare alcuni esempi di elaborazione con Melodyne al seguente indirizzo:

[https://www.dropbox.com/scl/fo/ngohjaqam5nb2r6ixubxb/AERrORrz1QkYUIblOd7g\\_zs?rlkey=6phhkdxhj6a1d9h5wn1wk1ik8&st=p6xtu36x&dl=0](https://www.dropbox.com/scl/fo/ngohjaqam5nb2r6ixubxb/AERrORrz1QkYUIblOd7g_zs?rlkey=6phhkdxhj6a1d9h5wn1wk1ik8&st=p6xtu36x&dl=0)

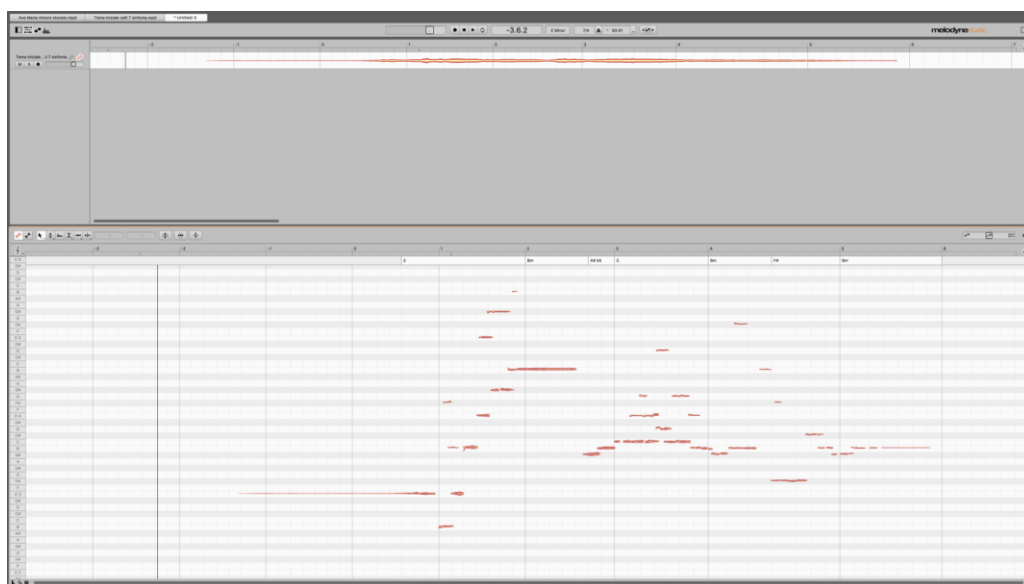
*2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER*

frammenti scelti per questa tipologia di elaborazione.



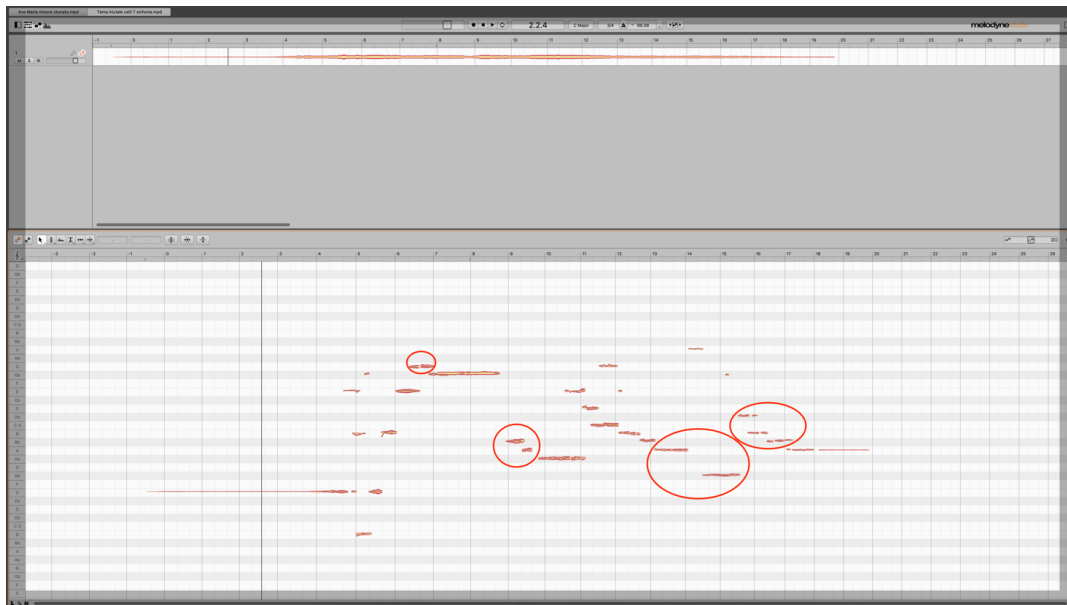
[Fig. 9 – file prodotti con il software Melodyne]

Le due immagini seguenti rappresentano un esempio di trattamento in *mino-*  
*maggiore* del tema dei violoncelli tratto dalla sinfonia no.7. Nella figura 10 il tema  
originale, modo maggiore:



[Fig. 10 – tema iniziale della sinfonia no. 7 di A. Bruckner]

Nella figura 11, il tema variato:



[Fig. 11 – tema della sinfonia no. 7 di A. Bruckner modificato in Melodyne ]

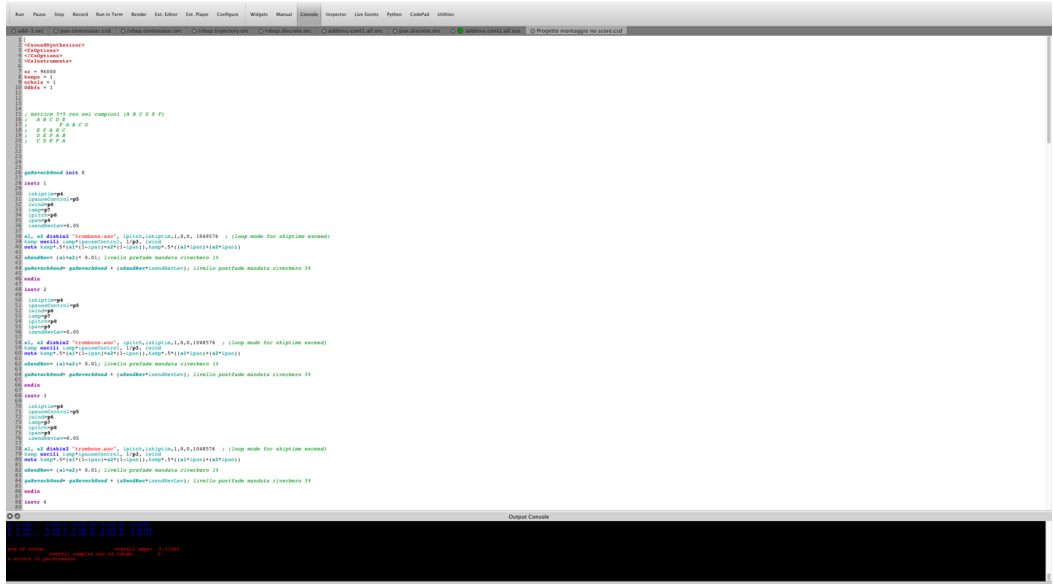
Infine, è progettato un ambiente meta-software per il campionamento, analisi e risintesi del suono tramite Csound<sup>4</sup> e Max/MSP, entrambi connessi dalla seguente procedura: la score di Csound è prodotta in un file “.txt” generato da una patch Max, compilata per un’interazione visuale nell’applicazione di criteri aleatori e stocastici; successivamente il contenuto testuale è copiato ed incollato in Csound per l’elaborazione audio. In questo modo sono formalizzate due tecniche: la prima (fig. 12 e 13), orientata alla destrutturazione di un frammento audio e al rimontaggio matriciale secondo varie possibilità, la seconda (fig. 14 e 15) volta a segmentare un file audio per la produzione di masse sonore indipendenti, con variazioni di tempo, pitch, ampiezza e panpot.

<sup>4</sup> Link per il download: <https://csound.com>

2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER



[Fig. 12 – dettaglio della patch di Max/Msp “generatore score per montaggio”]



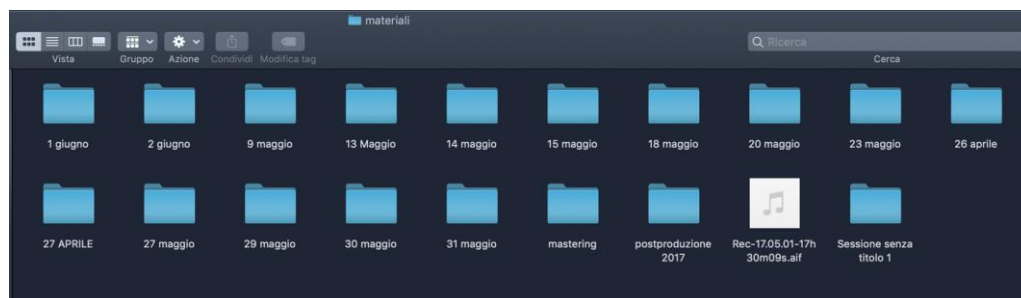
[Fig. 13 – dettaglio dell’orchestra Csound “generatore montaggio”]





### 3. Post-produzione e struttura del brano.

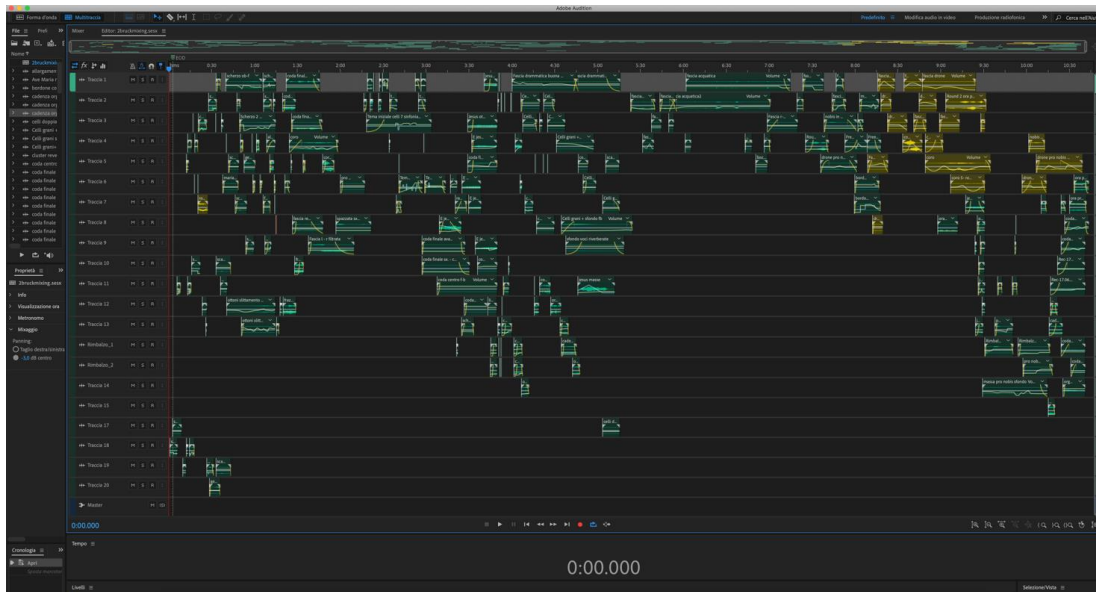
La produzione del brano avviene in un arco temporale di circa due mesi, come rappresentato dalla cronologia del workflow:



[Fig. 16 – dettaglio del workflow di 2Bruck]

Dopo una prima ed ampia produzione di materiali con i precedenti software, si avvia la post-produzione con Audition<sup>5</sup> con i primi montaggi ed ulteriori elaborazioni audio, con il fine di trasfigurare i suoni su vari livelli di surrogazione della sorgente grazie a: tremolo, riverbero, delay, automazioni su inviluppo, panpot, editing, reverse, time stretching o pitch shifting applicati in modo variabile o fisso, estremo o lieve.

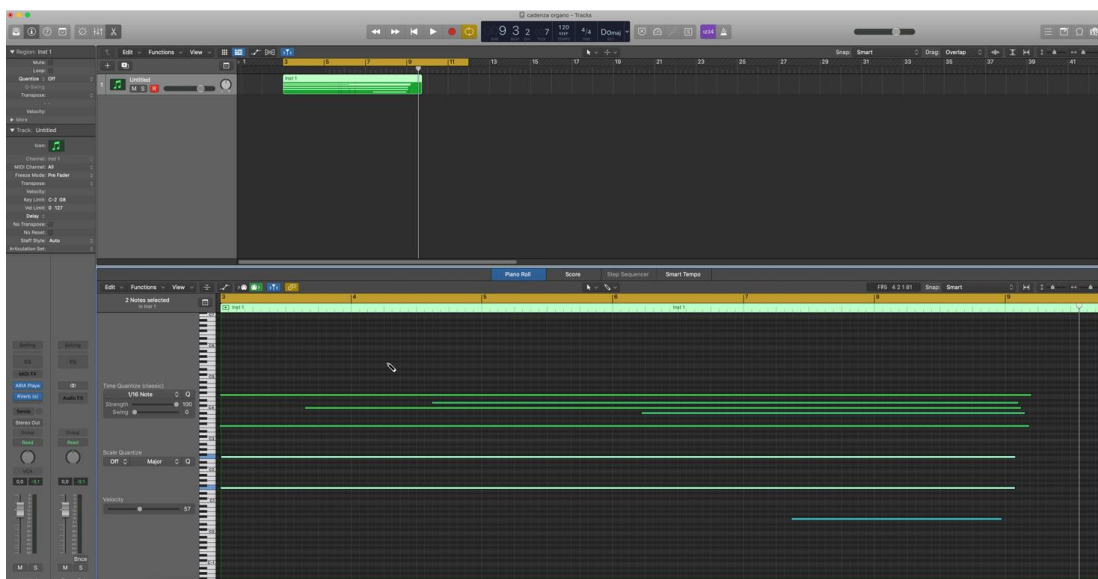
<sup>5</sup> Link per il download: <https://www.adobe.com/it/products/audition.html>

**2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER**

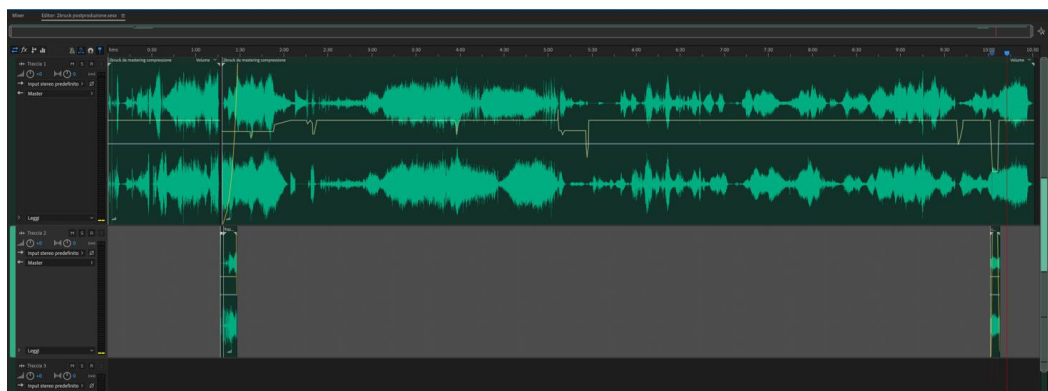
[Fig. 17 – vista edit di *2Bruck* in Audition]

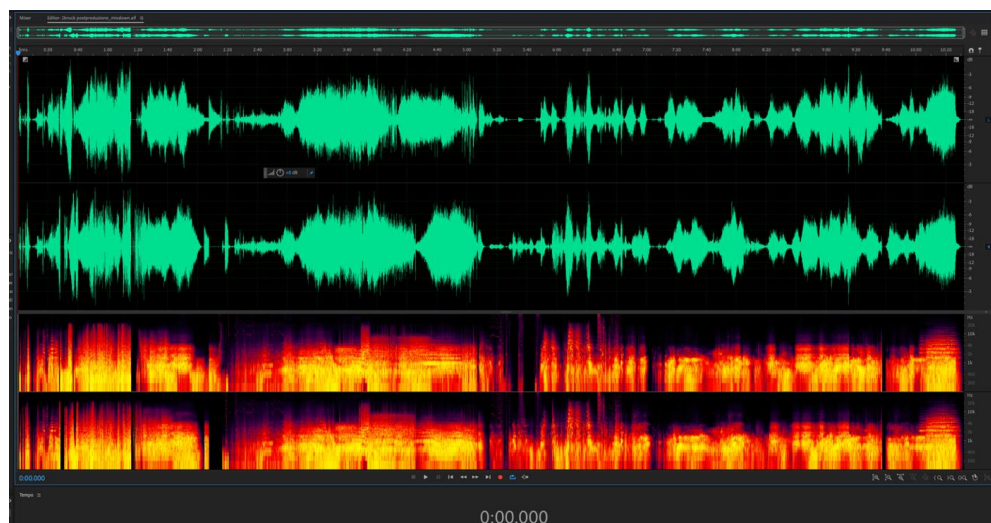
Durante il montaggio di *2Bruck* si inserisce un suono di organo a canne, proveniente non dal repertorio bruckneriano, ma da un virtual instrument di Logic Pro<sup>6</sup>. Questa sonorità riprende il materiale di “Ora pro nobis” dell’Ave Maria ed esprime metaforicamente la figura di Anton Bruckner come organista.

<sup>6</sup> Link per il download: <https://www.apple.com/it/logic-pro/>

**2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER****[Fig. 18 – l’organo virtuale prodotto in Logic Pro]**

Nelle fasi finali, si cura il mastering cercando di non appiattire eccessivamente le dinamiche e di preservare il carattere sinfonico del suono. Poco prima della chiusura definitiva del progetto, l’autore aggiunge all’ultimo istante qualche materiale compositivo.

**[Fig. 19 – ritocchi finali di 2Bruck in Audition]**



[Fig. 20 – forma d’onda e spettrogramma del master di 2Bruck]

Il brano prodotto ha la durata di 10’34”, segmentabile in nove sezioni:

I. dall’inizio a 0’27” : effetto *zapping* di vari materiali tematici di Bruckner;

II. da 0’27” a 1’15” : tessiture sonore tumultuose, connotate da spazzate spazio-timbriche e prodotte con la combinazione di varie famiglie strumentali (archi, ottoni, voci). La loro ispirazione compositiva deriva dal carattere dello scherzo nella sinfonia no. 9; viene riprodotto, inoltre, attraverso il tremolo applicato a vari timbri, il tipico stilema del tremolato d’archi di Bruckner;

III. da 1’15” a 2’16” : progressiva interpolazione con un effetto tremolo tra i materiali precedenti e masse corali dell’Ave Maria;

2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER

IV. da 2'16" a 3'49": vari glitch fusi con l'incipit e la coda del primo tempo della sinfonia no. 7, dove il celebre tema dei violoncelli è variato in alcuni passi per un'ambigua modalità tra minore e maggiore;

V. da 3'49" – 5'07": dilatazione progressiva di una frase dei violoncelli nella sinfonia no. 9 alla battuta no. 126 del I° movimento, con disgregazione per mezzo di *microloop* derivanti dallo stesso materiale e dalla parola "Jesus" dell'Ave Maria, frammento armonizzato e modificato in minore;

VI. da 5'07" – 7'12": liquefazione timbrica con l'uso di spectral delay combinato con varie altre tecniche per rappresentare metaforicamente delle fontane con giochi di luce e acqua;

VII. da 7'12" – 9'15": droni sonori sul tema di "ora pro nobis peccatoribus";

VIII. da 9'16" a 10'00": citazione dell'Ave Maria, "ora pro nobis peccatoribus";

IX. da 10'00" alla fine: masse unificate di organo e coro, come idillio finale del brano.

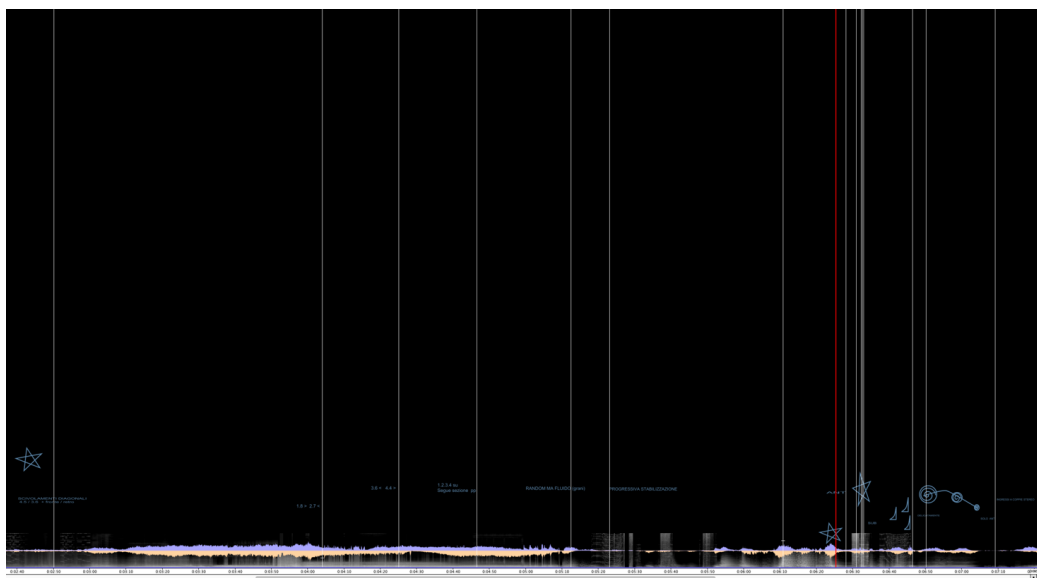
#### 4. Aspetti esecutivi sull'acousmonium

Per la regia del suono, l'autore elabora una partitura spaziale con il software Acousmographie<sup>7</sup>. Le tipologie di movimenti sono diverse e seguono la morfologia del materiale e la velocità di alcuni suoi parametri, come la dinamica o l'inviluppo

<sup>7</sup> Link per il download: <https://inagrm.com/en/showcase/news/203/acousmographie>

*2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER*

spettrale. Si annoverano movimenti per fronte, rotatori, spazzate rapide, puntillistiche, quadri-incroci. In sede di concerto, l'autore si cautela nella regia del suono, tarando attentamente il livello generale dell'impianto tramite lo Yamaha Ls9-32, con il canale master abbassato a -6 dB rispetto allo 0 dB per buona parte dell'esecuzione. Tenendo sotto controllo i volumi, l'obiettivo è rendere più intellegibile l'intera regia acusmatica, attenzionando il pubblico sul suono spazializzato, evitando la riduzione della capacità uditiva e, quindi, una percezione appiattita delle dinamiche. Di seguito è riportato uno stralcio della partitura per la regia esecutiva.



[Fig. 21 – appunti di regia acusmatica di *2Bruck* su Acousmographe]



2BRUCK, UN OMAGGIO ACUSMATICO ILLUMINATO DA ANTON BRUCKNER

### 5. Appendice fotografica

L'autore esegue 2Bruck il 15 gennaio 2018 in concerto, con il teatro San Fedele di Milano sold-out a coronamento del primo premio conseguito. Di seguito si riportano una serie di documenti connessi all'evento.



[Fig. 22 e 23 - libretti di sala]

[divulgazione audiotestuale]





[Fig. 24 – Alessandro Laraspata alla regia del suono prima del concerto. Foto di Alberto Laraspata]



[Fig. 25 – dettaglio del palco. Foto di Alberto Laraspata]



[Fig. 26 – dettaglio della platea, lato regia, poco prima dell'evento. Foto di Alberto Laraspata]

**Bibliografia**

**CIPRIANI, F.; GIRI, M.** (2017). Musica elettronica e sound design (Vol. 2) Roma: ContempoNet

**BIANCHINI, R. – CIPRIANI, A.** (1998) Il suono virtuale, Roma: ContempoNet

**KANDINSKY, W.** (2007) [traduzione di Melisenda Calasso] Punkt und Linie zu Fläche (Punto Linea Superficie) Milano: Adelphi Edizioni S.p.a.

**SOLOMON, J.W.** (2007). Spatialization in music: the analysis and interpretation of spatial gesture. University of Georgia, Athens (USA)

**MALT, M. - NOUNO, G.** (2008). Some Considerations On Brian Ferneyhough's Musical Language Part I, Part II – The OM Composer's book.1, Paris: Ircam-Centre Pompidou Editions DELATOUR FRANCE

**AGOSTINI, A., GHISI, D.** (2015). A Max Library for Musical Notation and Computer-Aided Composition, Computer Music Journal, Volume 39, No. 2, p. 11–27, 2015

LA SACRA BIBBIA, VECCHIO TESTAMENTO, GENESI

<https://www.laparola.net>

ACUSMONIUM SATOR

<https://www.centrosanfedele.net/musica/acusmonium-sator/>

INNER SPACES

<https://www.innerspaces.it/it/archivio/2017-2018/15-01-2018-murcof-philippe-petit/>

2BRUCK

<https://youtu.be/dDMErN-St5Q?si=GlhbeuftofyWyNFs>

**INTERVALLO COME PAROLA, CINEMA, TEATRO**

INTERVAL AS A WORD, CINEMA, THEATER

TOMMASO MICHELINI

**Abstract (IT):** Ispirato dall'analisi di Lettieri e da Intervals, il collettivo artistico cObO di Bologna ha realizzato quattro lavori audiovisivi originali. Questi lavori esplorano diversi aspetti della struttura di Intervals e reinterpretano la sua complessità strutturale attraverso variazioni e rielaborazioni formali. Le opere – PlasticoRitmico di Mirco Rabiti, Ri-Generazione e Scarto di Andrea Cenerino e Alvisè Osti, Ti.To.Lo di Francesco Mo, Chiara Troiano e Gianni Veronesi, ed Effetto Troxler di Anna Clara Albano, Emilia Lucibello e Gabriele Scopa – rappresentano un viaggio creativo che ha portato alla trasformazione del cortometraggio in un'esperienza teatrale completa. Il collettivo cObO, nato nel contesto del Conservatorio G.B. Martini di Bologna e arricchito dal corso Di scena IN scena di Maurizio Pisati, ha tradotto i suoi studi in una rappresentazione teatrale che esplora le connessioni tra cinema, testo e teatro, utilizzando i quattro video come struttura portante di un'opera scenica unica.

**Parole chiave:** Intervals, Peter Greenaway, Strutturalismo, cObO, Venezia.

**Abstract (EN):** Inspired by Lettieri's analysis and Intervals, the Bologna-based artistic collective cObO created four original audiovisual works. These pieces explore various aspects of the structure of Intervals, reinterpreting its structural complexity through variations and formal reworkings. The works—PlasticoRitmico by Mirco Rabiti, Ri-Generazione e Scarto by Andrea Cenerino and Alvisè Osti, Ti.To.Lo by Francesco Mo, Chiara Troiano, and Gianni Veronesi, and Effetto Troxler by Anna Clara Albano, Emilia Lucibello, and Gabriele Scopa—represent a creative journey that has transformed the short film into a full theatrical experience. The cObO collective, founded within the context of the G.B. Martini Conservatory in Bologna and enriched by Maurizio Pisati's Di scena IN scena course, translated their studies into a theatrical production that explores the connections between cinema, text, and theater, using the four videos as the foundational structure for a unique stage work.

**Keywords:** Intervals, Peter Greenaway, Structuralism, cObO, Venice.

**[divulgazione audiotestuale]**

**INTERVALLO COME PAROLA, CINEMA, TEATRO**

TOMMASO MICHELINI

In un numero della rivista «d.a.t. [divulgazione audiotestuale]», Luigi Lettieri ha pubblicato un interessante articolo che analizza *Intervals*, un cortometraggio giovanile del regista Peter Greenaway, mettendone in luce la complessa struttura compositiva, fatta di precisi rapporti numerici, di un mutevole legame tra le componenti sonore e quelle visive e di continui riferimenti (affermati o negati) alla città di Venezia<sup>1</sup>. Dall'analisi emerge uno studio sullo strutturalismo, che rende così evidente l'arbitrarietà delle sue scelte da costringere lo spettatore a porsi continuamente domande sulla logica sottesa alle stesse. L'utilizzo del materiale secondo dinamiche di tipo seriale e la sua natura apparentemente estemporanea fuggono da subito l'ipotesi di una direzione narrativa: la profondità del lavoro non è quindi da ricercarsi in uno sviluppo orizzontale, ma è stratificata verticalmente, nella sua costruzione, nell'ordine che le è imposto<sup>2</sup>. Scelte registiche e compositive strappate alla logica dell'emotività e dell'atteso e affidate a equilibri di carattere formale, che lasciano molto spazio ad approfondimenti, a variazioni, a rielaborazioni: è possibile ottenere un risultato originale mantenendo intatto il contenuto e mutando tali rapporti, o, viceversa, mantenere fermi i rapporti sovvertendo i contenuti.

<sup>1</sup> «Intervals: l'esperienza audiovisiva secondo Peter Greenaway» in d.a.t. [divulgazione audiotestuale], n. 10, pp. 106 e ss.

<sup>2</sup> L'interesse di Greenaway per l'organizzazione formale di materiali non-narrativi è messo in luce in DOMENICO DE GAETANO (2008) «Peter Greenaway. Film video, installazioni» Torino: Lindau, p. 14 e ss.

È l'obiettivo che si è posto il collettivo bolognese cObO, che ha utilizzato il cortometraggio e l'accurata analisi di Luigi Lettieri come ispirazione per una serie di studi sulla forma, i quali hanno a loro volta dato vita a 4 lavori audiovisivi originali. Ognuno, dell'articolata struttura di *Intervals*, ha rilevato una o più componenti, utilizzandola come spunto di approfondimento, come variabile numerica, come strumento compositivo:

*PlasticoRitmico*, di Mirco Rabiti

*Ri-Generazione e Scarto*, di Andrea Cenerino, Alvisè Osti

*Ti.To.Lo*, di Francesco Mo, Chiara Troiano, Gianni Veronesi

*Effetto Troxler*, di Anna Clara Albano, Emilia Lucibello, Gabriele Scopa

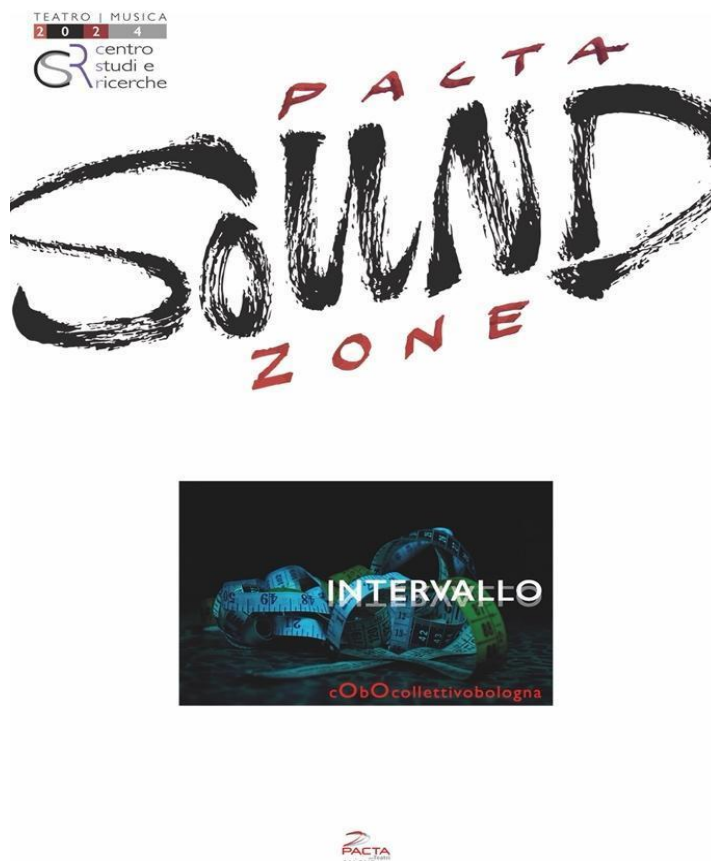
Il collettivo cObO si è formato all'interno del Conservatorio G. B. Martini di Bologna, scuola di Composizione per la Musica Applicata e corso *Di scena IN scena* di Maurizio Pisati, continuando poi il progetto autonomamente e portandolo ad assumere una consistenza scenica: dal cinema, attraverso il testo, fino al teatro, i quattro video non hanno esaurito lo sforzo creativo del collettivo, ma sono diventati l'ossatura di un lavoro teatrale, nel quale i numeri si sono fatti geometrie e gli autori sono divenuti attori.



[Fig. 1 - cObO in scena]

INTERVALLO COME PAROLA, CINEMA, TEATRO

Durante la III serata della rassegna *pactaSOUNDzone* presso Pacta Salone, di *Pacta dei Teatri* a Milano, la visione dei lavori è diventata una performance, che ne ha in parte esplicitato gli obiettivi, in parte arricchito la poetica con la presenza fisica e il contributo performativo degli autori.



[Fig. 2 - pSz24\_FlyerFronte]

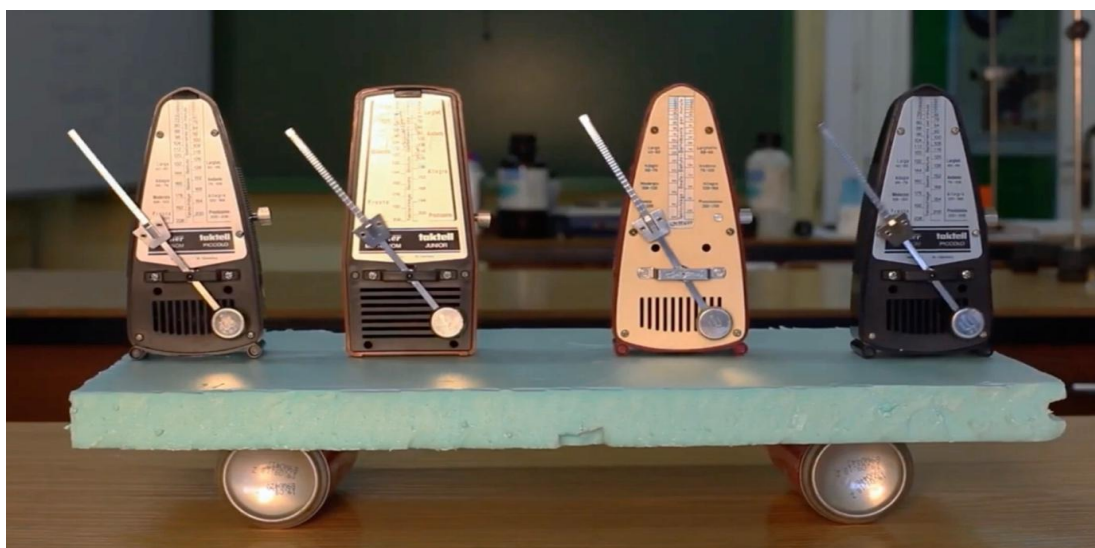
Potrà essere utile al lettore, per comprendere ciò che si andrà descrivendo d'ora in avanti, assistere alla ripresa audiovideo dello spettacolo, di cui pertanto rendiamo disponibile il link YouTube<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=uJADJhK6RxY>



***PlasticoRitmico*****Mirco Rabiti**

Il lavoro di Rabiti è stato frammentato, per la scena, in tre intermezzi audio e proposto in versione audiovideo integrale solo alla fine. L'autore sceglie di partire dall'audio di *Intervals*, di cui ripropone integralmente il primo dei tre blocchi. Rabiti si avvale delle regolarità e delle irregolarità di scansione del tempo in Greenaway come struttura ritmica su cui costruire un brano musicale originale. Si concentra soprattutto sull'elemento metronomo che, se in Greenaway è espediente per discretizzare e serializzare le immagini, nel suo lavoro diventa protagonista (anche visivo) della scena. Tre metronomi dividono infatti l'inquadratura, disposti in un equilibrio simmetrico che senza dubbio richiama la rigorosa costruzione pittorica delle scene di Greenaway.



[Fig. 3 - PlasticoRitmico]



Se l'approccio di Greenaway è massimalista, barocco, pieno di riferimenti e rimandi culturali<sup>4</sup>, la spinta di Rabiti è una spinta che seleziona alcuni elementi da questa inesauribile abbondanza e li svolge, strappandoli alla rigida stratificazione formale, per trovare loro un più plastico e placido profilo melodico.

Rabiti compie un'operazione di rivelazione dell'architettura formale, che è portata in primo piano, epurando il contenuto. Un processo che si compone di sostituzioni: da una parte diventa elemento visibile (e visivo) il metronomo, che nel corto originale era solamente ascoltato, dall'altra il suo movimento viene separato dal ticchettio, che invece segue il montaggio di *Intervals*.

Tre metronomi occupano la quasi totalità della scena e poggiano su una base "mobile", che allude alla generale instabilità ritmica, pur restando saldamente fissa per tutto il video. I metronomi però non seguono la struttura ritmica del brano, quanto piuttosto si rifanno alla struttura del corto di Greenaway, del quale ricalcano la sequenza di tagli: ogni scatto dei metronomi corrisponde ad uno dei fotogrammi neri.

Se *Intervals* può anche essere considerato uno studio sulla funzione della colonna sonora, costruito com'è in tre "versioni" in cui la componente audio si fa sempre più elaborata<sup>5</sup>, nel lavoro di Rabiti queste differenze collassano l'una sull'altra e diventano stratificazioni di un unico prodotto sonoro complesso; prodotto che però conserva alcune delle suggestioni dell'opera originale: è rilevabile per esempio un chiaro riferimento alla musica di Vivaldi nella scelta degli strumenti, oltre ad gusto compositivo a tratti ampolloso nello stile eppure sempre funzionale e comprensibile: caratteri che si possono considerare coerenti con le scelte musicali di Greenaway.

Il ritmo incalzante e ostinato della linea melodica, la sensazione di imminenza, un colore emotivo traslucido, difficile da considerare tout court positivo o negativo, l'uso dell'organo, del triangolo che conferiscono quel sapore un po' vintage, la ripetitività

<sup>4</sup> Cfr. DOMENICO DE GAETANO (2008) «Peter Greenaway. Film video, installazioni» Torino, Lindau, p. 14.

<sup>5</sup> Ivi, pp. 79 e ss.

del tema con il cambio di orchestrazione a conferire freschezza. Tutti questi elementi si ritrovano per esempio in *A walk through H* di Michael Nyman, composta per l'omonimo cortometraggio di Greenaway, appartenente allo stesso periodo di *Intervals*.

Rabiti compie anche la scelta felice di conservare non soltanto la componente “metronomica” dell'audio di *Intervals*, ma anche i suoni d'ambiente e gli effetti, che nel video originale sono spesso sincronizzati con l'immagine, creando un *continuum* indistinguibile tra gli uni e gli altri. Questa scelta genera una sovrabbondanza sonora in qualche modo allusiva, uno strato accennato ma deliberatamente nascosto, un altrove negato ma allo stesso tempo evocativo e carico di significati. Così come Greenaway, attraverso scelte sonore e montaggio, comunica la presenza di un livello di lettura che sfugge alla logiche del realismo<sup>6</sup>, Rabiti allude così, pur senza mostrarlo, al contenuto delle inquadrature di *Intervals*, a quella Venezia vissuta e brulicante che Greenaway ci presenta e che è il punto di partenza della sua riflessione.

<sup>6</sup> Cfr. GABRIELE GATTO (2014) «PETER GREENAWAY Il cinema: arte della visione», Bologna, p. 9.

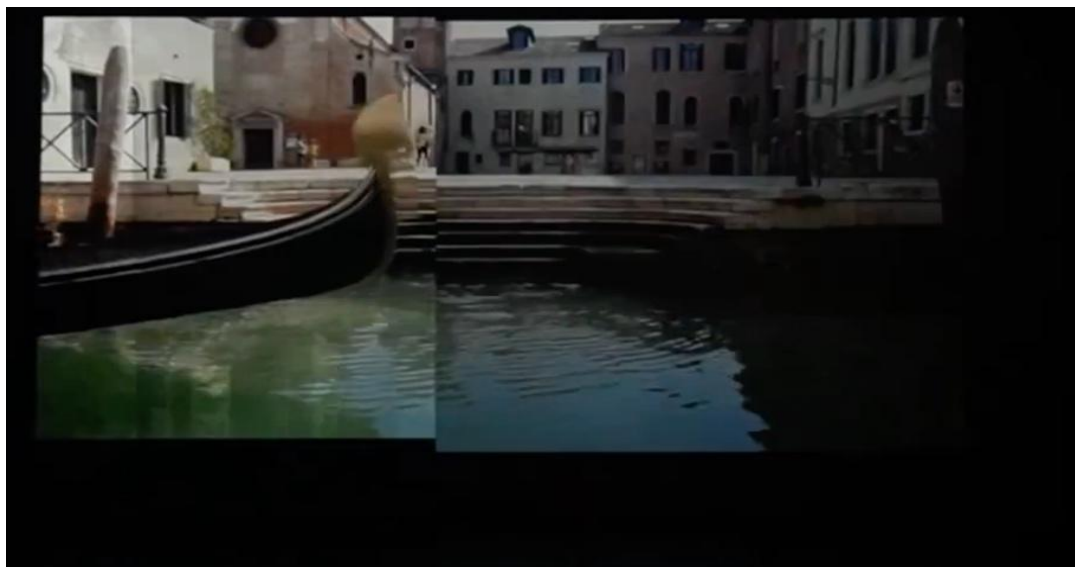
***Ri-Generazione e Scarto*****Cenerino - Osti**

Il duo composto da Luca Cenerino e Alvisi Osti parte da presupposti diversi e riflette innanzitutto sul titolo dell'opera originale. Cos'è l'intervallo? La distanza che intercorre tra due oggetti o, in questo caso, tra due fotogrammi, sequenze, inquadrature. Il vuoto tra due cose, quindi una "non cosa", uno iato, un'attesa, un anelito. Ma c'è di più: intervallo è anche una pausa, un momento di quiete, di riposo, di ricreazione. In senso letterale, l'intervallo rigenera, ri-crea. Un momento di rigenerazione che i due autori non a caso collegano all'acqua, la principale fonte di generazione e ri-generazione per gli esseri viventi.

La stessa acqua che deliberatamente Greenaway aveva negato alla vista dello spettatore<sup>7</sup> diventa così protagonista del lavoro audiovisivo, che ci conduce lungo il ciclo di vita generazione e corruzione, percorso di cui Venezia rappresenta uno degli estremi.

Un'operazione che prende le distanze dall'opera originale ragionando per antitesi, affermando cioè l'elemento negato, che oppone ma in qualche modo integra, allarga l'inquadratura e ne immagina nuovi contorni, un nuovo contesto, un nuovo scopo.

<sup>7</sup> Cfr DOMENICO DE GAETANO (2008) «Peter Greenaway. Film video, installazioni» Torino, Lindau, p. 80 e ss.



[Fig. 4. RiGenerazione\_01]

Vi è poi, nella scelta delle immagini che compongono *Ri-generazione e scarto*, un certo intento paesaggistico, un gusto romantico che ritroviamo anche nei lavori di Greenaway<sup>8</sup> e che, se in *Windows on in H is for house* dialoga per contrasto con l'austero rigore strutturale, qui documenta visivamente la dicotomia tra “acqua” e “acqua”, che è la colonna portante della narrazione.

Intervallo inteso infine anche come *scarto*. Lo scarto presente in qualsiasi distanza quantizzata. Uno scarto che esiste nell'opera di Greenaway come scarto semantico tra una parola e la successiva, come scarto tra la componente sonora e quella visiva, come scarto emotivo tra le tre versioni della sequenza, accompagnate da una colonna sonora via via più complessa. In questo lavoro, quello scarto è ritrovato tra i panorami delle Alpi e quelli urbani di Venezia, tra la purezza della fonte e l'inquinamento della

<sup>8</sup> Sull'utilizzo del paesaggio e sul rapporto di Greenaway con la Land Art cfr. ALESSANDRO BENCIVENNI, ANNA SAMUELI (2000) «Peter Greenaway. Il cinema delle idee» Genova, Le Mani, pg. 17.

laguna. Ed è qui che infine lo scarto si materializza e diventa rifiuto, scoria o anonima ingiuria affidata al graffito.

Ma quello del duo Cenerino-Osti è anche un viaggio a ritroso verso l'origine, l'origine dell'acqua: un ritorno alla fonte, un viaggio di rigenerazione e nuova creazione, che si stacca dal formalismo di Greenaway per imboccare una opposta direzione di consapevolezza etica. Si intravede insomma una morale sottesa, che supera la struttura visiva e ne riconduce i simboli ad un messaggio ecologista di stringente attualità. Il metodo di lavoro è opposto a quello di Greenaway: abbandonato il rigore strutturalista, i due imboccano la strada di un montaggio "emotivo", che strizza l'occhio al videoclip musicale.

### ***Ti.To.Lo***

#### **Mo - Troiano - Veronesi**

Il corto di questo trio di autori prende una direzione ancora diversa: invece di sviluppare i temi implicitamente contenuti nelle immagini di *Intervals*, ne mutua la struttura formale, variando il contenuto visivo e uditivo, pur mantenendo alcuni chiari riferimenti all'opera originale.

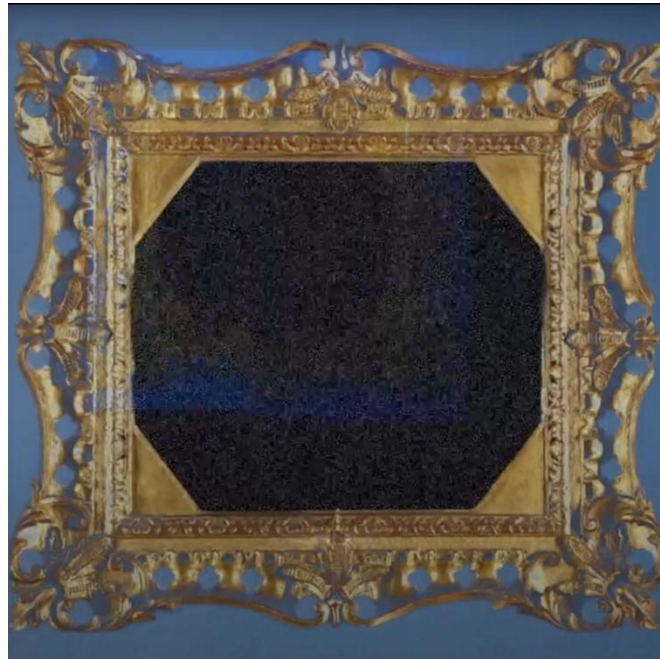
Il focus è sul concetto di ritmo già a partire dal titolo, che altro non è che la scansione della parola "Titolo" intervallata da elementi puntuali, per trasformarla in elemento ritmico. Una scelta che suggerisce anche un approccio di tipo strutturalista: la funzione di "Titolo" non è infatti affidata ad una parola, che può essere più o meno evocativa ma è comunque latrice di un contenuto semantico "altro" da sé, ma è affidata alla parola stessa, un nome comune, un'etichetta generica. Tolto il contenuto, l'attenzione può focalizzarsi sulla pura forma. Se *Intervals* era uno studio sulla forma a partire dall'immagine, *Ti.To.Lo* lo è a partire dalla musica, che è da subito elemento significativo principale e lo diventa ancora di più con l'avanzare delle tre sezioni del cortometraggio.

La prima parte è costruita in maniera speculare rispetto al lavoro di Greenaway: il ritmo, che nell'opera originale era affidato al suono del metronomo, è qui scandito soprattutto dal montaggio serrato delle immagini (che comprendono, tra l'altro, un metronomo). Ad essere frammentata invece, proprio come erano frammentate le immagini delle calli, è la traccia musicale, che recupera una serie di arie di compositori veneziani e con una sapiente opera di collage, le trasforma in una tesa e vibrante performance dal sapore contemporaneo, la cui struttura ricalca il montaggio di *Intervals*<sup>9</sup>. Su questo capovolgimento funzionale tra immagine e suono si gioca tutta la prima sezione del lavoro.

Le immagini che scorrono sullo schermo rappresentano una serie di elementi discreti e in qualche modo numerabili e quindi anche gli intervalli tra un elemento e l'altro. Intervalli di estensione tra gli alberi e tra le gambe delle ballerine, di tempo tra i battiti di ciglia e i secondi dell'orologio. A cesura dei frammenti, fa capolino l'acqua -una sola goccia- eco di quella Venezia mutilata da Greenaway dei suoi elementi più caratteristici, qui inserita ritmicamente a separare le sequenze, a prendere il posto di quei *frame* neri che nell'opera originale segnavano lo stacco tra un ciclo e l'altro.

La seconda parte utilizza invece un espediente simile all'opera originale: vediamo una cornice (che in questo caso non è Venezia ma una vera e propria cornice) e sentiamo una voce leggere i nomi di alcuni minerali, seguiti da aggettivi e nomi di colori.

<sup>9</sup> Per una dettagliata spiegazione della struttura del montaggio di *Intervals*, rimandiamo all'articolo originale, *Ibid.*



[Fig. 5. TiToLo]

Le parole sono quindi apparentemente scollegate dall'immagine, così come avveniva nella porzione di *Intervals* nella quale le immagini sono accompagnate dalla voce del maestro Manzi, responsabile, con il suo programma televisivo *Non è mai troppo tardi*, dell'alfabetizzazione di una larga fetta della popolazione italiana del dopoguerra<sup>10</sup>. La goccia d'acqua è nuovamente presente, qui come elemento ritmico che si riaggancia alle scansioni del montaggio originale.

Un altro aspetto di interesse è determinato dal ruolo che ha l'immagine in questa sezione, ovvero quello di cornice di un avvenimento che è solamente sonoro,

<sup>10</sup>Cfr. ALDO GRASSO (2000) «Storia della televisione italiana» Milano, Garzanti, pp. 93–94.

contrariamente a quanto normalmente atteso nell'esperienza audiovisiva<sup>11</sup>. Le sequenze minerale-colore-aggettivo, a causa della scelta delle parole e dell'intonazione vocale istrionica, sviluppano una straordinaria capacità evocativa ed iniziano a materializzarsi nella mente dell'ascoltatore, come visioni. L'intera sequenza può quindi essere letta come una sorta di felice esperimento sinestetico, in cui la rappresentazione figurativa è affidata alla parola, mentre la componente visuale fornisce solo la cornice, l'accompagnamento.

La terza parte colma gli intervalli in un *continuum* senza stacchi. È la musica che diviene ritmica, un intreccio essenzialmente percussivo, fatto di battiti (e intervalli) di lunghezze diverse. Mentre Greenaway compie una scelta che mantiene ferma la componente visiva in un loop, e rende sempre più elaborata la parte sonora, il trio Mo-Troiano-Veronesi sembra andare nella direzione opposta: la prima parte infatti presenta numerose immagini diverse e frammenta un brano musicale classico, fornendo allo spettatore molti stimoli simultanei; la seconda parte costruisce un quadro (o meglio una cornice) immobile -seppur significativo- per lasciare spazio alle parole; mentre nell'ultima sezione la componente visiva ha un ruolo decisamente ridotto, somigliando quasi al display di un lettore musicale.

### ***Effetto Troxler***

#### **Albano - Lucibello – Scopa**

Forse la rilettura che più si discosta dalle altre è quella creata da Anna Clara Albano, Emilia Lucibello e Gabriele Scopa, i quali recuperano alcuni espedienti formali di

<sup>11</sup> Sul rapporto tra immagine e suono cfr. MICHEL CHION (2017) «L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema» Torino, Lindau.



Greenaway e li utilizzano come punto di partenza, per sviluppare una narrazione, che della cerebrale astrattezza del formalismo di *Intervals* non ha davvero nulla.

Innanzitutto i contenuti, che ruotano attorno a temi umani e relazionali, un ruolo diametralmente opposto a quello del tutto paesaggistico ed estemporaneo che avevano gli interventi umani nell'opera originale. Al senso di straniamento, sapientemente cercato e realizzato da Greenaway attraverso la giustapposizione di elementi apparentemente scollegati, si sostituisce qui un'atmosfera di tesa imminenza, già rilevabile dalla musica che accompagna le prime immagini. Dal punto della fotografia poi, c'è un ruolo forte del colore, che in *Intervals* è del tutto assente e che qui invece costituisce la cartina tornasole degli stati emotivi dei protagonisti.

Il lavoro fotografa una situazione familiare, protagonisti due genitori e una figlia, tutti e tre visibilmente intrappolati in rapporti disfunzionali, fatti di parole non dette, desideri morbosi e amari rimpianti. Le immagini ripercorrono alcune situazioni di vita quotidiana, momenti che vediamo ripetersi (come d'altra parte era stato per le sequenze di Greenaway), ma con i colori che si fanno via via sempre più saturi. Saturi, come l'atmosfera di tensione che si respira.

Il corto è del tutto privo di dialoghi: le immagini che vediamo sono accompagnate da una serie di parole, la cui giustapposizione crea un intreccio di "intervalli" semantici, che a loro volta guidano lo spettatore nella comprensione della vicenda. Un espediente, quello delle parole libere sulle immagini, che ritroviamo anche nell'opera originale, ma che qui non ha intento di carattere formale, quanto piuttosto funzionale alla corretta comprensione della vicenda, una vicenda che si compone di fronte a noi come i tasselli di un puzzle, svelando un inquietante quadro di violenza domestica.



[Fig. 6. EffettoTroxler]

Tuttavia, dietro alla scelta narrativa realista, al tema di denuncia e ai risvolti emotivi, si cela anche qui una precisa struttura formale, che forse risulta meno evidente rispetto agli altri lavori proprio in forza dell'impatto emotivo del contenuto, ma che vale la pena qui di analizzare brevemente. Oltre al recupero dell'uso "granulare" della parola sull'immagine, che già era stato di Greenaway, questo corto si dota di un apparato numerologico originale, che diventa dispositivo per le scelte formali. I tre autori partono infatti dalla sequenza di Fibonacci, nota successione di numeri interi dai risvolti riscontrabili in pressoché tutti i campi dello scibile umano<sup>12</sup>, usata dal suo ideatore proprio per descrivere fenomeni di crescita e riproduzione. La somma dei due genitori, che genera la figlia è l'inizio di questa serie, che però ritroviamo anche nel numero di personaggi che appaiono sulla scena, nel numero di stanze della casa (una cucina, un bagno e due camere) e persino nel numero delle sillabe delle parole che ascoltiamo. Tutto ci parla di generazione, di crescita, di sviluppo che sfugge al controllo, si diffonde e diventa morbo, de-generazione. L'effetto Troxler, illusione ottica da cui il corto prende il nome, si manifesta quando, guardando un punto fisso al centro di una scena, percepiamo il lento svanire o sbiadire di tutto resto. E così, con

<sup>12</sup> Cfr. AA. VV.(2020) «L'armonia della Natura: La Sezione Aurea e la Serie di Fibonacci» Tiemme.

un sapiente gioco di luci e ombre, parole e gesti, gli autori portano lentamente alla luce sensi di colpa, aspettative, inquietudini fino a scoprire del tutto il punto centrale, che una volta svelato non può più essere ignorato e fa impallidire tutto il resto.

### **IN scena**

Sul palcoscenico, la visione dei cortometraggi è stata *intervallata* da letture, gesti, parole, che hanno in parte messo in luce il processo creativo, in parte arricchito la riflessione degli autori. Protagonista della scena un metronomo, che ha conquistato il centro del palco nei primi secondi e lo ha mantenuto saldamente per tutta la durata dell'evento, indelebile promemoria del fulcro pulsante del discorso, imperterrito generatore di infiniti identici intervalli.

Attorno una messa in scena sobria e lineare con la programmazione luci di Fulvio Michelazzi (AILD) di *Pacta dei Teatri*: il gruppo diviso tra i due lati del palco, a dare voce al progetto; alle loro spalle un efficacissimo fondale mobile che, fatto scorrere durante la visione dei corti, è stato in grado di conferire movimento alle proiezioni, alternando i piani di profondità nel tempo come un pendolo e suddividendo lo spazio del palco in quadri geometrici.



[Fig. 7. RiGenerazione\_02]

Resta infine lo stupore per l'intervallo più ampio di tutti, ovvero quello temporale che separa il corto originale di Greenaway dai lavori del collettivo cObO, rielaborazioni del tutto originali e spesso centrifughe, ma tutte legate a doppio filo con l'originale, a dimostrazione di come un'idea creativa possa scoprirsi fertile a distanza di generazioni e di come in fondo sia la cifra propria dell'artista, quella di colmare così vasti ...intervalli.

### Riferimenti bibliografici

AA. VV. (2020) «L'armonia della Natura: La Sezione Aurea e la Serie di Fibonacci»  
Tiemme.

**BENCIVENNI, A. SAMUELI, A.** (2000) «Peter Greenaway. Il cinema delle idee»  
Genova: Le Mani.

**CHION,** (2017) «L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema» Torino: Lindau.

**DE GAETANO, D.** (2008) «Peter Greenaway. Film video, installazioni» Torino:

Lindau.

**GATTO, G.** (2014) «PETER GREENAWAY Il cinema: arte della visione», Bologna.

**GRASSO, A.** (2000) «Storia della televisione italiana» Milano: Garzanti.

**VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)**

VON EGHEL. DIALECTIC IMAGE (DEDICATED TO LORENZO TARANTINO)

ANTONIO MASTROGIACOMO

**Abstract (IT):** Realizzato nel 2013, *egHel* proponeva una immagine dialettica audiovisiva riguardante la comunicazione politica elevata a retorica in forma di reclame reimpiegando gli spot pubblicati sul proprio canale youtube dal parlamento europeo in occasione delle elezioni per l'ottava tornata elettorale comunitaria. Il lavoro risulta da un missaggio audio: le stesse parole dell'adv in ogni diversa lingua sono usate come parametro regolatore della struttura; aggiunto postumo, *VON*, il video, riprende l'intro del primo episodio dei Teletubbies inframezzando i livelli della reclame originaria per mostrare la connessione con il mondo pacificato degli schermi, quando si realizza quel tempo di storie felici oggetto dell'immagine dialettica proposta in *egHel*.

**Parole chiave:** parlamento europeo, election day, pubblicità, immagine dialettica, 20temporanea14.

**Abstract (EN):** Von egHel is a dialectical image about political rhetoric, presented in an advertisement from the 2014 European Parliament elections, aimed at deaf audiences. The work is created through audio mixing. The same words from the advertisement in each language spoken in the EU are mixed, with each language playing every 10 seconds. This timing serves as a kind of parameter or rule for the audio structure. The video incorporates the intro from an episode of *Teletubbies* (which I consider a 'demos' call to vote). In the middle of the piece, there is the original advertisement to highlight the connection with an idealized, peaceful world: the world of the Teletubbies. The episode's title is *Time of Happy Stories*.

**Keywords:** European Parliament, election day, reclame, immagine dialettica, 20temporanea14.

**[divulgazione audiotestuale]**

**VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)**

ANTONIO MASTROGIACOMO

**1. Intro (ed esco)**

Presentare, a poco più di dieci anni di distanza dalla sua realizzazione, *VON egHel* mi permette di chiarire alcuni elementi basilari per descrivere l'orizzonte di una produzione artistica avviata da quella singolare esperienza e durata circa cinque anni, progressivamente allestita sulla piattaforma [20temporanea14.wordpress.com](https://20temporanea14.wordpress.com)<sup>1</sup> e simbolicamente chiusa dalla pubblicazione in forma di catalogo delle diverse produzioni messe insieme, tra diverse collaborazioni, in quel lustro<sup>2</sup>. A partire da allora, infatti, una rete di esperienze avviate in conservatorio, maturate in università, riprese in accademia di belle arti segnava un approccio il più comparato possibile di riguardo alla forma e alla funzione della musica, in rapporto alle sue ragioni storiche ed estetiche ma anche alle altre arti, integrando diversi punti di vista a volte lontani raccolti lungo il percorso, guadagnando particolare entusiasmo insieme alle pratiche sviluppate e condivise via via<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> <https://20temporanea14.wordpress.com> ospita la collezione di montaggi sonori e audiovisivi in forma di on-line exhibition.

<sup>2</sup> Si veda A. Mastrogiacomo, *20temporanea14. Per un catalogo multimediale e oltre*, Edipsy, Fiesole (Fi), 2019, disponibile al link <https://www.psychodreamtheater.org/libreria-edipsy---ebook.html>.

<sup>3</sup> La stessa rivista «d.a.t.[divulgazioneaudiotestuale]» emerge significativamente da questi anni proseguendo ancora il suo percorso editoriale; sulla rivista si veda A. Benvenuto, A. Mastrogiacomo, *Una rivista (scientifica) a misura d'AFAM: il caso «d.a.t.»*, atti del convegno ANDA, Modena, 2023.

## 2. *egHel*, la traccia audio

Venendo propriamente all'oggetto di questo contributo, lo statuto originario cui *egHel* si lega intimamente ne registra lo sviluppo quale prima traccia elaborata in seno agli studi in musica elettronica presso il Conservatorio San Pietro a Majella, prodotta a compimento delle lezioni del vulcanico M<sup>o</sup> Lucio Lo Gatto che, nei suoi corsi di composizione per gli studenti in musica elettronica, proponeva una revisione di alcuni 'standard' delle forme musicali tradizionali (il corale, il canone, la fuga) mettendoli in rapporto a un qualsiasi materiale potesse dichiararsi elettronico (di sintesi, concreto, ibrido) per sviluppare un confronto operativo con gli studenti a partire dall'ascolto. In altre parole, il maestro Lo Gatto assegnava un esercizio che sfidava il limite del pensare la forma in rapporto all'inciso, alla frase, al periodo musicale per invitare ad andare oltre la musica e scardinare le sue convenzioni: personalmente, suonava come un invito fertile a mettermi in gioco, adeguando alla richiesta la mia particolare sensibilità sui materiali derivanti dalla comunicazione di massa quando era ancora piuttosto impacciato nel comporre<sup>4</sup>.

Richiamato alla musica elettronica proprio dalla posizione assunta da alcuni compositori nel Novecento, mi interessava partecipare dello stato di cose intorno a me: pertanto dallo studente di vecchio ordinamento che ero stato ai tempi del mio diploma in sassofono ero diventato studente del nuovo ordinamento in musica elettronica e registravo in prima persona il passaggio a uno sfondo europeo in materia di formazione accademica, composto di una nuova disciplina basata su debiti e crediti, progetti Erasmus e tasse regionali<sup>5</sup>. Non solo italiano, soprattutto europeo.

<sup>4</sup> La didattica del M<sup>o</sup> Lucio Lo Gatto, venuto a mancare nell'agosto del 2022, ha accompagnato diverse generazioni di studenti ancora riconoscenti della sua guida: lo ricordo con affetto e stima.

<sup>5</sup> Segnalo a riguardo il testo A. Mastrogiacomo, *Il conservatorio dopo la riforma* in L. Rossomando (a cura di), *Lo stato della città*, Monitor edizioni, Napoli, 2017, pp. 305-307 disponibile al link [https://napolimonitor.it/wp-content/uploads/2024/10/Lo-stato-della-citta\\_ebook.pdf](https://napolimonitor.it/wp-content/uploads/2024/10/Lo-stato-della-citta_ebook.pdf).



Senza entrare troppo nel merito della sua filosofia della storia, bonariamente queste condizioni mi portavano ad alludere a Hegel il cui rapporto con quella europea restava centrale alla sua filosofia, vedendo proprio la storia come un processo razionale e teleologico in cui la libertà e la coscienza dell'umanità si sviluppano nel tempo: la sua visione si riflette nella convinzione che ogni epoca rappresenti un passo avanti nella realizzazione dello *spirito*, un concetto centrale nel suo pensiero, pertanto lo spirito rappresenterebbe lo sviluppo progressivo della razionalità e della libertà, e per Hegel, questo sviluppo trova espressione nella storia europea<sup>6</sup>. Alla ricerca di questa espressione della storia europea a me contemporanea, l'avevo improvvisamente misurata nello spot del parlamento europeo intitolato *Agire. Reagire. Decidere*.<sup>7</sup> che, in lingua italiana, suonava affine ad altro motto che, solo italiano e non tradotto, metteva in fila ugualmente tre infiniti; stavolta, le diverse traduzioni scompaginavano l'impianto nostalgico e permettevano di guardare oltre, alla presenza dell'Europa nella storia, direttamente.

<sup>6</sup> Cfr. G.W.F. Hegel, *Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte*, ed. Lasson, Leipzig, 1917, trad. it. *Lezioni sulla filosofia della storia*, Firenze, 1941.

<sup>7</sup> Di seguito è riportata la trascrizione del testo dello spot in questione: *Iniziare, finire. Vincere, perdere. Aspettare, andare avanti. Pensare globale, pensare locale. Sognare, svegliarsi. Essere a favore, essere contro. Pensare in grande, pensare in piccolo. Cambiare, non cambiare. Amare, odiare. Perdonare, non dimenticare. Guardare indietro, guardare avanti. Noi tutti affrontiamo problemi e facciamo delle scelte. Ognuno di noi ha il suo punto di vista, in Europa ogni opinione trova il suo spazio. Tutto ciò che è importante per te incide sulle decisioni del Parlamento Europeo. Sei tu che hai il potere di decidere. Il parlamento Europeo. Agire. Reagire. Decidere.* Tale testo si presta a un'interessante analisi semiotica per via della sua struttura binaria, che oppone termini e concetti attraverso antitesi: ogni coppia crea una tensione dialettica che rappresenta l'ambivalenza e la complessità delle scelte individuali e collettive (tanto concettuali quanto emotive), specialmente in un contesto *democratico* e *pluralista* come l'Europa e proprio in rapporto alla singolare posizione dell'Italia nel mediterraneo.



[Fig. 1 - Frame da *Agire. Reagire. Decidere*. 1'29'']

Partita come pubblicità a un video che cerco ancora di ricordare quale fosse, sono rimasto diverso tempo a guardare questo spot e tutti gli altri della serie caricati allora: le stesse immagini, la stessa sonorizzazione, diverso solo il *lettering* con la voce cangiante in rapporto al titolo, mettendo appunto in relazione ogni popolo con la sua lingua. La cosa mi attraeva particolarmente: pur lontano dalla vertigine sonora di *Globalalia*<sup>8</sup>, avevo in testa qualcosa che si avvicinasse all'esperienza delle audio-guide nei musei internazionali, di quelle che preferiscono mini-altoparlanti alle cuffie permettendo un ascolto simultaneo di tante fonti che riproducono audio-descrizioni delle stesse opere in lingue diverse: è questa babele di lingue la base della nostra

<sup>8</sup> *Globalalia* (2004) di Trevor Wishart è un'opera pionieristica basata sul campionamento vocale: i frammenti sono manipolati, ritmati e sovrapposti per formare una sorta di "mappa sonora globale" in cui i suoni delle lingue si fondono e si trasformano, approccio in cui il significato linguistico svanisce a favore di un'esplorazione ritmica e timbrica della voce stessa. Si può ascoltare al link <https://www.youtube.com/watch?v=DWkxPP6Ndng>

VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)

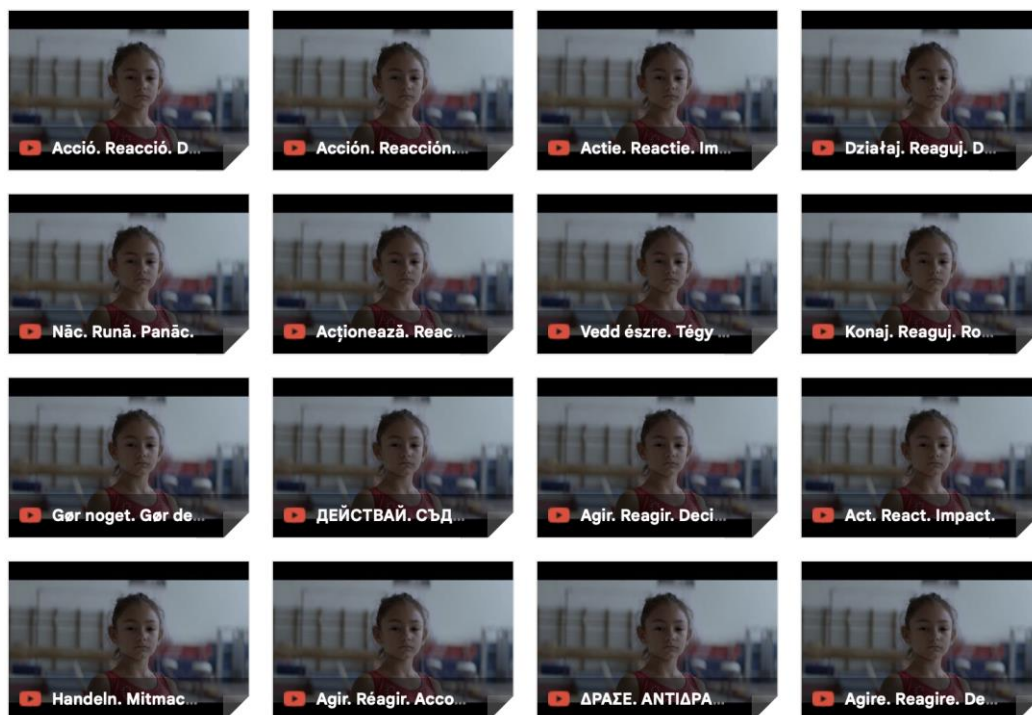
cittadinanza europea, il cui standard si regge pur sempre su una lingua extra-UE, accidenti!)? Avevo rintracciato sedici video, sedici lingue in sedici spot per ventidue paesi chiamati alle urne per l'ottava tornata di consultazioni elettorali europee tra 22 e 25 maggio 2014: collazionando testi e sonorità, la forma musicale da adattarsi alle mie intenzioni poteva essere la fuga la cui ripetitività dei temi, il cui sviluppo unicamente nella variazione linguistica, soprattutto gli incastri ritmici tra le diverse tracce mi portarono a un approfondimento sfociato nel riferimento a un suo particolare momento, quello conclusivo riferibile unicamente allo stretto<sup>9</sup>. Avrei proposto una fuga a stretti, in senso buono: questo il piano dell'opera. Confrontandomi con il M<sup>o</sup> Lo Gatto, definite accessorie tutte le licenze del caso relativamente ai materiali e al loro impiego, l'organizzazione delle tracce sarebbe risultata da un processo di 'mobilità al quadrato', secondo un procedimento che avevo inaugurato per l'occasione, la cui schematizzazione è riportata più avanti.

1. Acció. Reacció. Decisió (catalano)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
2. Acción. Reacción. Decisión (spagnolo)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
3. Actie. Reactie. Impact (olandese)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
4. Działaj. Reaguj. Decyduj (polacco)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
5. Nāc. Runā. Panāc (lettone)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
6. Acțiunează. Reacțiunează. Decide (rumeno)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
7. Vedd észre. Tégy érte. Légy része (ungherese)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
8. Konaj. Reaguj. Rozhoduj. (slovacco)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
9. Gør noget. Gør det bedre. Gør en forskel (danese)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
10. ДЕЙСТВАЙ. СЪДЕЙСТВАЙ. ВЪЗДЕЙСТВАЙ (bulgaro)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
11. Agir. Reagir. Decidir. (portoghese)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
12. Act. React. Impact (inglese)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
13. Handeln. Mitmachen. Bewegen. (tedesco) -	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
14. Agir. Réagir. Accomplir. (francese)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
15. ΔΡΑΣΕ. ΑΝΤΙΔΡΑΣΕ. ΕΠΗΡΕΑΣΕ. (greco)	<a href="https://www.youtube.com/">https://www.youtube.com/</a>
16. Agire. Reagire. Decidere (italiano)	<a href="https://www.youtube.com/watch?">https://www.youtube.com/watch?</a>

<sup>9</sup> Si veda a riguardo Mann, Alfred. *The Study of Fugue*. New York: Dover Publications, 1987.

*VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)*

Relativamente all'estrazione degli audio dai singoli video, mi sono servito di un software, ancora disponibile sul mercato, che si chiama Pazera<sup>10</sup>: con molta semplicità, ho estratto in formato .mp3 le tracce audio, collezionandole una per una nella cartella dedicata. Quanto al fissaggio sonoro, ho montato su Adobe Audition 7.0<sup>11</sup>, ordinando le tracce secondo lo schema che avevo precedentemente elaborato.



[Fig. 2 - immagine griglia dei 16 video]

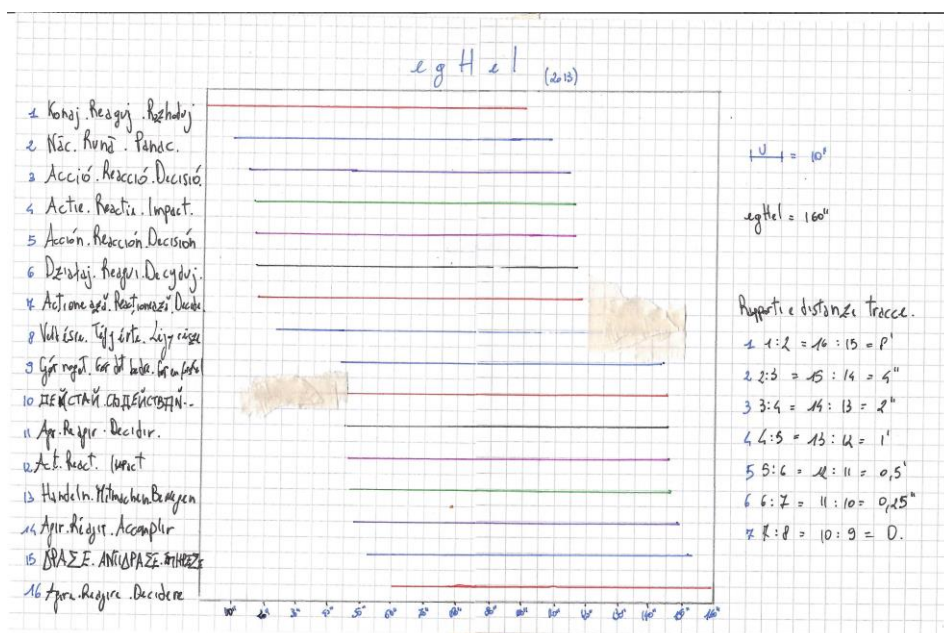
Nello schema è indicato il posizionamento delle singole tracce, in accordo a parametri numerici derivati dal 2 e dal 10. Quanto alla lunghezza della traccia che volevo

<sup>10</sup> Il software è disponibile al link <https://www.pazera-software.com>.

<sup>11</sup> Una presentazione del software è riportata alla pagina

<https://www.adobe.com/it/products/audition.html>.

ottenere, ho moltiplicato il numero complessivo delle tracce per 10 così da ragionare su una lunghezza di 160". Il numero di partenza delle tracce, 16, è un numero che si prestava inoltre a quella 'mobilità al quadrato' cui facevo riferimento. 16 tracce per 160 secondi: potevo organizzarle proprio in un quadrato e metterle in rapporto tra loro ordinandole secondo una distanza che, per quanto sul foglio impiegato fosse imprecisa, potevo misurare con certissimo scrupolo durante il montaggio; pertanto le tracce, a coppie, sarebbero state distanziate tra loro di, nell'ordine, 8", 4", 2", 1", 0.5", 0.25" fino alla sovrapposizione delle centrali. L'ordine tra loro poteva essere puramente casuale, e solo uno degli ordini possibili, a ripresa del tradizionale motivo di opera aperta<sup>12</sup>: per adeguarsi al condizionamento formale dedicato allo stretto, la traccia italiana avrebbe chiuso la composizione, a rimarcare il dato, non trascurabile, di scuola nazionale.



[Fig. 3 - Schema compositivo egHel]

<sup>12</sup> U. Eco, *Opera aperta*, Bompiani, Milano, 1962.

Non sono più in grado di mostrarne il progetto laddove ho perso i dati di quasi tutta la produzione che 20temporanea<sup>14</sup> ancora raccoglie; ma *egHel*, questo il titolo della composizione, può essere facilmente replicata seguendo le indicazioni riportate su qualsiasi software dedicato all'editing del suono, a partire da Audacity<sup>13</sup>. All'ascolto, funzionava pure pertanto avevo soddisfatto la richiesta, con particolare entusiasmo da parte mia relativamente ai materiali rintracciati e alle soluzioni adottate.

### 3. Dal ritratto alla cornice: VON

#### 3.1. Il ritratto sonoro

In occasione di una call messa a punto dall'associazione Faticart per il decennale della rassegna *Sguardi sonori*<sup>14</sup>, durante la stessa estate avevo corredato la traccia audio di alcune immagini, propriamente tre, estratte dalla prima puntata trasmessa della serie Teletubbies<sup>15</sup>, concentrandomi su alcuni elementi che, ancora oggi, ritengo indicativi della nostra società: lo schermo incorporato come nelle panche di questi pupazzi animati e colorati (fig. 4a); la trasmissione di ebetudine stuporosa mediante dispositivi naturalmente occultati (fig. 4b); la presenza della didascalia per deviare tipograficamente la nostra attenzione da quanto mostrato (fig. 4c).

<sup>13</sup> Audacity è un software per l'editing audio multitraccia e multiplatforma, distribuito sotto la GNU General Public License; cfr. <https://www.audacityteam.org/>

<sup>14</sup> L'iniziativa è descritta al link <https://www.artribune.com/mostre-evento-arte/sguardi-sonori-2014/>

<sup>15</sup> Il video è disponibile al link: <https://www.youtube.com/watch?v=RDs0j5jNqZk>



VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)



[divulgazione audiotestuale]

VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)



[Figg. 4 a-c]

Queste tre immagini profilavano il singolare ritratto sonoro (questa l'intitolazione della sezione del festival aperta a contributi esterni) di *egHel*, abbinando al suono alcune istantanee desunte dalla produzione riservata a una fascia di pubblico nuova, totalmente prelinguistica<sup>16</sup>, campione di un possibile modello di cittadinanza come derivabile dalla comparazione dei primi frames tanto della reclàme europea quanto di ogni singola puntata dei Teletubbies.

<sup>16</sup> Cfr. D. Sarsini, *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche* in Studi sulla formazione, Furepress: 15, 1, 2012, pp. 47-51.





[Fig. 5 – il confronto tra i due frame]

### 3.2. La cornice (audio)visiva

L'anno seguente, sul far dell'estate, la scomparsa di Lorenzo Tarantino ha rappresentato un momento sofferto per chi ha avuto modo di conoscere quel ragazzo sorridente e intelligente, critico e gentile, altruista e collettivista, capace di esserti amico e, soprattutto, compagno in un percorso che sembrerebbe interrotto, eppure muoviamo ancora *conspirando insieme*.

Qualche mese prima, negli spazi della biblioteca occupata di Porta di Massa, avevo mostrato lui qualche *quadro* di altro mio lavoro cui sono particolarmente affezionato, *Glicine*, dedicato alla riqualificazione urbanistica di piazza Garibaldi a Napoli e

montato tra l'inaugurazione della stazione della metro 1 sottostante la galleria commerciale (30 dicembre 2013) e il nuovo anno del tempo, ancora una volta il 2014<sup>17</sup>. Il quadro in questione, il decimo intitolato *La*, riprendeva il tema delle grandi opere, abbinando alla traccia *Tatranky* degli Offlaga Disco Pax<sup>18</sup> una serie di video che, a partire dalla presenza di Albano Carrisi in *Vieni a ballare in Puglia*<sup>19</sup>, si intrecciano a estratti da *Dimensions of dialogue* di Jan Švankmajer<sup>20</sup> e selezionate riprese di *Happy Prague*<sup>21</sup> per chiudere su una pagina del sito di Grandi Stazioni Spa, la cui gestione includeva, al tempo, anche la stazione di Praga centrale<sup>22</sup>. Lorenzo conosceva gli Offlaga, quella canzone, eppure trovò stringente il legame tra cioccolata e ferrovie in ragione di quel “c’hanno davvero preso tutto” sbandierato a suon di *Felicità* negli anni Ottanta, *Happy* più di recente<sup>23</sup>. Colsi l’occasione di fargli ascoltare anche *egHel*; gli piacque molto, soprattutto la scelta e la gestione dei materiali.

<sup>17</sup> Cfr. A. Mastrogiacomo, *Glicine*, SMVID008: 2018 la cui presentazione è disponibile al link <https://www.setoladimaiale.net/catalogue/view/SMVID008>

<sup>18</sup> *Tatranky* in Offlaga Disco Pax, *Socialismo tascabile (Prove tecniche di trasmissione)*, Santeria/Audioglobe: 2005.

<sup>19</sup> *Vieni a ballare in Puglia* in Caparezza, *Le dimensioni del mio caos*, Virgin Music: 2008.

<sup>20</sup> Della serie, è stato reimpiegato il video disponibile al link <https://www.facebook.com/ConcertoFilmFestival/videos/dimensions-of-dialogue-1982/494769701076859/>.

<sup>21</sup> Si fa riferimento al video *Happy Prague* disponibile al link <https://www.youtube.com/watch?v=YVEhv98ATzw>.

<sup>22</sup> Si veda a riguardo [https://www.filcams.cgil.it/article/rassegna\\_stampa/grandi\\_stazioni\\_sbarca\\_a\\_praga](https://www.filcams.cgil.it/article/rassegna_stampa/grandi_stazioni_sbarca_a_praga); sull’esito dell’accordo, si veda [https://travelnostop.com/news/esteri/grandi-stazioni-stop-a-lavori-ristrutturazione-stazione-praga\\_137705](https://travelnostop.com/news/esteri/grandi-stazioni-stop-a-lavori-ristrutturazione-stazione-praga_137705).

<sup>23</sup> Cfr. A. Mastrogiacomo, *Happy*: autoritratto di massa disponibile al link: <https://www.foglidarte.it/testuali-parole/641-autoritratto-di-massa.html>

VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)

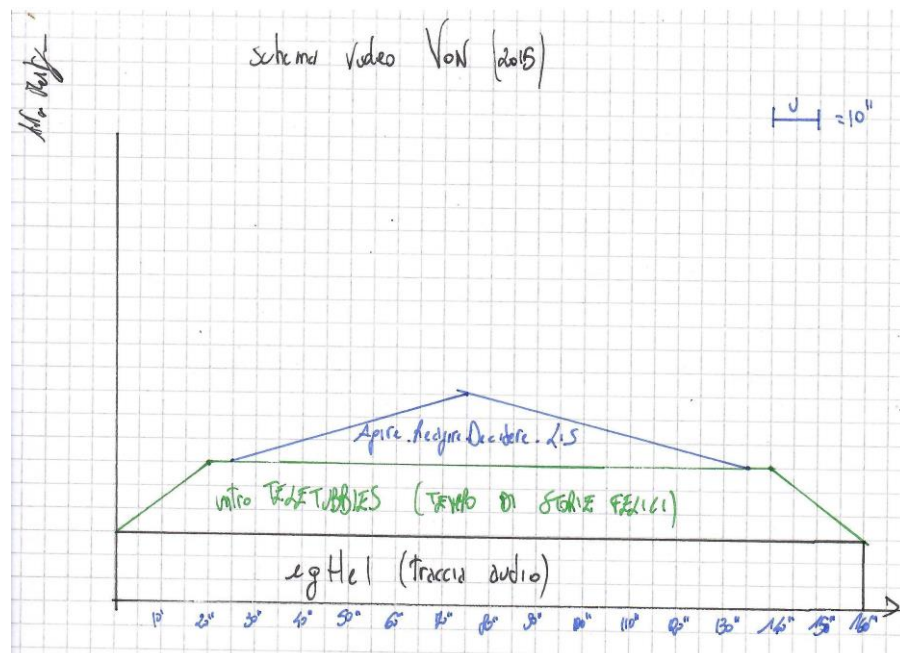


[Fig. 6 – il murales dedicato a Lollo presso la Facoltà di Lettere della Federico II]

In occasione di una edizione del Bassai Dai<sup>24</sup>, un festival dedicato a Lollo e organizzato dalla Mensa Occupata di via Mezzocannone, la seconda (se non vado errato), raccolsi l'invito di alcuni compagni a presentare qualche mio video, pertanto decisi di riprendere esclusivamente *egHel* e realizzarne una cornice attraverso selezionate immagini: anche in ragione del contesto nel quale avrei diffuso la traccia, era opportuno dare un riferimento a quell'ascolto che, seppur chiarito nella selezione e dai processi sonori, abbisognava di una lingua franca quale il supporto video. Ripresi il già tratteggiato a suo tempo ritratto sonoro sviluppandolo oltre i singoli frames: provai a sovrapporre i primi 160 secondi della puntata dei Teletubbies, funzionava ma non era abbastanza, c'era bisogno di dare ulteriore spazio alla reclàme stessa per mostrare compiutamente la deriva linguistica proposta. Affinando la ricerca in rete, ne trovai una tradotta in Linguaggio italiano dei segni, LIS e, improvvisamente, avevo

<sup>24</sup> Una descrizione dell'iniziativa è disponibile al link <https://www.facebook.com/bassaidafestival/>.

trovato l'elemento mancante della cornice, il vetro che separerebbe i Teletubbies da *egHel*. Lavorando sui livelli, dunque opacizzando in filigrana l'intro della puntata *Tempo di storie felici*, ho inserito integralmente lo spot Lis posizionandolo al centro esatto dell'unico blocco di 160 secondi e facendo ricorso a due ampie dissolvenze in entrata e uscita per dare contorno sfumato alla narrazione per immagini in rapporto al sonoro, nei margini di un confronto tra *Agire. Reagire. Decidere.* e *Tempo di storie felici*. Come per la parte audio, non sono in grado di mostrare il progetto del video, elaborato, a quel tempo, su Sony Vegas<sup>25</sup>, un ambiente di lavoro particolarmente versatile e intuitivo, pertanto accludo uno schema relativo al montaggio proposto.



[Fig. 7 – schema video]

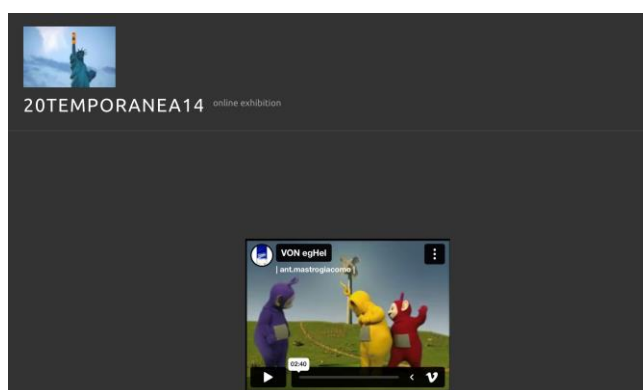
<sup>25</sup> Al tempo Sony Vegas, VEGAS Pro è un software di video editing prodotto dalla divisione software di proprietà della MAGIX. VEGAS Pro è una popolare suite di software di editing video professionale sviluppata da MAGIX Software GmbH. Cfr. <https://www.vegascreativesoftware.com/it/vegas-pro/>.

*VON EGHEL. IMMAGINE DIALETTICA (À LORENZO TARANTINO)*

Da quel giorno, la dedica riscrive il titolo anteponendo l'indicazione *VON* al già noto *egHel*, ricordando Lorenzo e la sua firma.

#### 4. All'uscita

Raccontando le fasi di composizione della traccia *egHel* e della sua cornice *VON*, passando di sfuggita accanto al temporaneo ritratto, è stato possibile presentare alcuni caratteri ricorrenti di una produzione dedicata in ambito sonoro alla ricerca di particolari elementi della comunicazione di massa rielaborati formalmente attraverso un rivestimento compositivo<sup>26</sup>, in ambito video alla manipolazione di archivi accumulati e soggiacenti la loro storia prima di ritrovare spazio di gioco in altra formula, secondo un modello derivato in prima battuta dalla sensibilità del movimento situazionista<sup>27</sup>.



[Fig. 8 – 20temporanea14]

<sup>26</sup> Cfr. A.Mastrogiacomo, *Suonerie*, SM3400: 2017.

<sup>27</sup> Nel prendere congedo dal testo, rinvio alla ricerca portata avanti in relazione al confronto tra Walter Benjamin e Guy Debord, cfr. A. Mastrogiacomo, *Dallo spettacolo alla falsificazione*, «Azioni parallele», VII 2020. <https://www.azioniparallele.it/55-falsificazioni/saggi/310-spettacolo-falsificazione.html>.

**Bibliografia**

**BENVENUTO, A.; MASTROGIACOMO, A. (2023)** *Una rivista (scientifica) a misura d'AFAM: il caso «d.a.t.»*, atti del convegno ANDA, Modena.

**ECO, U. (1962)** *Opera aperta*, Milano: Bompiani

**HEGEL, G.W.F. (1963)** *Vorlesungen über die Philosophie der Geschichte*, ed. Lasson, Leipzig, 1917, trad. it. *Lezioni sulla filosofia della storia*, Firenze: La nuova Italia

**MANN, A. (1987)** *The Study of Fugue*. New York: Dover Publications

**MASTROGIACOMO, A. (2019)** *20temporanea14. Per un catalogo multimediale e oltre*, Fiesole (FI): Edipsy

**MASTROGIACOMO, A. (2020)** *Il conservatorio dopo la riforma* in L. Rossomando (a cura di), *Lo stato della città*, Monitor edizioni, Napoli, 2017, pp. 305-307 cfr.

Mastrogiacomo, A., *Dallo spettacolo alla falsificazione*, «Azioni parallele», VII

**MASTROGIACOMO, A.,** *Glicine*, SMVID008: 2018

**MASTROGIACOMO, A.,** *Happy: autoritratto di massa*, foglieparoledarte

**MASTROGIACOMO, A.,** *Suonerie*, SM3400: 2017

**SARSINI, D., (2012)** *Infanzia e cartoon: alcune riflessioni pedagogiche* in Studi sulla formazione, Furepress: 15, 1, pp. 47-51.