

UT

UltraTomato

concentrato di club culture

#15 2002 [euro zero]

JAH WOBBLE/SOLARIS . SUSSAN DEYHIM . BOARDS OF CANADA . HERBERT SMITH & MIGHTY . TALVIN SINGH . FATBOY SLIM . DJ SPOOKY . MADDSLINKY PACI DALO' . SWAYZAK . RANCHO DIABLO . SKANK BLOC BOLOGNA . CINEMA DIGITALE



SUSSAN DEYHIM

AVRIL

THAT HORSE MUST BE STARVING

F Com / Family Affair

Muoversi dalla nicchia verso il mainstream, e vedere un po' che succede: questa è una delle avventure più stimolanti che la musica elettronica può concedersi oggi. Forse non la più affascinante a livello artistico, ma sapersi confrontare con gli (eterni?) stilemi del pop, della forma canzone, è un tentativo che merita attenzione e, ma sì, incoraggiamento: per vedere cosa può saltare fuori... L'esempio migliore resta Bristol, coi Portishead e alcune cose dei Massive Attack, così come i lavori di Bjork e dei Lamb, esempi splendidi di come un'attitudine strettamente elettronica può rinnovare il linguaggio del pop. Stiamo comunque parlando di artisti fantastici che hanno sfornato dischi che sono delle autentiche pietre miliari; ma col passare del tempo, non sarebbe male che venisse a formarsi con una certa continuità uno standard medio-alto, una serie piuttosto continua di uscite che, pur non essendo capolavori, presentino un approccio interessante e uno svolgimento di qualità mettendo insieme architetture pop e patrimonio elettronico.

In questa direzione sta già da un po' lavorando la Francia: in maniera furba con produzioni house alla Modjo et similia, in maniera stilizzata e ieratica con gli Air, in maniera interessante con alcune uscite F Comm. "That Horse Must Be Starving" di Avril, nuovo cd in uscita per l'etichetta di Laurent Garnier, è proprio un esempio perfetto di una forma-canzone che sia sincronizzata con le digitalizzazioni da nuovo millennio. Pezzi come "Global Headphones" o "The Date" mettono insieme struttura compositiva da pop song, una voce che ricorda mooolto da vicino Thom Yorke dei Radiohead, aperture melodi-



che affidate ad archi, sonorità da musica elettronica di piglio e asprezze piuttosto sperimentali (usate però con una cura, qualità e pulizia che ricorda le produzioni più mainstream). Il pop del nuovo millennio? Probabile. Anche perché, coerentemente con la routine da postmodernità, non mancano i richiami tremendamente anni '80 (la new wave di "Like Everybody Else") o anni '70 (lo sci-fi di "Arlanda Epilogue"). Un album di canzoni: non ancora bellissime dal punto di vista compositivo, ma quando migliorerà anche questo aspetto le uscite di Avril saranno pericolosamente vicino al termine "capolavoro", per ora ci si accontenta di un apprezzabile "beh, un buon disco". Un album di canzoni: ma per ora, attenzione, il pezzo migliore del cd resta il remake della storica "French Kiss" del buon Lil' Louie, inno dell'acid house pionieristica. Nessuna struttura da forma-canzone, niente strofe e ritornelli, solo flussi di suoni e energia che seguono un andamento a spirale (e Avril regala a tutto ciò nuovo splendore). Troppo complicato e mistico per essere pop. Ma tremendamente bello, per chi lo sa apprezzare.



BOARDS OF CANADA

La nostalgia dell'infanzia ai confini del mondo

Tra il Canada e la Scozia, alle estremità settentrionali del nostro emisfero l'elegia pastorale dei Boards cattura lo spirito nostalgico di una generazione.



"Le frontiere politiche sono una specie di follia..." Bruce Chatwin

La quiete, la serenità, la pace estatica, la solitudine. Una natura scontrosa e tiranna, sullo sfondo le colline scozzesi, tutte le gradazioni del verde possibili, lo spazio, le immense distese disabitate dall'uomo. Lontane le luci delle città, i confini del mondo sono i confini dell'anima. Sono queste le immagini o gli stati d'animo che suggeriscono le immacolate composizioni elettroniche dei Boards of Canada. L'elegia pastorale, da uomini abituati a dominare l'intorpidimento dell'anima grazie alle dure condizioni climatiche, segnala anche una profonda e differente attitudine alla vita. Alla coppia scozzese, l'immobilismo dell'esistenza urbana non interessa. La loro scelta, di vivere in una comune sulle colline scozzesi, a nord di ogni dove, senza nemmeno segnalare a chiunque il proprio indirizzo e recapito telefonico o elettronico, è radicale e irrinunciabile. A nulla valgono gli intorti orditi dai media specializzati. Alla propria geografia personale i Boards of Canada sono molto legati....
Peraltro, di queste *schive iconografie*, i Boards ne sono

ghiotti. Le poche fotografie disponibili li mostrano ostaggi delle leggi segrete della natura, immersi in orizzonti fuggevoli di terre incòlte, tra foglie morte, mulini a vento in pietra, nubi smarrite, venti solitari e superbi. La copertina del loro album di debutto *"Music has the right to children"* li vede ritratti in una cornice metarurale anni settanta - le fogge alla zuava dei pantaloni delle madri non lascia dubbi - con i propri volti su cui è cesellato il vuoto *metafisico*, i lineamenti cancellati arresi alle proprie ombre... visi senza bordi: con i Boards of Canada è sempre una faccenda di confini, contorni, uno sfaldarsi di linee e di tempi. Il tema dell'infanzia e della natura, ricorrenti nella loro estetica, riemergono con l'ultimo Ep *"In a beautiful place out in the country"*. L'ep ripropone in copertina riquadri con disegni di fanciulli, cortecce d'alberi, uccelli, orizzonti. Torna per intero il mondo rurale e fatato dei Boards of Canada, che magicamente esalta il contesto della *countryside* e la fanciullezza come habitat innocente dell'uomo...



*I Boards of
Canada, pur
nella loro totale
originalità,
appartengono a
un albero
discreto, mai
evanescente,
dell'elettronica
contemporanea*

I due scozzesi si ergono a volontari aedi del *twoism* elettronico. Il *twoism*, che si potrebbe tradurre, faticosamente, in *duismo*, cela in realtà un forte tratto generazionale inglese. Dai Chemical ai Leftfield, dai Fsol ai Two Lone Swordsmen, la coppia di produttori elettronici sembra la formula vincente per la creatività digitale. D'altra parte sono tempi questi di unità leggere, minimali: due è il numero ultimo prima del precipitare nell'individualismo. Due è l'equilibrio perfetto tra l'ego di uno e il protagonismo



dei molti. Le fecondità si moltiplicano sempre all'interno di nuclei *twoist*, quasi avesse ragione il geniale Pitagora, con la sua teoria sull'armonia celeste...

I Boards of Canada, pur nella loro totale originalità, appartengono a un albero *discreto*, mai evanescente, dell'elettronica contemporanea i cui rami si chiamano Autechre, Plaid, Bola, Mira Calix. Oltre alla propria etichetta, la Skam, e il proprio distributore, la Warp di Sheffield, la coppia scozzese può vantare altre emotive alleanze in etichette come Too Pure e Rephlex, dove l'elettronica angolare e fuori dalle traiettorie dell'edonismo imperante, è sempre ben coltivata. Per non dimenticare poi oltremarica, nelle fonderie continentali del nuovo suono, collettivi piuma e microunità dal nome di To Rococo Rot, Mouse on Mars, Pole e via luneggiando. Altri ancora sono appesi alle lande scandinave e già i nomi dicono tutto: Biosphere, Vladislav Delay, Electronique Noir. La creta pastosa dell'elettronica più emotiva in essere sembra calamitata dalle brume del Nord Europa, terra irritabile, oziosa e poco avvezza alla presenza dell'uomo...

I Boards of Canada sono differenti. Dal folto manto di *auctores* sopracitati è la limpida vocazione agreste a emanciparli dal lotto: lontanissimi quindi dal pathos urbano, dalla tensione metropolitana che

permea invece le altre formazioni elettroniche. Da *grimpeur di terre alte* quali sono, i Boards fanno garbata critica al mito della Modernità, la città: l'incanto loro è tutto ecologico, ma di una ecologia non torvamente anti-storica e *back to the roots*, ma filtrata dal *realismo magico* dell'ambiente scozzese. Un altro profondo tratto distintivo è il richiamo all'infanzia. A differenza di tutti gli altri *elektro boys* che privilegiano la stagione ardita e fuggevole della giovinezza, i Boards esaltano la *divinità* fanciullesca dell'uomo. Il fanciullo, eterno Dioniso, regna puro in un

mondo incorrotto, dove tutti i godimenti sono morbidi, il mondo è senza angoli e il rapporto con la natura è perfetto e immanente. Musicalmente questo viene tradotto in campionamenti di voci *infantili o morbidamente lunari*, sempre ovattate, sognanti. Il clima evocato, come negli splendidi cento secondi di "The color of the fire", ci precipita in un favoloso *mondo delle meraviglie*. Le severe melodie dei Boards of Canada ingentilite dai sottili campionamenti di crepitii di fuochi, di pecore vegliarde, di sbatter d'ali frugali, di minestre di farfalle, di volatili gaudenti e stridenti, di bambini festanti, favoleggia di un mondo a misura della coppia scozzese, primordiale ed emozionante allo stesso tempo.

Della parca bellezza, dell'austera cadenza dei suoni di Boards of Canada un po' tutta la critica mondiale ha detto un gran bene. Giusto per sbrogliar la matassa da ingombri inutili va sottolineato che la coppia scozzese nulla ha da spartire con *ambientalismi enyani* oppure con filosofie californiane in stile new age. Il loro percorso è tutto dentro al rizoma della migliore elettronica europea. Delle loro trasparenti melodie metafisiche, profonde e struggenti, leggere e fluttuanti, rimarrà un ricordo indelebile nel tempo. La molteplice discografia del gruppo, disseminata per tutti gli anni

Novanta in variegata forme - nastri, singoli, ep, remix, albi in 50 copie - rende impossibili da trovare tutti i singoli ed ep su Skam e Musica 70 ante 1997 e pure il primo album *BOC Maxima* del 1996. Va sicuramente segnalata l'opera, reperibilissima, di debutto su Skam/Warp, *Music has the right to children*, capolavoro luminoso dell'elettronica pastorale. Sempre datato 1998 le *Peel Session* con un inedito *Happy Cycling* e due brani rimescolati dall'album *Music*. L'anno scorso, come preludio all'imminente **Geogaddi**, esce il mini lp *In a Beautiful Place Out In The Country*, scrigno prezioso di quattro composizioni al di là del tempo e dello spazio...

Geogaddi, geografia esistenziale degli spazi nostalgici, è la nuova opera dei Boards of Canada. *Geogaddi*: richiami ad un *inner cinema* percettivo, allo spazio di *appartenenza*, al mondo capovolto e sbirciato con movimenti lenti, attraverso un camminare che è prima di tutto *dentro se stessi*: è bandito l'avventurarsi al di fuori dei propri territori *personali*. Lo scavo è interiore, lo spazio è ordinato in oniriche tessiture geometriche-impressioniste, il punto di vista sempre spoglio ed inconsueto. *Geogaddi* è il ritorno alla poesia dei coriandoli lunari, delle *magiche finestre* da cui si *sente il cielo*, *oltre il radar dell'orizzonte*.

Questa volta il cannocchiale sonoro è puntato sui cristalli della natura, sulla purezza matematica delle forme ambientali, sulle aurore di suoni dalla lenta fluvialità. Mate-



La regolarità matematica della natura, l'intuizione di fondo del Pitagorismo, nel disegno di un artista moderno, J Beuys [1948]

matica ambientale dalle labili numerologie, intime stereometrie che sono certificati d'esistenza: più che le serie del matematico **Fibonacci**, i suoni dei BOC richiamano la "diafana fragilità" delle foglie pitagoriche dell'artista tedesco **Beuys**. Da moderni alchimisti, la coppia scozzese si aggira per le *terre nere* cercando scozzesi *caducei* o mirando la rugiada mattutina come sperma celeste: manca poco e incocceranno nell'*omphalos* aurale, l'ombelico che produce il suono armonico del mondo. *Geogaddi* è colmo di abbaglianti e superbe *fumisterie* elettroniche: racchiude, come uno scrigno, il segreto della bellezza... Dettagli della memoria, sogni

trasfigurati, nature selvagge dell'io profondo, spaesamenti interiori, ipertrofie dello spirito, elevazioni, *blue cinema*... *Geogaddi* è... ma perché citare i singoli brani? Sarebbe come descrivere gli spazi bianchi tra le parole. Oltre i confini della Scozia, fuori dalla loro corazza protettrice, i Boards of Canada sanno ancora convincere e commuovere come altri non sanno più fare. Nel loro schermo poetico si proietta la dimensione essenziale delle cose, e oggi, questo *fascio di luce* è miracoloso.

Discografia:

B.O.C. Maxima	1996 - Musica 70
Music has the right to children	1998 - Skam/Warp
Geogaddi	2002 - Warp
Peel Session (ep)	1998 - Skam/Warp
In A Beautiful Place... (ep)	2000 - Skam/Warp



REVIEW **7 x 7"** by Peeddo

1

**Sixto Rodriguez
"Sugarman" (13 Amp)**

Imperdibile 45 promozionale estratto dall'ultima immensa compila di David Holmes... my summer hit!



2

J-Walk**"Tearaway / Heavens Above" (Pleasure Music)**

Terzo singolo per i mitici da Manchester... aspettiamo con trepidazione l'album!



3

Annie**"I will get on" (Tellé Records)**

Nuovo singolo per Annie, che sorprende alla grande dopo la "disco" di "The Greatest Hit". Heavy Rotation.

4

Bandulu**"Jahquarius / Detention" (Music Man)**

Dal loro nuovo album, grande lezione DUB dai maestri della techno. Bentornati.

5

The Maytals**"54-46 was my number"
(Trojan records)**

Incendiaria reggae-party music. Imperdibile ristampa.

6

Afrotid**"Law of the Wild"
(WahWahMoose)**

Produzione norvegesi degli anni 70, quando i Royksopp e Kings of Convenience erano giusto bambini... ora capisco tutto!

7

**Snares Man "Breakbeat Malaria"
(History of the Future)**

Qui si esplora un nuovo genere: Dancehall Polka Core!!!!

COMPILAS by Peeddo

**ONE FOR THE SUMMER
"Heavyweight Rib
Ticklers"
compiled by Mr Scruff
(Unfold)**

Arriva l'estate e puntualmente siamo invasi da caterve di compilation qualunque, con il meglio di quello ed il top di quell'altro. Mr. Scruff da Manchester ha però pensato a noi, divoratori di novità che non si accontentano dei "The Greatest Hits". Lo scudiero della Ninja Tune si è tuffato nel suo archivio ed ha pescato il reggae più malato ed il dub più bastardo mai amalgamato in una sola raccolta: i Wailers senza il buon Bob, l'uomo del momento Bjorn Torske (la b-side del suo primo disco per Telle), i Sons of Silence, noti per essere stati inclusi nella colonna sonora della rivisitazione cinematografica di Acid House di Welsh, e pure il Butch Cassidy Sound System... per la serie è la musica che conta, non i nomi coinvolti. Oltre alle ottime note di copertina di Treva Whateva, ciò che vi farà strappare saranno le istruzioni per costruire il proprio sound system di cartone. Solare e intelligente... l'esatto complemento alla recente raccolta di Don Letts su Heavenly.

**KEB DARGE
"Live At The Pulp"**

Notevole selezione di sconosciuto soul ed introvabile funk on 45s ad opera di Keb Darge, uno dei personaggi che ha fatto del collezionismo di vinile un'arte (si vocifera che il suo arsenale sia composto da più di 45000 pezzi), capace in passato di sfidare Dj Shadow e Kenny Dope Gonzalez nella compilazione di alcune delle migliori raccolte della BBE. Registrato in uno dei templi del rare groove francese il 24 giugno dello scorso anno, riproduce fedelmente la vibe che un buon set di piccoli dischetti può offrire, click compresi.

**UNKLESOUNDS
"Do Androids Dream Of
Electric Beats"**

Ci troviamo di fronte ad un esclusivo triplo CD promozionale giapponese, tre parti di un unico mixato originariamente partorito da James Lavelle per Radio Ape; contiene inediti brani e remix di Unkle e DJ Shadow (la versione originale del classico Organ Donors) mixati con strambe rivisitazioni di Beatles e Red Hot Chili Peppers, più i soliti sospetti: Ian Brown, Chemical Brothers, Howie B, Layo & Bushwaka. La selezione, veramente creativa e coinvolgente, dimostra ancora una volta il ricercato eclettismo di James Lavelle, come recentemente dimostrato nella prima vincente selezione per la serata Fabric Live. Come sempre grande artwork e sofisticato packaging by Futura.





SUSSAN DEYHIM

Sacerdotessa
dei fiori
e timido angelo
della
musica persiana

*"Vediamo che fu creato nel quarto
cielo, il corpo fatto principalmente
di terra rossa, da cui proviene il nome
di **Adam**, termine che in arabo,
ma anche in ebraico, significa rosso..."*

Jean Chardin – Voyages en Perse



Che beatitudine poter parlare di quell'estrema folgore che è la figura femminile di **Sussan Deyhim**. Danzatrice dionisiaca, cantante intensa e regale, performer spiritata e tenebrosa. I suoi occhi immensi e pungenti ricordano quelli di Qurratu 'l'Ain, poetessa persiana strangolata da notturni assassini; i suoi lunghi capelli corvini, ora raccolti come usava la regina assira Semiramide, ora sciolti e ricciuti come un'onda parlante, sono quelli delle donne che abitano i paesi adamitici e caucasici. Il viso, duro e pungente come un chiodo di ferro, ricorda una **Diamanda Galas** ancor più orientale e petrosa. Il portamento è verticale e indomabile come le querce secolari di Persia e i movimenti, gli accenni, i passi di danza sono quelli mistici dei dervisci levantini oppure dei "sonnambuli dell'accademia degli spiritati". Ogni concerto di Sussan Deyhim è un evento che s'imprime a fuoco nella nostra memoria, così poco avvezza alle altitudini del "profondo sentire". Il suo gruppo poi, è un crocicchio di persiani, indiani, armeni, newyorchesi ebraici; nomadi diasporici, rifugiati politici, musicisti esistenzialisti, profeti del suono che scendono dagli altopiani mediorientali. Suonano valigie di ferro e pelle, violini della steppa, tamburi ottomani, tablas del Gujarat, zarb e setar caspici: li mischiano con elettroniche amare e coraggiose, grooves nobili ed errabondi, smaltati con gli echi e i ritorni del dub spirituale. Il primo album di Sussan Deyhim è

Madman of God, una raccolta di poesie mistico-eretiche e di canzoni d'amore divino scritte dagli antichi Maestri Sufi persiani, i "pazzi di Dio", ribattezzate dalla stessa Sussan come le "torch songs" della musica classica persiana. Ora esce **Shy Angels**, la versione remix dell'album ad opera del **bass killah** Bill Laswell. Che beatitudine poter parlare della gioiosa follia musicale degli Angeli Timidi...

"L'astratto deve essere sensualizzato e il sensibile deve divenire astratto" (Novalis – Werke)

Shy Angels è un'inebriante viaggio onirico di oltre 45 minuti con il basso di Bill Laswell che "corre per il mondo come un rasoio aperto" (Buchner) e intaglia dub perlati dalla voce austera e febbrile di Sussan Deyhim; sitar e violini fluttuano sotto vento, i ritmi si diletano in folate drum and bass o in pressioni dub che triterebbero massi. L'incedere è maestoso, a volte nervoso, a volte al limite dello "specchio mesmerizzante": ci sono pure accenni di mistic-jazz con tastiere liquide e passaggi bisbiglianti come nella monumentale **Bade Saba**, a cui auguriamo la stessa durata dei poemi Sufi di **Nezami** e **Rumi**, creati nell'XI e XV secolo. I bassi, fondamento e sfondamento dell'audio-scenariò di Bade Saba, si aggrovigliano titanici e obliqui sui **riddim** persiani.



La voce vibrante di Sussan gorgheggia e braveggia, straordinaria sacerdotessa della passione.

Una voce, la sua, che trascende in modo stupefacente la paradisiaca materia sonora impastata dallo sciamano newyorchese Laswell, coadiuvato, tra imille Re Magi del suono visionario qui presenti, dall'Ustad **Zakir Hussain** e Karsh Kale alle tablas, Richard Horowitz agli archi, e da **Reza Derakhshani**, musicista culto della tradizione classica iraniana.

Shy Angels propone un paesaggio acustico che aspira all'elevazione, alla seduzione della passione, all'eresia **Sufi** vista come **arte sacra**. Ed è qui che **Shy Angels** assume l'orda tempestosa della visione superiore: mai opera è stata, forse, più profonda e poetica del dub persiano in cui la coppia Laswell-Deyhim ha sciolto arcobaleni sfavillanti nei colori del suono.

Bisogna esser disponibili a "perdersi" per afferrare la "potenza" di brani come **The Wind of Saba, Inextricable, Wine Cave, Savage Bird...** Gli angeli timidi di NY e Teheran ci sprofondano in un'aura perfetta e profonda, che è frammento di amore e devozione, vino e lacrime, ebbrezza e sacralità, poesia e profezia.

Un delirio insostenibile, sensuale e spirituale allo stesso tempo, mistico e sovversivo in egual misura... Con Shy Angels l'ascolto diventa "esperienza" pura, indimenticabile...

"Siediti, Gul mullah!"

Una nera bevanda bollente mi spruzzò in viso.

"Vuoi acqua nera?" – mi guardò Alì Mohammad, si mise a ridere:

"Io so chi sei"

"Chi sono?"

"Un Gul mullah" – "Un sacerdote dei fiori?"

"Sì-sì-sì"

Ride, rema.

**Corriamo in un golfo di specchio
accanto ad una nube di cordami e di mostri di ferro
arabescati...**


(Velimir Chlebnikov - La tromba del Gul mullah)

DISCOGRAFIA CONSIGLIATA

Sussan Deyhim & Richard Horowitz
Desert Equations – MTM Crammed 1988

Sussan Deyhim
Madman of God – Crammed 2000

Sussan Deyhim & Bill Laswell
Shy Angels – Crammed 2002



Shirin Neshat nasce a Qazvin, In Iran, nel 1957. Lascia il suo paese per seguire gli studi artistici negli Stati Uniti. Si trova a Los Angeles quando in Iran la rivoluzione del 1979 pone fine alla monarchia dello Scià e instaura il regime islamico di Khomeini e degli Ayatollah. Il cambiamento politico le impedisce di tornare in patria per ricongiungersi con la sua famiglia fino alla morte di Khomeini, avvenuta nel 1989. Così nel 1990 l'artista compie il suo primo viaggio di ritorno in Iran e rimane fortemente colpita dallo stile di vita che il regime teocratico impone ai sudditi, in particolare alle donne. Da queste visite, ripetute poi negli anni, discende la decisione di dedicare il proprio lavoro alla riflessione sulle profonde differenze che separano la cultura occidentale, a cui ormai è assimilata, e quella islamico-orientale, da cui proviene. La sua opera, rappresentata principalmente da fotografie e video, pone in relazione la religione islamica, il femminismo, il rapporto fra i sessi e le censure di ordine sociale che regolano l'espressione del desiderio.

L'incontro con **Sussan Deyhim** avviene in occasione del video *Turbulent* che si aggiudicherà il Primo Premio Internazionale alla Biennale di Venezia del 1999. La Deyhim curerà poi altri lavori a venire, come *Pulse* e *Possessed*, aumentando con le sue composizioni musicali e con la sua voce la drammaticità delle immagini, fondendo i diversi linguaggi con intensa emotività. La collaborazione fra le due artiste iraniane diviene fortemente caratterizzante di un mondo che chiede risposte alla possibile e necessaria convivenza di culture differenti.

Estratti dal catalogo: Shirin Neshat, Edizioni Charta, Milano 2002, edito in occasione della mostra personale dell'artista al "Museo d'Arte Contemporanea" - Castello di Rivoli (TO)

Sussan Deyhim: biografia

Artista poliedrica dell'avanguardia artistica internazionale, la Deyhim è stata ballerina a Parigi, dall'età di 15 anni, prima nel *Ballet National Perse*, poi con la compagnia di *Bejart*. Spostatasi quindi a New York, recita a teatro con *Peter Brook*, e frequenta la scena musicale d'avanguardia. Nel 1988 per l'etichetta belga Crammed/Made To Measure, Sussan Deyhim realizza in compagnia di Richard Horowitz l'album *Desert Equations: Azax Attra*. Di questo album s'invaghisce *Bernardo Bertolucci*, il quale incarica Horowitz di comporre parte delle musiche del film *Il Tè nel deserto*, tratto dal romanzo di *Paul Bowles*. Dopo aver collaborato con Bill Laswell, Peter Gabriel, Reggie Workman (bassista di John Coltrane), Jah Wobble e Loop Guru, Sussan Deyhim debutta come solista con l'album *Madman of God* (Crammed, 2000): con il suo gruppo guadagna consensi entusiasti al Festival di Montreux edizione 2001 e porta quindi il suo album nelle magiche mani del remixer newyorchese Bill Laswell con il quale appronta *Shy Angels*, album uscito nell'aprile di quest'anno. L'artista iraniana, dal 1998, è anche attrice, cantante e compositrice delle musiche nei film e video di *Shirin Neshat*, anche lei iraniana, con la quale ha vinto il Primo Premio Internazionale alla Biennale di Venezia 1999. Da allora ha realizzato con Neshat *Soliloquy*, *Rapture* (1999), *Pulse*, *Possessed* (2000) e *Logic of the Birds* (2001), tutte opere che sono state presentate nei maggiori festival e nelle migliori rassegne artistiche di tutto il mondo, riscuotendo un enorme successo di critica e pubblico.

FATBOY SLIM

LA GRANDE SPIAGGIA DI BRIGHTON

📷 Damir Ivic

🎨 artwork cd

Un eroe. Un'icona. Ma simpatica... come raramente capita alle icone. Questo è **Quentin Cook** (ma lui preferisce farsi conoscere col nome di **Norman**). Colui che, ormai lo sanno un po' tutti, suonichia coi frizzanti Housemartins sul finire degli anni '80, dispensando pop allegro, proletario e intelligente (l'album "London O Hull 4" finì nelle camerette di un sacco di gente). Colui che sciolti gli Housemartins ha messo su il progetto Freak Power, dispensando dosi di elegante funk e soul con una sana attitudine pop (una sorta di "il groove spiegato alle masse").

Colui che (e questa in Italia non la fanno in molti, peccato!) ha creato la macchietta di **Pizzaman**, grande cavaliere della house demenziale, parrucca alla Maradona in testa e attitudine disperatamente tamarra e caciaroni. Colui che poi è diventato Fatboy Slim. E qua possiamo rallentare il nostro piano-sequenza, soffermarci su un po' di fotogrammi, per vedere come un videoclip geniale associato ad una canzone sfrontatissima, quasi tardo-barocca nel suo uso di sample sguaiatamente "riempipista" (e usiamo non a caso quest'aggettivo che imperversava, ricordate?, più di un decennio fa su Deejay Television...), insomma, "Rockefeller Skank", sia riuscita nel miracolo: mettere d'accordo le frange più avvertite della club culture col pubblico da villaggi-turistici-animazione-compresa. Praticamente, un miracolo: soprattutto a quei tempi. (ora la club culture è un po' più sdoganata, un po' meno di nicchia, un po' meno sospettata di essere troppo o troppo poco sovversiva). Miracolo che si è ripetuto con "Praise", altro capolavoro strategico di canzone+video: stavolta però il divertimento è molto più furbo, dato che ci si mette di mezzo quell'assoluto snob di **Spike Jonze**, regista del video. Una canzone divertente ma non esplosiva come "Rockefeller Skank" viene nobilitata catapultandola in un centro commerciale come colonna sonora di una sbrindellata compagnia di danza che occupa, con nonchalance



situazionista, i corridoi e volteggia in mezzo ad attoniti (o divertiti) shoppers. Abbastanza stupido da restare impresso nella memoria collettiva, abbastanza chic da essere inneggiato dai trend setter. Attenzione però: Fatboy Slim non è né chic, né snob. E' semplicemente uno che adora divertirsi; poi è anche una persona intelligente, ma questo può andare in secondo piano (come le persone intelligenti sanno che è giusto che sia).

Video dopo video, singolo azzeccato dopo singolo azzeccato, Norman Cook aka Fatboy Slim diventa quasi un modo di dire - "*fatboislim, quellodelvideoche...*"; detto tutto intero, mentre se un minimo volevate far vedere di essere addentro nei segreti della club culture allora si optava per "ah, Norman Cook, ovvio". Quello su cui tutti erano d'accordo erano i pezzi di "You've Come A Long Way, Baby", l'lp: raramente nella storia della musica è uscito un album con un tale numero di singoli potenziali, praticamente tutti. Una hit ad ogni traccia. Sempre con la capacità di mettere d'accordo cultura alta e cultura bassa - e non per un complotto accademico o per una teorizzazione raffinata, ma semplicemente perché la cosa, oggettivamente, *funzionava*. Un congegno perfetto.

Congegno perfetto, ma anche potenziale trappola: perché dopo il disco, Norman Cook pareva condannato ad essere sempre e solo un hit-maker, una macchina per singoli accattivanti, un nazionalpopolare del sample. Ne è venuto fuori nella maniera più bella, con un album successivo ("Halfway Between The Gutter And The Stars") capito da pochi per i suoi veri pregi e per i suoi veri intenti, un album giudicato per lo più col metro sbagliato. In sintesi: da molti questo lavoro è stato visto come un tentativo, meno riuscito, di accumulare ancora dei beat e grooves irresistibili per sbancare le classifiche e le playlist delle radio. Pochi hanno intuito che il vero valore di "Halfway" sta nel suo essere un esempio di rigorosa filologia. Un'accurata interpretazione operata da Norman Quentin Cook su quelle che sono le radici e i caposaldi



della *house culture*, quella originaria, sì, anche quella dello "smiley", il sole che ride (non il partito politico di casa nostra, va da sé...). Basta che ascoltiate la traccia d'apertura, dove la parola ad entrare in loop è "big bright yellow sun!" mentre scorre come tappeto un classicissimo giro sincopato di tastiere house, quelle per intenderci innercity-esche, o anche la seguente "Star 69", con le sue spirali tranceggianti che piovono su una cassa martellante. Ma anche il minimalismo rumorista su cui viene fatta calare la voce di Macy Gray è indicativo, o l'attitudine hi-nrg (vi ricordate questa catalogazione?! Pura archeologia della musica dance!) di "Ya Mama". E pure il gospel di "Demons" può trovare la sua giustificazione nelle radici "deep" di Chicago, altro archetipo della cultura house.

Norman Quentin Cook è una persona molto simpatica, spiritosa, per nulla snob, ma in tutto questo irreprensibilmente seria ed accurata. E la sua musica, analizzata con attenzione, riflette tutto ciò. Non è il pagliaccio, non è una macchietta, non è una macchina per fare soldi e sfornare hit ecumeniche rifinite da video divertenti e creativi. Se gli va, è capace di fare anche questo, certo; ma alla base di tutto sta il lavoro, e la serietà di esso. Senza di questi, non sarebbe possibile scherzare come fa.

Un indizio che questa interpretazione non è campata in aria? Facile, basta ascoltare il "Live At The Brighton Beach", uscito un pugno di mesi fa. Immaginatevi la situazione: Norman Cook / Fatboy Slim che suona nella sua città, d'estate, sulla spiaggia, evento strapubblicizzato ed ipercoperto dai media, **40.000** persone presenti.

Decide di aprire con le tastierone di "Born Slippy" degli **Underworld** (altra hit di qualità che è stata perfino imbarazzante nella sua capacità di successivamente varcare, trascinare i confini), intersecandole con l'incipit della sua "Right Here, Right Now" (uno dei singoli di "You've Come...", e quindi un pezzone nazionalpopolare anch'esso!). Inserisce poi nella scaletta altri brani suoi o la tamarrissima "Put Your Hands Up" (un must degli autoscontro al luna park...), o "Where's Your Head At" dei **Basement Jaxx**.

Insomma, tutti gli ingredienti per una furbetta raccolta di successi, buona per sbancare il mercato degli scaffali dei supermercati o degli espositori da Autogrill. Una "Deejay Time Compilation" in salsa anglosassone, per intenderci: a leggere la scaletta del cd il sospetto è lecito.

Al massimo, la versione big beat di quei micidiali congegni commerciali che sono le compile del **Ministry Of Sound**. Bene. Se invece vi prendete la briga di ascoltare il cd, vedrete che questi ingredienti vengono mescolati e trattati in modo tale che ciò che viene

fuori è una serissima session di tech-house, per nulla compiaciuta e compiacente, e anche per nulla facile. In mezzo ai classici ci sono anche presenze "strane", prima fra tutte quella, per ben due brani!, del "nostro" **Santos**.

L'insieme è scuro, energico, non dà facili concessioni ma al tempo stesso non fa mai calare l'adrenalina del party. Né cade nell'autocompiacimento: il deejay resta sempre al servizio della folla, ed è bello che la folla esploda in un boato di piacere quando riconosce "Born Slippy" o i pezzi di Fatboy Slim. Ci mancherebbe altro.

Ma la spiaggia di Brighton è così grande che c'è spazio per altro e altro ancora, anche soluzioni meno semplici, c'è spazio per il nazionalpopolare e la ricerca, c'è lo spazio per celebrare un inedito matrimonio fra di loro e farlo sembrare scontato e naturale. Grande, la spiaggia di Brighton. Grazie a Norman Cook per averci invitato in questi anni a farci un giro...

*L'insieme è scuro,
energico, non dà facili
concessioni ma al
tempo stesso non fa
mai calare
l'adrenalina del party.
Né cade
nell'autocompiaci-
mento: il deejay resta
sempre al servizio del-
la folla, ed è bello
che la folla esploda
in un boato di piacere
quando riconosce
"Born Slippy" o i pezzi
di Fatboy Slim.*

FATBOY SLIM

Live On Brighton Beach

Southern Fried / Sony - UK 2002

FEEDBACK CON SPARTITO

l'arte del rumore è di scena a teatro

A distanza di 27 anni dalla sua pubblicazione viene eseguita per la prima volta dal vivo Metal Music Machine di Lou Reed, da parte di un'orchestra anti-conformista berlinese, l'Ensemble Zeitkratzer.

"NO, NO, NO!!!...I'm only a rock and roll guitar player!" questa la secca replica, alzando di non poco la voce, di **Lou Reed** a uno smarrito giornalista (Franco Fabbri, Radio3 RAI), il quale aveva avuto l'ardire di porre quest'ultima domanda all'ironico newyorchese: "A New York negli anni sessanta **LaMonte Young** e altri musicisti d'avanguardia componevano musiche con feedback teorizzando una relazione tra numeri e..." E' a quel punto che Lou Reed, sbotta, aggiungendo alla frase sopraccitata: "Loro

appartengono a quella parte (indicando la sua destra), io appartengo a questa parte (indicando la sua sinistra). Sono solo un chitarrista di rock and roll".

L'intervista anticipatoria del concerto - e il relativo teatrino di autoincensazione dell'evento - finisce lì e Lou Reed se ne va dal palco, tra gli applausi del pubblico. Ancora dieci minuti d'attesa ed inizierà una delle performance di musica contemporanea più attese degli ultimi anni.

Strana occasione "la prima esecuzione in pubblico" da parte dell'Ensemble Zeitkratzer di **Metal Music Machine**, l'album "maledetto" (1975) di un rocker "maledetto", così viene definito dall'agiografia rock contemporanea Lou Reed, performer di NY in odor di santità grazie al lavoro svolto negli anni Sessanta con i Velvet Underground.

L'attesa dell'evento veneziano-berlinese è eclatante: il teatro registra, naturalmente, il tutto esaurito. La concitazione è da serata "storica", con tutto il *demi-monde* sgargiante e iperbolico stipato nel folto della platea.

Il sentore però è di morta accademia, di "museificazione" à la Madame Tussaud, e questo rende assai inquieto Lou Reed. Il teatro, si sa, è la morte del rock, che per definizione appartiene alla "strada". E questo Lou Reed lo ha ben presente. Lui è un "rock'n'roll animal", come ben fotografa l'omonimo album live di metà anni Settanta, che fu Bibbia e palestra per, l'allora nascente, intellettualità punk newyorchese. D'altra parte la carriera di Lou Reed si è spesso divincolata, non sempre in maniera egregia, tra alti e bassi, tra filisteismi pop e fondotinta glam, provocazioni da guitto metropolitano e

pagine di avanguardia quasi-colta. La senilità, raggiunta in compagnia della performer **Laurie Anderson** (lei sì, degna di una carriera di altissimo profilo), non sembra portare maggiore saggezza all'ironico chitarrista-cantante, che naviga a vista, bello e imbalsamato, tra serate di poesia, album perfettamente inutili e dignitose colonne sonore per spettacoli teatrali come le **13 Pieces: Meditations on Poe**. Ed è proprio l'esecuzione dei 13 movimenti su Poe che apre la serata dell'**Ensemble Zeitkratzer** di Berlino, giovane orchestra dedita a riletture eterodosse, da anti-accademia estrema, in ambito contemporaneo. Hanno infatti collaborato e/o rielaborato musiche di/con Phill Niblock, Sonic Youth, La Monte Young, John Cage, Terre Thaemlitz, Vladislav Delay, Manuel Gottsching (E2-E4!!) e molti altri, occupando così quella terra di nessuno che sta a metà tra l'elettronica, il rock d'avanguardia e la musica contemporanea colta. L'Ensemble Zeitkratzer è stato il vero mattatore della serata con le 13 Meditazioni giocate magistralmente ora tra chiaroscuri maestosi e astratti, ora tra zampate free-noise, notturne e orrorifiche. Una POE-try di suoni e at-

📍 Paolo Davoli

📷 David Heerde





mosfere molto dense e intelligenti, che ci hanno regalato un primo tempo delizioso. Naturalmente il popolo rock scalpita, abbarbicato impaziente sul frontespizio sedioso. Dov'è il digrigno assordante delle nostre chitarrine, si chiedono i "kurombo" in marsina nera-nera che torvi cavalcano le soffici poltroncine teatrali? Dove issare come vessilli i nostri *blouson noir* nel cuculante "wall of noise" dei mordaci berlinesi? Nel corso della serata i berlinesi Zeitkratzer restituiscono loro pan per focaccia, amplificando ancor più il lato "granitico" di Metal Music Machine, grazie a un *panzerumorismo* ringhioso che recupera la concettualità di "masse organiche" e di "blocchi di suono" che interagiscono con la fisicità audiovolumetrica, unendo idealmente l'avanguardia di NY - La Monte Young, Tony Conrad at alii - con il "teatro del rumore" della generazione post-rock. La devastazione aurale di *M.M.M.* è definitiva, tra violini con ansie di giovinezza e viole stritolanti, tra elettroniche caliginose e fiati e tamburi tempestosi. Assaltano il pubblico stridori veementi, atonalità ferali, collages di ronzii, digrignii tracotanti, fiammate aurali, esplosioni acustiche, doloranti fonemi: gli Zeitkratzer, con l'impeto d'un uragano, si trasformano in

drammaturghi dell'apocalisse. Sul finale di partitura, s'inserisce la chitarra di Lou Reed, con feedback sonici sovraccarichi, fatalmente inutili, giusto per dare un saluto al pubblico pagante. Finita la serata, si esce dal teatro ammutoliti e turbati, con alcune domande in più e qualche risposta in meno. La melodia più bella, è quella che non esiste? Son queste le trombe dell'apocalisse ventura? Il "contemporary white noise" ha un senso a teatro o così se ne documenta la definitiva mummificazione?

Venezia ci accoglie, usciti dal teatro, con l'ingombrante afflato della nebbia. Ha ragione Tony Herrington. *"Il punto d'arrivo del rumore è l'oblio. Poi viene il silenzio"*. Finiamo la serata in un'osteria notturna dove la tetra e assordata umanità ha il ghigno di John Cage...

Rassegna Risonanze 2002 – Venezia 20.03.02

Teatro Malibran: *Ensemble Zeitkratzer in 13 Pieces: Meditations on Poe, Metal Music Machine. Lou Reed sound direction.*



GameScapes

Pop-up music Iudicamente modificata



☞ Matteo Bittanti

Ultramoderno e retrofuturo. Da una parte Xbox, la console più sofisticata del momento, 256 canali audio, supporto hardware a 64-bit, codificatore dolby digital, ma soprattutto la possibilità di convertire i brani musicali da CD in formato .wma e salvarle sull'hard disk interno, per poi ascoltarle quando si gioca. Xbox è il Jukebox del nuovo millennio.

Dall'altra, gli appassionati che creano nuove versioni dei più grandi successi ludo-musicali. Musicisti militanti, emulatori convinti, otaku che creano un'elettronica che non si prende mai troppo sul serio. Artigianale e sperimentale quanto volete, ma pur sempre elettronica. Del resto, le colonne sonore dei videogiochi classici sono come le madeleines proustiane: rimandano ad un passato che non esiste se non nell'immaginazione aurale di giocatori che non vogliono saperne di crescere. Ma la sindrome da Peter Pan è solo una delle ragioni di un fenomeno, quello della videogame music, cresciuto a livelli impensabili solo fino a pochi anni fa.

Le scuole di pensiero sono due: da una parte i remixers, dall'altra gli arrangiatori. I primi reinterpretano un brano videoludico a partire da materiale sonoro già esistente. I secondi lo riscrivono ex novo. E sono proprio questi ulti-

☞ Press Office

mi a dettare legge in rete. Entrambi trasformano gli ossessionanti jingle dell'era Sega, nintendo, Atari e Commodore in travolgenti cavalcate ska. Jazz. Jungle. Techno. Hip Hop. Trip hop. Salsa. Gli obiettivi sono quattro: onorare gli artisti che realizzano musica per videogiochi, che in Occidente non ricevono la dovuta attenzione. Secondo, riportare l'attenzione della comunità dei videogiocatori, sempre e comunque proiettata al futuro, verso il passato, quando artisti come Rob Hubbard creavano capolavori lavorando su una tecnologia incredibilmente limitata. Terzo, dare l'opportunità a remixers ed appassionati di esprimersi liberamente con il medium digitale. *Last but not least*, per divertirsi.

Siti come *GameMusic*, *VGMix OverClocked ReMix* [curato dall'immarcescibile Dj Pretzel, ventitreenne appassionato di tecnologia che vive in Virginia, negli Stati Uniti] offrono gratuitamente centinaia di arrangiamenti di videogiochi di culto. *VGMusic* offre una serie di sequenze MIDI di brani di giochi più o meno famosi. *Zophar's Domain* ha un archivio di rips di colonne sonore ludiche. Da *Frogger* a *Super Mario Bros*, senza passare dal via. Il formato è quello "classico", MP3. Lunghezza massima: 15 minuti. Brani irresistibili che talvolta





fanno tenerezza, talvolta infiammano. Brani che hanno quel calore pop che diventa colore, con synth che non sa decidersi tra l'analogico e il digitale, un flashback aurale che ci riporta ai primi anni ottanta. Suoni a volte un po' omogenei, altre irresistibili ed impensabili. Come il remix Jungle di *Bubble Bobble* firmato da Astroboy, quello SpeedGarage di Deakin Scott o il mitico *Mute Radiology* di DJ Pretzel, un *divertissement* sul tema di *F-Zero*. L'esilarante *AcidTechnoTrip* (tuttoattaccato) di *The Sims* curato da Daknit... I migliori arrangiatori stanno lavorando a "Project Majestic Mix: A Tribute to Nobuo Uematsu", un omaggio al grande compositore di *Final Fantasy*, che in Giappone è idolatrato quanto una pop star (insieme all'amico/rivale di sempre, Koji Kondo, autore della colonna sonora di *The Legend of Zelda*). E a proposito dei grandi autori, ci sono in rete decine e decine di siti dedicati ai più grandi compositori di musica videoludica. Oltre a Kondo e Uematsu vanno segnalati anche Koichi Sugiyama (autore del soundtrack del primo gioco di ruolo "moderno", *Dragon Quest*), Yuzo Koshiro (*Bare Knuckles*, *Actraiser*), Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger*, *Xenogears*) Yoko Shimomura (*Parasite Eve*, *Front Mission*), Noriyuki Iwadare (*Lunar Series*, *Grandia*), Hiroki Kikuta (*Seiken Denetsu 2 e 3*), Kenji Ito (la serie di *SaGa*), Yoko Kanno (*Romance of the Three Kingdoms*, *Nobunaga's ambition*, *Uncharted Waters*), Motoi Sakuraba (la serie di *Shining*, i giochi della Wolfteam, *Beyond the Beyond*), Masaharu Iwata & Hitoshi Sakimoto (*Final Fantasy Tactics*, *Ogre Battle*), Noriko Matsueda (*Front Mission*, *Bahamut Lagoon*), Bjorn Lynne (*X2*, la serie di *Worms*), Alistair Brimble (attivo sin dai tempi degli otto bit), Tommy Tallarico (la popstar americana della game music), Jeremy Soule (*Total Annihilation*, *Secret of Evermore*), Mark Seibert (i giochi della Sierra, *Quest for Glory*), Chris Hulsbeck (il re della musica su Amiga), Michael Land (i giochi LucasArt), Jesper Kyd (*Red Zone*, *Scorcher*, *Messiah*) e molti altri.

E non va poi dimenticato il sempre più pervasivo fenomeno dei dance games, in particolare dei *bemani* targati Konami. In Giappone, i soundtrack videoludici dei *bemani*, come la serie di *Dance Dance Revolution*, spesso superano popstar americane dalle classifiche dei CD più venduti. Fate un giro su *Dance Dance Revolution Freak* per un'immersione di J-Pop allucinante. L'ultimo esempio è il

brano cantato dall'artista Rikku di *Final Fantasy X*, che si è tradotto in uno straordinario successo di vendite. Sempre più spesso, inoltre, le case che producono videogiochi si rivolgono a compositori professionisti. È il caso del best-seller per PlayStation2, *Metal Gear Solid 2: The Sons of Liberty* di Hideo Kojima. La colonna sonora porta la firma di Harry Gregson-Williams, autore dei brani di film come *Shrek*, *Spy Game* e *Armageddon*. Il 4 maggio 2002 si è svolto a Tokyo il primo concerto di musica video ludica. Organizzato da All-About, uno dei più popolari internet provider, l'evento ha coinvolto personalità del calibro di Shinji Hosoe (Namco, *Ridge Racer*), Jun Kobayashi (Sega, *REZ*) e Yuzo Koshiro (Sega, *Shenmue*). Ma non vanno dimenticati

anche le serate del *Soundlab* di New York, con gli happening dedicati ai suoni dei videogame curati da DJ Spooky, Anti-Pop Consortium, Cannibal Ox e con i visual di Madame Chao, Fondue, How2, PanOptic, Luke and Blip.

Infine, vanno ricordati meta-videogiochi come *Frequency* (Sony, PlayStation2) il cui gameplay consente nel mixare brani di house, rap, trance, drum'n'bass e alternative rock in tempo reale in allucinanti gallerie di suoni e luci che ricordano *Tron* e *Tempest*. Soundtrack curato da artisti come Orbital, Meat Beat Manifesto, Funkstar De Luxe, Paul Oakenfold, Roni Size, Lo Fidelity All Stars, Fear Factory, BT, Juno Reactor, DJ Q-Bert, Jungle Brothers, Curve, Akrobatik e Dub Pistol.

La musica del futuro non si ascolta: si gioca.

Links

OverClocked Remix (<http://remix.overclocked.org>)
VGMix (<http://www.vgmix.com>)
C64audio (<http://www.C64audio.com>)
Soundtrack Central (<http://www.altpop.com/stc/>)
Retrogames (<http://www.retrogames.com>)
Zophar's Domain (<http://www.zophar.net/index.phtml>)
GameMusicRevolution (<http://www.gmronline.com/>)
GameTrax (<http://www.gametrax.net/>)
GamingForce Audio (<http://www.gamingforce.com/audio/>)
Project Majestic Mix (<http://www.MajesticMix.com>)
Soundlab (<http://www.soundlab.org>)
Dance Dance Revolution Freal (<http://www.ddrfreak.com>)

ROBERTO PACI DALÒ E L'ESPERIENZA DI GIARDINI PENSILI

Gettarsi nel precipizio che separa la musica dal suono

A volte mi chiedo quale sia la finalità di un'intervista. Sovente la s'intende come un semplice veicolo promozionale, che ha ridotto molti dialoghi fra musicisti e giornalisti ad un'accozzaglia di luoghi comuni preconfezionati. Mancano spesso le argomentazioni per risvegliare un briciolo di curiosità, e non si trova il terreno su cui poggiare qualsiasi conversazione degna di questo nome. Roberto Paci Dalò supera di slancio questa trappola e ci offre un "racconto artistico", questo sì di grande interesse, sul divenire della sua ricerca. Non mi pare il caso di sviluppare oltre questo cappello introduttivo rimandandovi per ogni ulteriore approfondimento, biografico ed artistico, al sito web di Giardini Pensili, che sarà un seguito ideale a quest'intervista e permetterà ad altri di conoscere un artista italiano di spessore internazionale.



UT: *Da dove nasce l'interesse di artisti come John Cage, Robert Ashley, Giya Kancheli per il tuo lavoro e che cos'è Giardini Pensili?*

Roberto Paci Dalò: Sul campo! Con **John Cage** c'è stata una lunga amicizia fatta di visite a casa sua tutte le volte che mi sono trovato a New York. Durante queste visite non si parlava molto di musica preferendo argomenti come la cucina o l'osservazione della natura. Con Cage ho assistito a concerti di altri musicisti guidato dai suoi commenti (sempre partecipi e sempre dolcemente ironici). Ho incontrato Bob Ashley al termine di un mio concerto a New York. Ashley ha mostrato sincero entusiasmo per il lavoro chiedendomi se poteva interessarmi eseguire sue musiche per clarinetto. Devo dire che amo il lavoro di Ashley e il particolare rapporto tra parole e suono che riesce a costruire nelle sue opere. Con Kancheli c'è una amicizia nata durante il mio soggiorno a Berlino dal 1993 al 1995 come ospite del DAAD. La stima reciproca molto forte - legata anche alla mia passione per la tradizione musicale georgiana - si è ulteriormente rafforzata nel febbraio 1994 al termine di una replica della mia opera "Auroras" allo Hebbel Theater. Nel



foyer Kancheli (che all'epoca parlava esclusivamente russo e georgiano) mi ha abbracciato in silenzio per qualche minuto scatenando la commozione dei presenti. Dopodichè ha scritto un bellissimo commento al mio lavoro. Tempo dopo mi aveva anche proposto di curare la regia di un suo lavoro. Ancora non è stato fatto però potrebbe succedere in futuro. Giardini Pensili è l'ensemble multidisciplinare che dirigo, nato nel 1985. È con Giardini Pensili che produco tutti i miei progetti grazie a una serie di collaborazioni con artisti, programmatori, teorici da tutto il mondo.

Alla luce delle tue esperienze si può intendere l'arte ed in particolare la musica come calata all'interno di un universo fenomenologico, riferendola ad un evento ed a uno spazio? Oppure la partitura resta ancorata esclusivamente al processo creati-

vo per poi collocarsi in un universo ideale? Possiamo immaginare un rapporto dialettico fra questi due estremi?

Penso a un rapporto profondo tra questi che in realtà non vedo come "estremi". Ogni opera realizzata è fortemente debitrice del luogo e del particolare momento di creazione. Penso anche che sia presente una dimensione performativa in qualsiasi circostanza, anche di fronte alla cosiddetta 'riproduzione dell'opera'. Per fare degli esempi concreti: il cinema è solitamente considerato una forma "chiusa" nel senso che, una volta terminato, il film resta uguale a se stesso per sempre. Ora assistiamo invece a film che vengono rilavorati uscendo di nuovo nelle sale a distanza di anni. Questo comporta in certi casi durate maggiori con l'inserimento di scene inizialmente tagliate. Ma non solo questo. Infatti la qualità della proiezione modifica la percezione dell'opera. Gli autori conoscono talvolta autentici momenti di orrore nel vedere il proprio lavoro duramente colpito da suoni sbagliati, colori non giusti e così via. Questo dà al film una fragilità e mutabilità che contraddice i luoghi comuni del cinema come arte "statica" nella sua forma. Ho sentito

storie straordinarie recentemente dove un autore come **Stanley Kubrick** conosceva i luoghi di proiezione dei suoi film in tutto il mondo e verificava telefonicamente che i mascherini dei proiettori fossero giusti o che il suono fosse diffuso in sala correttamente.

La musica elettronica, pensi sia legata all'incedere della tecnica, che le ha dato un forte impulso, o credi che ormai si sia sedimentata come linguaggio indipendente dal processo tecnico?

Anche in questo caso vedo una compresenza tra queste due riflessioni. Allo stesso tempo la musica elettronica è fortemente legata all'evoluzione tecnologica - penso ad esempio alla miniaturizzazione e alla "laptop music" - e contemporaneamente esiste una pratica dell'ascolto del suono in generale debitrice della cultura elettronica. Ma questa è la storia della musica e del suono.



no si sviluppa contribuisce fortemente alla sua struttura. Le circostanze indirizzano la scelta dei materiali e il suono usato per una installazione (come nel caso di Ozio) risponde a criteri diversi rispetto al suono creato in performance. Ma anche nel caso in cui i due suoni siano esattamente gli stessi (ad esempio il suonare una traccia del cd in concerto) quella che è radicalmente diversa è la percezione del pubblico che infatti cambia anche nome: da 'spettatore' di un concerto, diventa 'visitatore' di una installazione. Il montaggio, che nella performance è nelle mie mani, diventa nell'installazione possibilità del visitatore che decide quindi come ricombinare - a sua discrezione - i materiali e la scansione temporale. Un concerto dura il tempo che decido io, un'installazione può essere visitata in 3 minuti come in ore.

A proposito del tuo lavoro OZIO,



ferenza cruciale che separa il suono dalle altre arti: il suo esistere nella fisicità dello spazio; il suo esistere quindi nella messa in risonanza dell'ambiente. Echi, riverberi, frequenze. Pensiamo all'utilizzo di alcuni autori delle frequenze "estreme": molto gravi e molto acute quasi subliminali, dove la musica si fa suono e il suono crea un'architettura parallela e invisibile dello spazio. Ogni edificio ha così due architetture complementari, una visibile e l'altra invisibile. Il gioco drammaturgico tra questi piani definisce territori altri che hanno a che fare con un auspicato mistero.

Ascoltando molte tue composizioni, si ha la netta percezione di incontrare progetti sonori, sovente pensati a partire da precisi luoghi fisici o mentali. Il processo creativo che presiede al tuo lavoro parte comunque da precise sollecitazioni e commissioni o si sviluppa anche in assenza di detti stimoli, senza partire



Un certo modo di trattare gli strumenti tradizionali (e anche la voce in certi casi) è legato all'allargamento dello spettro auditivo provocato dall'elettronica.

È lecito parlare di un'identità propria della musica elettronica? Oppure siamo in presenza di un perenne mutante? Privo cioè di un'identità fondante. Che importanza ha l'evento attraverso cui, od in cui, si dispiega una composizione elettronica?

Vedo un'identità della musica elettronica, ma si tratta di un'identità della mutazione. Una non rigidità che fa sì che l'elettronica definisca un territorio del possibile, teso ad ampliare la percezione del suono in generale. Non bisogna dimenticare che tanta musica elettronica lavora sul campionamento di suoni analogici permettendo spesso di azzerare l'antica distanza tra suono e rumore. L'evento è per me fondamentale. Il luogo nel quale un certo tipo di suo-

commissionato in occasione del premio Trattocontinuo per la grafica Europea, sono rimasto colpito dalle note di copertina là dove operi una distinzione fra musica e suono, definendo quest'ultimo come "qualcosa di ben più grande della musica". Potresti ampliare ed argomentare questa distinzione?

La musica è un dettaglio (ben organizzato) del suono. Da John Cage in poi (ma anche prima di Cage) non possiamo non tener conto di un soundscape nel quale siamo perennemente immersi e che è fatto dai suoni da noi prodotti (cosiddetta 'musica') in relazione con i suoni ambientali dove quindi sono collocati spazi di (apparente) silenzio che mettono in risalto il luogo stesso.

Pensi che la musica elettronica possa "gettarsi" nel precipizio che separa il suono dalla musica cercando un'unione impossibile?

Esatto. Anche considerando la dif-

cioè da precise coordinate?

Entrambe. Talvolta si tratta di commissioni di musica "tout-court", altre volte sono commissioni in relazione a uno spazio ben definito. Altre volte ancora è una mia idea che nasce a tavolino e che poi trova forma in uno spazio dato. Mi piace molto ascoltare musica (sembra un'ovvietà) ma molta della musica che ascolto non ha direttamente a che fare col mio lavoro. Infatti tra i miei ascolti preferiti c'è musica barocca e in particolare lavori per viola da gamba e per voci. Ho dei brani come le "Leçons de Tenebres" di François Couperin (nella interpretazione di Alfred Deller) che mi accompagnano da decenni ormai.

Un'altra fascinazione emersa ascoltando alcune tue composizioni è legata all'evidente volontà di utilizzare ogni fonte sonora come "sirena evocatrice", di trance nel caso di saturazioni ritmiche, o di spazi

architettonicamente possibili, là dove le atmosfere si fanno più rarefatte o puntuali. Il suono, nella sua accezione naturalistica o nelle sue forme digitali può essere inteso come una sorta di sciamano domestico? In proposito il moderno musicista elettronico può guardare con interesse a determinate esperienze musicali legate a civiltà diverse da quella occidentale? Questo sguardo fa parte del tuo bagaglio artistico?

Lavoro sul "problema trance" da sempre e ho creato una serie di opere che pensano alla trance da più punti di vista. Non solamente quindi i 180 bpm di area techno, ma anche una trance minimale quasi silenziosa. La parola sciamanesimo è pertinente e ho sempre lavorato anche su culture musicali non occidentali. Ma non mi ha mai interessato la filosofia patchwork di tanta 'world music' e chiaramente aborrisco strani fenomeni come la cosiddetta 'new

Perché è ancora assente nel nostro paese quella rete di fruttifero scambio ed infezione fra musicisti interessati alla musica elettronica, che invece appare svilupparsi impetuosamente in tutta Europa?

Questa assenza non riguarda solo la musica elettronica. L'Italia è il luogo principe della disorganizzazione. Luogo che produce (secondo i più diffusi luoghi comuni) tanti artisti che però hanno la necessità di trovare altrove i luoghi e le strutture in grado di presentare il lavoro. In particolare una cosa che manca in Italia è la continuità nel rapporto con gli artisti al di là dell'estemporaneità del singolo evento. Questa continuità permette la creazione all'estero di progetti che in Italia difficilmente si riescono a sviluppare in modo così strutturato e coerente.

In questa deficienza qual è il ruolo della committenza pubblica e priva-

(Montevideo e GMEM) dove sto sviluppando ulteriori utilizzi di software per la specializzazione del suono in un progetto con la scrittrice Colette Tron. Altra residenza permanente è al **FutureLab** di Ars Electronica Center di Linz in Austria e STEIM di Amsterdam dove sviluppo sistemi interattivi per i miei progetti.

"**Dust**" è il mio nuovo solo elettronico che sarà pronto in tournée da maggio mentre continuano le presentazioni di "Blue Stories", live cinema con musica rigorosamente dal vivo. Il progetto sta andando molto bene e - dopo la selezione ufficiale al festival del film di Locarno - sono previste presentazioni in Europa e Nord America. In agosto inaugurerò una installazione interattiva suono/luce nella miniera di Jesenice (Slovenia), in ottobre ci sarà la prima di un lavoro di danza e elettronica live ad Atene. Lavorerò in novembre a un progetto tra Vienna,



age'. C'è da dire che in molti negozi di dischi si trovano sotto l'etichetta new age artisti come Steve Reich o Meredith Monk! In questo mio lavoro sulla trance c'è la collaborazione fondamentale con la "Scuola J. Bleger" di Rimini diretta da Leonardo Montecchi. Un posto molto particolare che ospita regolarmente persone come Georges Lapassade.

Se la musica elettronica ha "un'identità debole" credi, come sembrano confermare i tuoi progetti che possa interagire con altre arti potenziandone la reciproca fruizione? E se ritieni che questo sia possibile, come evitare che una forma espressiva si ponga come "sfondo" dell'altra?

Non penso che la musica elettronica abbia una "identità debole". Credo piuttosto che sia necessario parlare di identità plurime e parallele. Abitando un tempo del parallelismo, anche la musica elettronica definisce (spesso con grande precisione) questa definizione della possibilità.

ta?

Non sono chiaramente in grado di dare una risposta a questa domanda. È un mistero. C'è da dire che anche l'Italia è "plurale" e nelle molte Italie ci sono quindi anche spazi, network e persone capaci di pensare in maniera continuativa all'elaborazione di processi artistici. Però spesso queste organizzazioni non sono in grado di creare un network a causa del basso livello di comunicazione tra di loro.

Puoi parlarmi dei tuoi prossimi progetti e delle ricerche che stai sviluppando?

Arduo sintetizzare. Diciamo che non smetto di studiare per cui continuamente ci sono nuovi software di cui mi devo "impadronire". Riesco a farlo anche grazie a collaboratori di valore come il mitico hacker Jaromil col quale sto sviluppando da anni progetti basati su software open source per la gestione di suono e video live. In questo pratica dello studio si inscrivono residenze a Marsiglia

Graz e Roma con - tra gli altri - Jerome Nothinger (Metamkine). Sto poi definendo alcuni lavori in duo con musicisti come Philip Jeck (Londra), il violoncellista Jean-Paul Dessy (Bruxelles) e David Moss (col quale lavoro da 10 anni!). Altro progetto di relazione tra parola e suono è "Rimi" con lo scrittore Gabriele Frasca. Si tratta di un lavoro totalmente a quattro mani che conoscerà performance, spettacoli e uscite editoriali inusuali. Il Kronos Quartet mi ha chiesto un nuovo pezzo che dovrei riuscire a terminare entro la fine dell'anno (spero!) e fin da ora sto lavorando a "Morse", un nuovo spettacolo che sarà interamente creato e presentato in prima a Bruxelles nell'autunno del 2003. Si tratta di un lavoro abbastanza complesso e il tempo non è mai abbastanza.

Informazioni on-line sul tuo lavoro?

Il sito di Giardini Pensili è <http://giardini.sm>. È aggiornato quotidianamente e comprende numerosi file audio e video. Posso essere sempre contattato via email a: dalo@giardini.sm

BLUE STORIES BACKGROUND

"Accogliami, deserto. Accogli l'ombra nera che si addentra smarrita in te, nella distesa di dune, questa piccola ombra che ha divorato di nuovo la sua pillola, che divora anche te con gli occhi, la tua maniera di essere e di non essere, la tua sabbia illuminata, dove si consuma il caos di questa follia."

Ingeborg Bachmann



Yves Klein e **Derek Jarman** mi guidano nel mondo del blu, della visione e dell'ascolto. Insieme a loro il fondamentale lavoro di **Dziga Vertov** con il suo Kinoglaz. Una riflessione a tutto tondo sul cinema che ricollega il cinema degli albori con le nuove tecnologie digitali per arrivare a evocare un particolare artigianato nuovo e antico allo stesso tempo dell'arte cinematografica. Dove tra expanded cinema e nuovi formati si può pensare a un cinema come arte del tempo.

Attraverso la creazione di una serie di moduli acustici e visivi sviluppo una serie di performance "released" ogni volta in maniera più o meno diversa. Stanze e edifici sono abitati dal cinema che è prodotto in tempo reale, in performance, di fronte a un pubblico. Elettronica innovativa, città, paesaggi sonori, campionamento come pratiche di lavoro.

COSA SIGNIFICA 'LIVE CINEMA'?

Live Cinema è un ulteriore passo verso il futuro del cinema. Questo significa che, attraverso l'uso di tecnologie digitali, è ora possibile non solo lavorare su produzioni a basso costo, ma anche ripensare al cinema come performing arts. Ritrovando l'emozione del cinema degli albori attraverso le tecnologie più innovative e creando un set dove l'azione accade dal vivo di fronte al pubblico. Il desiderio di molti: essere sul set di un film. Blue Stories è tutto questo.



📍 Roberto Paci Dalò / Giardini Pensili

📷 Fotogrammi del video

Il progetto procede accumulando materiali e combinando fiction con documentario insieme a esplorazioni urbane e architettoniche. Nella performance tutti i materiali sono mixati dal vivo creando un cinema da vivo che riporta all'emozione del pre-cinema realizzato attraverso camere oscure e lanterne magiche. Gioco in Blue Stories con la terminologia e il linguaggio dei programmatori e in particolare del mondo Linux (release, open source) e allo stesso tempo della musica (version, remix).

Testo guida di Blue Stories è **Libro del deserto** di Ingeborg Bachmann, pubblicato in Italia da Cronopio Edizioni. Nel volume vi sono due testi Libro del deserto e Verrà la morte (Wüstenbuch e Der Tod wird kommen).

Blue Stories ha già operato a Roma (**Roma Remix**) il 13 marzo scorso a Rialto/S.Ambrogio.

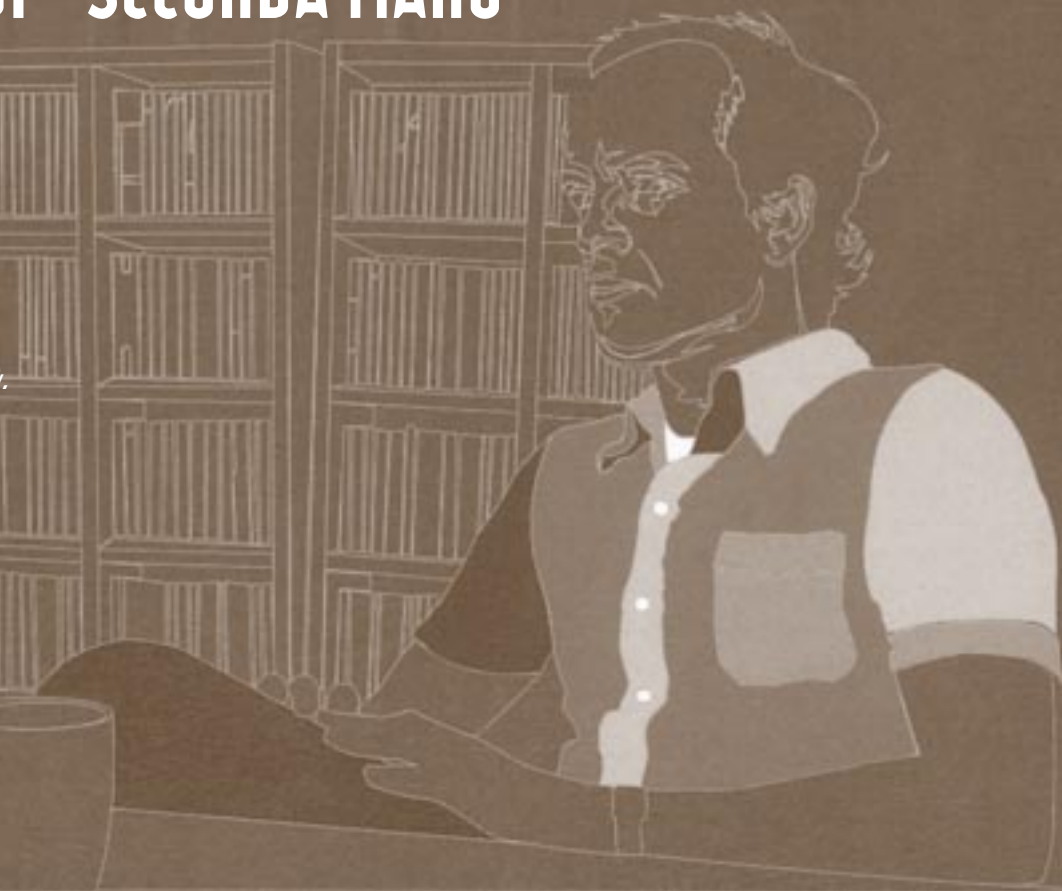
Questo il testo della presentazione: Roberto Paci Dalò/Giardini Pensili presenta il suo nuovo progetto di "live cinema" già ospite di festival e rassegne in Italia, Svizzera, Belgio, Austria e prossimamente in Canada e America Latina.

BLUE STORIES ha fatto parte della selezione ufficiale del 54 Festival Internazionale del Film di Locarno ed è sostenuto da Italia Cinema quale esempio di innovativo incontro tra cinema e tecnologie digitali.

Durata 45 minuti

DALLA TERRA DI LAPTOPIA ECCO IL JAZZ DI "SECONDA MANO"

Il problema con l'opera di Herbert è tutta nella calibratura, nella misura da tenere. Herbert, ormai non riusciamo più a tenerlo segreto, è l'artista che amiamo di più. E' a fatica che riusciamo a evitare i toni enfatici quando mettiamo le nostre rapaci mani sulle sue opere. Ed è perfino imbarazzante notare quanta "intelligenza al lavoro" c'è in quest'opera di "suoni di seconda mano" che ci apprestiamo a recensire.



🎧 Paolo Davoli

L'occasione, straordinaria, è la summa di alcuni "rimaneggiamenti" di brani propri e di altri artisti, pratica conosciuta qui in Occidente come "remix".

Il lavoro è assai fantasioso, data la capacità conclamata di Matthew Herbert di "possedere" creativamente, e quindi di giocarli in senso estetico, generi musicali quanto mai lontani tra loro – jazz, house, dub ed electro-breakbeat – e di amalgamarli in fruttuose e fantastiche circonvoluzioni aurali. Il concetto teoretico che sta dietro l'albo è quello della "seconda mano" cioè del "montaggio" di essenze che hanno "assenze di origini assegnabili" come nel caso della manipolazione – infinita? – di propri brani.



📀 cd cover + roberto uşolotti
(live@maffia)

Qui, l'abisso filosofico è appena sfiorato. Quand'è che una traccia audio, nel campo dell'elettronica, si può definire "finita"? Ripetizione è perversione? Somiglianza è diseguaglianza? Il "re-cycling" è eticamente lecito? La traccia sonora è come quel fiume di Eraclito in cui "non ci si bagna mai due volte"?

Artista non indifferente al mondo e alle idee, Herbert si lascia prendere assai spesso dalla teoresi e dalla malinconia pop allo stesso tempo, per cui gli capita di "frequentare" **Deleuze** e di sentire invece Louie Austen, di calibrare pensieri alla Amartya Sen e di rivisitare invece **Motorbass** e **Moloko**. "Pensare non rende felici" scrisse Michel Foucault, così Herbert rileva che "remixare non rende



felici", ed ecco quindi che ogni brano, soprattutto proprio, diventa per lui una sfida, un turbinio di dadi, un caleidoscopio di jazz alienato digitalmente in cui traslocare la tecnica libertaria dei suoni dei vecchi leoni giamaicani come **King Tubby**. E questo trasloco avviene a Laptopia, il luogo dell'utopia elettronica, della contemporaneità della technè da laptop, della musica da club ricombinata con l'agire da "bricoleur" sovversivo che tanto lo intriga.

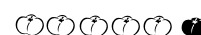
I risultati sono veramente "monumentali" e sorprendenti. Herbert è la quintessenza dell'artista contemporaneo: si trova a proprio agio sulla tastiera del pianoforte come su quella del pc, è lettore accanito di **Marx** e **Cage**, ascoltatore partecipe di **Bordieu** e **Coltrane**, frequentatore appas-



sionato di nightclubbing e "assemblément" no-global; la filosofia e l'agire herbertiano ha il pregio, infine, di scardinare parecchi luoghi comuni dell'accademia borsa e della club culture edonista. Una parte del futuro della nostra musica passa qui, nella rete memorabile di suoni che Matthew Herbert rielabora instancabilmente per noi.

"Secondhand Sounds", di innumerevoli ascolti futuri, rimarrà nostro commovente compagno...

HERBERT
SECONDHAND SOUNDS
(HERBERT REMIXES)
PEACEFROG UK 2002



MADDSLINKY

Due passi per un'altra attitudine

📷 Damir Ivic

📺 Roberto Ugolotti e Andrea Rozzi

Conoscete **Zed Bias**? I frequentatori stretti del Maffia probabilmente sì, lo conoscono bene, ma in ogni caso basti semplicemente dire che si tratta di una delle grandi eminenze del 2 step britannico (è lui il compilatore della storica raccolta "**The Sound Of Pirates vol. 1**", nonché l'autore della hit "Neighbourhood"). Insomma, se ora in UK si fa un gran parlare di **2 step** (o di "uk garage", se preferite) lui ne è uno dei principali colpevoli, uno degli originatori. Eppure proprio adesso che si potrebbe monetizzare senza troppa fatica quanto seminato in passato con qualche produzione ben assestata, ben commerciale e ben semplice, Dave Jones aka Zed Bias va a concentrarsi su un altro progetto, più complicato e meno adatto a fare grandi numeri. Una correzione di rotta?

Maddslinky, questo il nome del progetto, è per Dave la "reincarnazione" più jazzy, dove l'incedere secco e irresistibile del beat spezzato tipico del 2 step si fonde con venature funk e soul. Più cura, più raffinatezza. Giusto nel momento in cui la So Solid Crew, con la sua evidente ed orgogliosa rozzezza e approssimazione musicale, monopolizza l'attenzione di tutti i media anglosassoni. Diverse geografie della uk garage.

Attorno a questo progetto ha radunato alcuni partner qualificatissimi: fra gli altri, **Will White** (già coi Propellerheads), Kaidi Tatham (meglio noto come Agent K, tastierista degli **Herbaliser**), Kevin Robinson (**Incognito**, Jazz Jamaica), Juiceman e **Luca Roccatagliati** (dj

Rocca), presente nei lavori Maddslinky nella doppia veste di compositore e flautista, e prossimamente socio di Dave Jones nel progetto DaLuq.

In questi giorni vede la luce l'lp, "**Make Your Peace**" (la presentazione è avvenuta al londinese Cargo il 23 maggio, con la presenza di tutti gli ospiti del cd), disco che finora è stato preceduto dai singoli "Darkswing" e "Reject". Fra i vari dj a cui sono stati commissionati dei remix figurano nomi di grande levatura, ad esempio **Ian Pooley**, ma al di là di questo Maddslinky già con le prime uscite in vinile dei mesi scorsi ha dimostrato di essere una delle realtà più calde e stimolanti della nuova scena dance britannica, quella più cool e raffinata ma in cerca al tempo stesso di sperimentazioni ritmiche che ne ridefiniscano i confini. "Maddslinky è nato come un progetto secondario, ma col tempo mi ci sono appassionato.

L'idea di base era comunque quella di creare qualcosa che andasse nella direzione opposta, a livello di attitudine, rispetto all'attuale scena uk garage. Niente immaginari facili, niente catenoni, belle donne e vestiti eleganti, niente musica di facile impatto. Già la mia incarnazione musicale come Zed Bias è tendenzialmente rivolta a questa scena, pur non accettandone i risvolti più dozzinali; volevo provare a fare qualcosa di inedito, di diverso, di più raffinato": queste le parole di presentazione di Dave Jones. Prosegue così: "*La scena uk garage in questo momento è comunque sotto il fuoco dei media. Creano*



allarme anche quando non ce n'è bisogno, molte date vengono cancellate per paure sull'ordine pubblico. E' davvero una brutta situazione".

Su quello che può essere il ruolo del dj, Dave comunque ha qualche parola da spendere:

"Sì, certo, a me piacciono le cose raffinate, me se fossi per assurdo obbligato a fare una scelta netta fra eleganza ed energia, io come dj dovrei per forza optare per l'energia. Fermo restando che un buon dj set deve essere una combinazione fra le due. E' anche vero però che oggi il termine di "dance music", e di conseguenza quello di "dj", viene utilizzato in maniera mooolto estensiva. Prima la dance music, come dice il nome stesso, era la musica che doveva farti ballare, e il dj quello che la sceglieva per raggiungere al meglio questo scopo. Ora è tutto molto più complesso a vario".

Un dj con cui Dave Jones ha collaborato e con cui collaborerà è, come accennato prima, il buon

Rocca del Maffia Sound System (alcuni frutti di questa

collaborazione si trovano nel secondo volume di **"Illicit Sounds Of Maffia")**: *"Ci siamo incontrati l'anno scorso durante un tour con vari dj, qua in Italia. Un incontro quasi casuale, quindi. L'intesa è stata subito totale. Rocca*

è un dj con un grande gusto musicale, nonché uno con cui è facile andare d'accordo".

Un ultimo accenno va fatto ad un'altra attività collaterale di mr. Jones, ovvero quella di giornalista: collabora infatti regolarmente con **Jockey Slut**,

una delle riviste più autorevoli di musica elettronica e dintorni. *"Quando recensisco dischi cerco di essere più franco possibile. Non è facile. Questo mi sottopone al rischio di farmi una cattiva fama nella scena, lo so. Però considera questo: fare dischi costa un sacco di soldi, e se io riesco a far capire a qualcuno che fa meglio a non gettare via soldi producendo brani scarsi, beh, penso proprio che gli sto facendo un favore".*

Siete pronti a mandare i vostri

provini a Dave Jones aka Zed Bias?

L'idea di base era comunque quella di creare qualcosa che andasse nella direzione opposta, a livello di attitudine, rispetto all'attuale scena uk garage. Niente immaginari facili, niente catenoni, belle donne e vestiti eleganti, niente musica di facile impatto.

MEET ME FESTIVAL

Una sana giornata attornati da musica elettronica ad alto livello. La possibilità di scegliere tra spazi diversi, di giostrare il numero dei bpm da affrontare ballando.

L'opportunità di venire a contatto con realtà diverse, storie di musicisti, persone, amanti del beat. Chiunque abbia affrontato l'esperienza di un festival di musica elettronica ben organizzato è tornato a casa ben contento, pronto a ripetere l'esperienza.

Segnatevi la data del **13 luglio**, allora: nella vicina **Slovenia**, terra di grande bellezza, quest'anno si svolgerà per il secondo anno consecutivo **Meet Me**, un festival che non sfigura assolutamente a confronto con le grandi adunate britanniche come Homelands, Glastonbury, Creamfields.

Quest'anno il tutto si svolgerà a **Divaca**, città facilmente raggiungibile dall'autostrada che collega Trieste con la capitale Lubiana.

A tirare le fila ci sarà sempre la crew di Taotech, in collaborazione con la gente del **Sub Sub**, uno dei locali più forti di Lubiana. Aspettatevi dodici intense ore: le danze iniziano alle 20 per finire alle 8 del mattino dopo.

Quattro gli spazi: uno regno della techno, uno devoto alla house, uno dedicato alla progressive e, novità di quest'anno, una quarta tenda che esplorerà i territori che si estendono dal breakbeat più fantasioso fino alla chill out – il tutto sotto la gestione dell'accoppiata **Maffia/Mantra Vibe**, con altri ospiti.

Qualche nome per le altre tende: Blake Baxter è collaboratore di vecchia data di Jeff Mills, e nel 1991 entrò a far parte del collettivo Underground Resistance (uno dei capitoli più importanti di sempre nella storia della techno); successivamente ha stretto contatti con la scena europea attraverso la berlinese Tresor, il punto di riferimento per tutti i tecnofili europei, con cui collabora ancora



attivamente. Lo svedese Christian Smith nel 1999 è definitivamente entrato nel roster della In-Tec, l'etichetta di sua maestà Carl Cox; cresciuto musicalmente seguendo le storiche serate di Sven Vath all'Omen, col passare degli anni ha sviluppato uno stile personale e riconoscibile che combina elementi di techno e house innervando il tutto con un feeling funky. Lucien Foort è uno degli astri contemporanei della progressive, con partecipazioni a Cream, Gatecrasher, Dance Valley; attratto da sonorità trance, pone una grande cura nel costruire groove ipnotici e trascinanti. E poi molti, molti altri... Appuntamento al 13 luglio, dunque. Dodici ore di musica, stand di vario genere, attrazioni collaterali, in generale grande cura in tutti gli aspetti organizzativi e logistici: il Meet Me promette bene. Per ulteriori info, fate un giro su www.meet-me.com.

TECHNO ARENA

BLAKE BAXTER (Tresor Rec., USA)
CHRISTIAN SMITH
(Tronic rec., Rotation rec., Primate rec., SWEDEN)
GAETANO PARISIO
(Conform Rec., Zenith Rec., ITALY)
RINO CERRONE (Rils Rec., ITALY)
VEZTAX (Interparty, SLO)
UHURU (Taotech, Irie music, SLO)
IAN F (Flux, SLO)
LUYGI VAN (Kazumi rec., SLO)
PSIHO (Annuaki Rec., SLO)
ULIX (Download, SLO)

EROTICA + ROMANCE ARENA

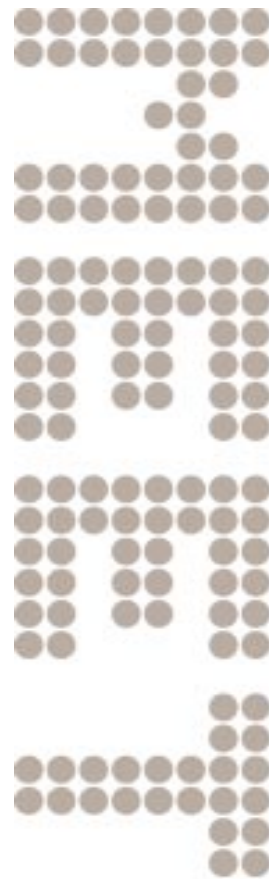
ROTOR (Rotosphere, SLO) LIVE CONCERT
ALEKSIJ (Matrix Music, SLO)
TURNMASTER TIM (ag, Austria)
EDY THE FISH (Cool Running Rec.,
Loud Bit Rec., SLO)
FABRICE (Mantra Rec., ITALY)
MATIS (Cream Dance Club, SLO)

TAOTECH PROGRESSIVE ARENA

LUCIEN FOORT (www.singularity-cd.nl, HOLLAND)
CRAZY LEMON (Taotech, AG, CRO)
ARMANDO (Interparty, SLO)
KRIZS (Taotech, SLO)

MAFFIA & IOD ARENA

MAFFIA SOUNDSYSTEM
MANTRA VIBES
5th SUITE
ALEX DANDI
GROOVE SAFARI



PRESS START TO PLAY: LA NUOVA CULTURA TECHNOLOGICA



A quarant'anni di distanza dall'introduzione del primo *computer game* della storia - *Spacewar!* di Steve Russell - il video game sta finalmente uscendo dal ghetto nel quale la cosiddetta "cultura alta" lo aveva ingiustamente confinato. La rinnovata visibilità del gioco elettronico trascende la mera dimensione commerciale che, per quanto rilevante, non coincide necessariamente con gli orizzonti della cultura contemporanea. Il divertimento elettronico ha fatto il suo ingresso ufficiale/ufficioso all'interno della dimensione museale. Si è aperta infatti il 22 aprile 2002, al Palazzo delle Esposizioni (www.palaexpo.com) di Roma, "PLAY: Il Mondo dei videogiochi".

La kermesse videoludica, che non ha precedenti in Italia, resterà aperta al pubblico fino al 10 luglio 2002. Curata da Jaime D'Alessandro e Maria Grazia Tolomeo, *PLAY* ripercorre criticamente l'evoluzione tecnologica e culturale del divertimento elettronico. In esposizione centinaia di filmati, disegni preparatori, sceneggiature e *story-board* degli oltre 300 titoli che dal 1962 ad oggi hanno segnato tappe cruciali nella storia dei video giochi. Quarant'anni di giochi e di sorprendenti innovazioni tecnologiche. L'aspetto più interessante è che *PLAY* indaga anche il fecondo interscambio tra il mondo dei videogiochi e la cultura *tout court*. La mostra tematizza infatti le continue intersezioni tra videogiochi e cinema, pubblicità, letteratura, musica e televisione. L'evento si arricchirà anche della presenza di *game designer* e artisti provenienti da tutto il mondo e di una rassegna cinematografica di film che si ispirano all'immaginario videoludico, dal *Tron* di Steven Lisberger (di cui



si celebra proprio quest'anno il ventennale) al cronenbergiano *existenZ*.

Il saggio/catalogo della mostra porta le firme di accademici, giornalisti, game designer, esperti di new media come Gianni Canova, Jaime D'Alessandro, Riccardo Albini, Diego Malara, Sergio Pennacchini, Andrea Cuneo, Bob Cunningham, Testuya Mizuguchi, Alberto Jacovoni e Matteo Bittanti, quest'ultimo docente di Teoria & Tecnica del Videogioco presso la Nuova Accademia di Belle Arti

(www.naba.it). Si è aperta invece a Londra il 16 maggio, *Game On: The Culture and History of Videogames* (www.gameonweb.co.uk), una seconda manifestazione dedicata ai videogiochi. Organizzata dalla Barbican Gallery in collaborazione con il Museo Nazionale di Scozia, *Game On* resterà aperta fino al 15 settembre 2002. Anche in questo caso, la retrospettiva tematizza il ruolo dei video giochi nella società contemporanea. Dal primo computer game della storia (*SpaceWar!*, 1962) alle meraviglie tecnologiche di Xbox e PlayStation2. La mostra è arricchita dai contributi di varie personalità del mondo dell'arte digitale nonché eventi satellite come conferenze, rassegne cinematografiche, dibattiti e concerti di artisti impegnati sulla scena elettronica come *Mouse on Mars* e *Plaid*.

Per gentile concessione dell'editore e dell'autore pubblichiamo di seguito il saggio SUL CINE-MA DIGITALE di Matteo Bittanti, inserito nel catalogo/libro di PLAY. Per ulteriori informazioni vi rimandiamo al sito ufficiale della mostra: play.tiscali.it/.

 website: www.telepresence.org

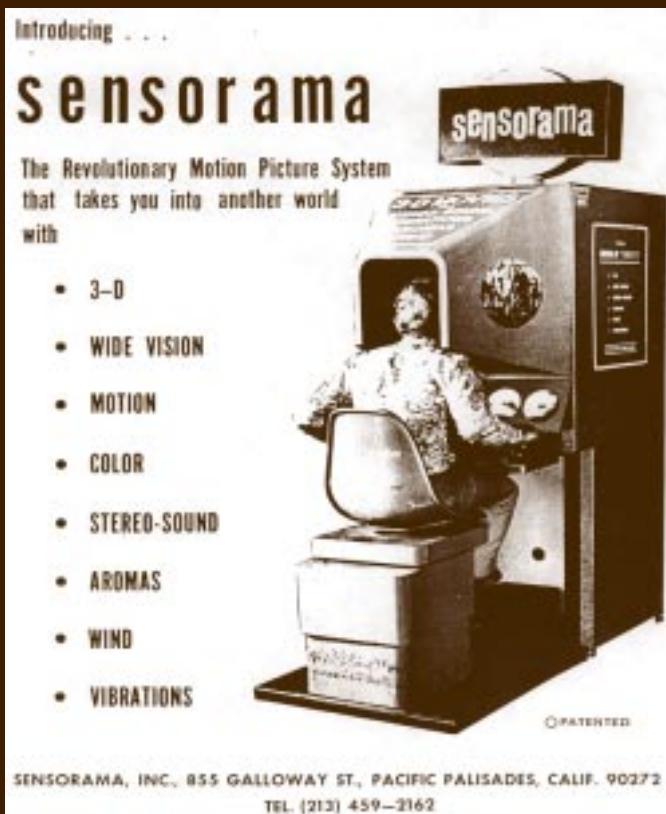
IL CINEMA DIGITALE OVVERO DELL'INFLUENZA DEL CINEMA SUI VIDEOGIOCHI

"L'unico caso di videogame che a tutt'oggi conosciamo è il cinema. Solo il cinema coinvolge lo sguardo (il "video") in un gioco"
(Gianni Canova)

Il video gioco è una forma culturale che è emersa nel contesto della rivoluzione digitale. Esso si colloca al crocevia tra cultura elettronica, cinema, animazione, letteratura, pittura, fumetto e *ludus* analogico. Come già notava Haddon nel 1981, i video giochi costituiscono "un'industria culturale del tutto analoga a quelle del cinema e della musica" (p. 53).

La nascita del mercato videoludico risale ai primi anni settanta, in un'era nella quale i critici e gli intellettuali avevano apertamente dichiarato la fine del cinema come terreno culturale privilegiato. L'emergere prepotente del video gioco coincide con un significativo declino del consumo di cinema, un fenomeno cominciato nei primi anni cinquanta che "nessuno è stato in grado di spiegare in modo sufficientemente comprensibile" (Turner, 1988, p. 14). Insieme a tecnologie quali il videoregistratore, la televisione via cavo e via satellite, i video giochi hanno finito per ridimensionare il ruolo sociale e l'importanza culturale del cinema. A questo proposito, Bolter e Grusin (1999) notano che "il film, la forma artistica più importante del ventesimo secolo [...] rischia di venire superato dai *new media*". In realtà, questo sorpasso si è già concretizzato, se non altro a livello economico: oggi, l'industria dei video giochi fattura più di quella hollywoodiana¹. Accademici ed intellettuali hanno

L'obiettivo di questo saggio è di "prendere i video giochi sul serio" e di illuminare alcuni aspetti della relazione che li avvicina, ma al tempo stesso allontana, (d)al cinema.



Il *Sensorama* di Morton Heilig (1962)

prodotto, negli ultimi anni, una serie di studi finalizzati ad illuminare la natura poliedrica del medium videoludico. Manca tuttavia, una vera e propria teoria videoludica. Secondo Marshall e Morris (2000), la difficoltà che gli studiosi hanno incontrato finora dipende dal fatto che "la cultura ludica non si lascia incasellare facilmente nelle griglie interpretative utilizzate per media tradizionali, e la pratica di ricondurre il video gioco ad analisi di tipo visuale e testuale, per quanto valida, non è sempre la più azzeccata" (p. 89). J.J. Gifford (1996, ¶ 1), ha provocatoriamente sostenuto che:

I giochi sono i genitali del mondo digitale: vergognosi, ma necessari, spesso rappresentano le forze evolutive del medium. Per quanto siano la punta di diamante dell'informatica, e siano capaci di spingere al massimo le risorse hardware, non vengono mai discussi in modo serio, eccezion fatta per la stampa specializzata o da capitalisti d'assalto.

Eskelinen (2001, ¶ 1) ha proposto un interessante parallelismo: "storicamente parlando, gli studi sui video giochi attuali ricordano quelli sul cinema negli anni dieci del ventesimo secolo. In entrambi i casi, il grande interesse che si è generato attorno al nuovo medium, non è stato accompagnato da una sua comprensione autentica."

Per questo motivo, Jenkins (2000) ha recentemente invitato la comunità accademica, a "prendere il video gioco sul serio, dato che rappresenta una nuova

arte popolare, capace di dare una forma inedita alla sensibilità estetica del ventesimo secolo" (p. 43) Riprendendo le tesi esposte da George Seldes nel suo seminale studio sulla *pop culture*, *The Seven Lively Arts* (1924), Jenkins ha suggerito che "i video giochi sono un'arte "viva", un'arte nuova, l'arte dell'era digitale". Tale espressione artistica, secondo il professore del MIT, "svolgerà nel ventesimo secolo il ruolo che il cinema ha avuto nell'era meccanica" (1999, p.117).

L'obiettivo di questo saggio è di "prendere i video giochi sul serio" e di illuminare alcuni aspetti della relazione che li avvicina, ma al tempo stesso allontana, (d)al cinema. La nostra tesi, infatti, è che il video game porta a compimento il progetto primo ed ultimo del medium che lo ha storicamente preceduto. Tanto il cinema, quanto il video gioco, sono dispositivi tecnologici che fanno leva su una serie di strategie simili per realizzare il massimo coinvolgimento dello spettatore/fruitori all'interno della situazione simulata.

La dialettica tra video giochi e cinema è straordinariamente complessa. Per quanto non sia possibile, in questa sede, affrontarla in modo approfondito, è tuttavia importante ricordare che i due media stanno convergendo a differenti livelli. Esteticamente, le loro barriere stanno

più film replicano l'elasticità cinetica del *gameplay* videoludico, creando sequenze, come quella dei combattimenti di *The Matrix*, che sarebbero state impossibili prima della CGI" (p.4).

I video giochi rappresentano un superamento del cinema, ma allo stesso tempo ne conservano lo spirito e la missione originaria. Il video gioco recupera la preistoria del cinema e la trasforma in playstoria, riportando in primo piano l'idea di film come spettacolo, come attrazione. Il video gioco, la frontiera del cinema², ne rappresenta, paradossalmente, la più piena espressione.

Proto-cinema e divertimento elettronico.

Oki (1997) ha discusso la dialettica tra cinema e video giochi in termini di *yin e yang*, osservando che i film di oggi "diventeranno sempre più simili ai video giochi, mentre i video giochi diventeranno simili ai film". La prima conseguenza è che "il pubblico non riuscirà più a resistere alla tentazione di prendere parte alla narrazione, quindi i creatori creeranno film dalla narrativa "elastica", caratterizzata da parametri manipolabili. L'audience prenderà parte ai film in forma di avatar. Presto tutte le caratteristiche dei *computer games* saranno incorporate nel cinema" (ibidem). Oki ha profetizzato anche la scom-



diventando sempre più permeabili. Bolter e Grusin (1999) hanno osservato che "allo stesso modo in cui i video giochi prendono a prestito le marche di riconoscimento del cinema ridefinendosi in termini di film interattivi, allo stesso modo il cinema di Hollywood sta tentando di assecondare l'ossessione contemporanea per i *new media* con il ricorso sempre più diffuso alla grafica digitale per ridefinire i film a narrazione lineare." (p. 146). Un commento analogo è stato formulato dal teorico dei video giochi Poole, il quale ha notato che "nel momento in cui le potenzialità grafiche dei video giochi sono aumentate, i video giochi hanno cominciato ad assomigliare sempre più ai film" (p. 71). Per converso, "il cinema si interessa all'estetica dei video giochi e ai temi che essi trattano" (ibidem). Le tangenze tra cinema e video giochi sono state sottolineate anche dal critico cinematografico Newman, che ha osservato come "i *game designer*, molti dei quali possono contare su budget normalmente riservati ai blockbuster, sfruttano il medesimo vocabolario visuale del cinema per creare i loro mondi. E nel momento stesso in cui il cinema diventa digitale, sempre

parsa delle sale cinematografiche e la loro trasformazione in spazi di consumo domestici ed individuali. Ma già nel 1965, parlando del divertimento dell'anno tremila, Alfred Hitchcock profetizzava l'avvento di "una forma quasi ipnotica di intrattenimento, in cui lo spettatore sceglie chi essere e quale genere interpretare, e in cui l'autore, necessariamente, pone le basi logiche della storia ed "indirizza" l'attore-spettatore verso una storia con una trama ben compiuta." Il regista sognava "un cinema senza attori, con figure disegnate così dettagliatamente da sembrare reali." Hitchcock non lo sapeva ancora, ma il cinema che preconizzava era, in realtà, il video gioco. Cinema e video giochi sono tecnologie di illusione. Rappresentano, ridefiniscono, distorcono e reinventano il reale. Cinema e video giochi creano mondi "alternativi" visivamente condivisibili. La simulazione cinematografica, come quella ludica, è resa possibile dall'uso di una molteplicità di codici: immagini (fisse e in movimento), suoni, tracce scritte, parole. In altre parole, cinema e video giochi sono media sinestetici. E a differenza del romanzo, il film ed il video gioco sono anche sintetici e

sincretici: combinano differenti arti e discorsi.

Come ha notato Skirrow (1986), "Sebbene cinema e video giochi costruiscano i loro rispettivi mondi in modi molto differenti, entrambi aspirano a immergerci in un'esperienza totalizzante che richiede la nostra piena attenzione, e che, nel contempo, tende ad eclissare tutti gli altri mondi" (p. 121). Il suo commento trova un'eco in Stallabras (1993), che nota come "nel tentativo di creare una realtà palpabile ed unificata nel quale il giocatore può operare, collegando risposte, visione e suoni, il *computer game* aspira a creare un'esperienza fantasmagorica di immersione totale" (p. 60).

Questa comune teleologia precede l'invenzione di entrambi i media. Alcuni studiosi la riconducono all'idea di teatro moderno e al concetto di opera d'arte come *Gesamtkunstwerk* (Richard Wagner, 1849). Com'è noto, il compositore tedesco aveva proposto una fusione delle arti in un solo medium di espressione artistica e aveva progettato un nuovo teatro per massimizzare il coinvolgimento degli spettatori. Secondo Parker e Jordan (2001), "questo approccio all'opera ha anticipato l'esperienza della realtà virtuale, dato che prevedeva l'immersione del pubblico nel mondo immaginario rappresentato sul palcoscenico."

L'utopia wagneriana non è venuta meno nell'era digitale. Al contrario, è riapparsa sotto altre forme. Già Laurel (1991) aveva avanzato l'ipotesi che il computer rappresenta una nuova forma di teatro, un teatro virtuale, che può soddisfare "l'antico desiderio di trasformare le nostre fantasie in qualcosa di palpabile e di offrire un'esperienza di simulazione nel quale il mondo come lo conosciamo scompare quasi magicamente" (pp. 262-263).

Altri, tuttavia, individuano nel film l'opera d'arte totale. I futuristi italiani, per esempio, avevano proclamato nel 1916 la morte delle arti tradizionali per mano del cinema. Nel celebre "Manifesto del Cinema Futurista" (1916), Filippo Tommaso Marinetti aveva indicato nel film rappresenta la forma di espressione umana più dinamica in assoluta, l'unica in grado di restituire il ritmo sfrenato e l'energia adrenalinica dell'era moderna.

Come la *Gesamtkunstwerk* di Wagner, anche il cinema futurista si proponeva di superare tutti i limiti delle arti precedenti.

L'ambizione del cinema di frantumare gli angusti bordi dello schermo e dare vita ad una dialettica con lo spettatore è stata realizzata dal video gioco, un medium che, per sua natura, trasforma lo spettatore in spett/attore per mezzo di una interazione costante. Questo superamento del cinema rappresenta, al tempo stesso, un suo recupero.

Il video gioco, infatti, può essere considerato la versione due punto zero del mutoscopio ottocentesco, meccani-

*L'ambizione
del cinema di fran-
tumare gli angusti
bordi dello schermo
e dare vita ad una
dialettica con lo
spettatore è stata
realizzata dal
video gioco*

simo che, del cinema, è l'antesignano. Brevettato da Henry Norton Marvin e Herman Casler nel 1894, il mutoscopio era un'apparecchiatura che conteneva una sequenza di fotografie collocate intorno al perimetro di un tamburo. La rotazione rapida delle fotografie, per mezzo di una manovella, consentiva di simulare il movimento.

Il mutoscopio dava al fruitore un controllo dell'immagine decisamente superiore a quello delle tecnologie di visione precedenti, cinetoscopia incluso. Esso dava al fruitore la possibilità di velocizzare, rallentare, fermare e riavvolgere l'azione. Il mutoscopio era una tecnologia che non si limitava a creare una realtà fotografica, ma consentiva allo spettatore di operare delle precise scelte di visione, agendo sul mondo fantasmatico anziché subirlo semplicemente, sovvertendo quel modello di fruizione lineare che sarebbe diventato la forma paradigmatica del film narrativo. Il mutoscopio aggiungeva un significativo extra interattivo all'esperienza di visione. L'analogia tra le due forme di intrattenimento non è sfuggita alla Herz (1997), la quale ha notato che:

A quel tempo, le macchine per film a gettoni venivano considerate emblemi dell'epoca della tecnica, nello stesso modo in cui i video giochi a gettone rappresenterebbero il limite maledetto dell'era digitale. Decine di locali per divertimenti usavano "automatico" come una parola magica per attrarre gli stripati in cerca di brividi da novità, esattamente allo stesso modo in cui oggi viene usata la parola "virtuale". Tutto era "automa-

tico". (p. 56)

Ma se il mutoscopio consente all'utente di esercitare il suo controllo sul solo asse del *tempo*, i video giochi – per loro stessa natura – sono prima di tutto uno *spazio* esplorabile e modificabile. Lo spazio dei video giochi è uno spazio che si adatta, reagisce e cambia in base agli interventi del giocatore. In altre parole, i video giochi danno all'utente la possibilità di agire *su, dentro e attraverso* il mondo finzionale. Sebbene Sobchack (2000) non citi il mutoscopio nel paragrafo che segue, il suo commento resta assolutamente cruciale per comprendere la logica del controllo del testo per mezzo del dominio dell'immagine:

Prima dell'avvento dell'ormai dominante cultura elettronica, lo spettatore non poteva controllare o contenere il ritmo autonomo ed etereo del film, né tantomeno possedere materialmente la sua esperienza animata. Grazie al videoregistratore, lo spettatore diventa finalmente in grado di alterare la temporalità del film e possederne facilmente il suo "corpo" inanimato. Tuttavia, l'abilità di controllare l'autonomia e lo scorrere dell'esperienza



Un prototipo del mutoscopio (1890)

cinematica attraverso il "fast-forward", il "replay" e il "freezing" e la possibilità di possedere il corpo del film e di animarlo a piacimento a casa sono funzioni della materialità e ontologica tecnologica propria dell'elettronico, una materialità che man mano domina, appropriata e trasforma il cinematografico (p. 146).

Anche Wolf (2000) ha sottolineato l'importanza culturale e storica dei precursori del cinema – come mutoscopio, cinetoscopio e persino il caleidoscopio – suggerendo che queste tecnologie:

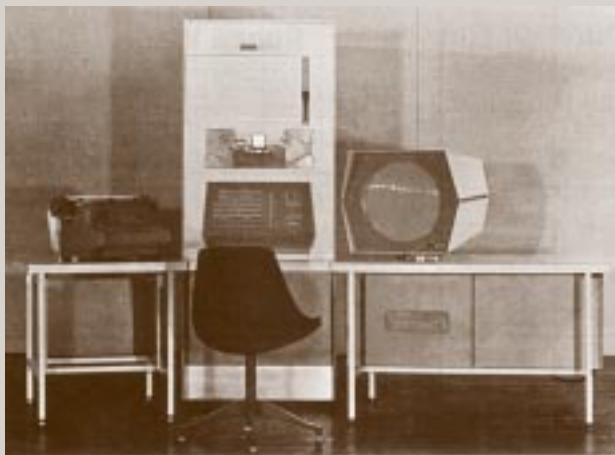
Erano in anticipo sui tempi per quanto concerne la prossimità fisica dell'immagine allo spettatore, dato che essi prevedevano un contatto diretto con l'occhio e richiedevano un campo di visione totale. Ma le immagini in rapida successione e i programmi estremamente corti non avevano lo stesso fascino dei film proiettati sullo schermo, anche per via della durata limitata dell'esperienza di visione. Per questo motivo, la forma di cinema proiettata si è imposta, e i monitor collocati in prossimità degli occhi dello spettatore avrebbero dovuto aspettare il Viewmaster e soprattutto la realtà virtuale per tornare a catturare l'attenzione del pubblico (p. 218n).

Come la maggior parte dei video giochi, il mutoscopio era stato pensato per un consumo individuale, di breve durata, a differenza del cinema, che poteva essere sperimentato simultaneamente da un grande numero di spettatori. Inoltre, il mutoscopio – come i coin-op negli anni settanta – ha fatto la sua prima apparizione nelle sale di divertimento, nelle fiere e nei luna park (Nassaw, 1993), insieme ad altri dispositivi meccanici a gettone. Come ha suggerito Gunning (1990), "la relazione tra il cinema e l'avvento dei parchi di divertimento come Coney Island, che si realizza a cavallo dei due secoli, offre spunti interessanti per ripensare le origini del cinema" (p. 60). In altre parole, le radici del cinema affondano nel divertimento meccanico.

Non a caso, gli allora "nuovi" dispositivi pre-cinematici erano stati percepiti come giocattoli particolarmente sofisticati. E le prime critiche cinematografiche erano incentrate maggiormente sugli aspetti tecnici dell'immagine, anziché sull'aspetto narrativo dei film. Per esempio, dopo aver etichettato il Vitascope di Edison come "l'ultimo giocattolo dell'inventore", un critico *ante-*

litteram descriveva le scene appena visionate in questi termini:

Una luce sorprendentemente brillante ha inondato lo schermo, e poco dopo sono apparse procaci ballerine bionde di uno spettacolo di varietà, in abiti rosa e blu, che hanno eseguito a ritmi vertiginosi la danza dell'ombrello. I loro movimenti erano chiaramente definiti. Quando sono scomparse, l'immagine di un surfer veemente ha riempito lo schermo. L'uomo cavalcava delle onde furiose fino a librarsi in aria, impressionando il pubblico situato su una spiaggia sabbiosa è [...] Un incontro di box tra un commediante alto e magro e uno basso e grasso [...] e un balletto di una bionda hanno completato le visioni. Che erano tutte straordinariamente reali e nel complesso stupefacenti. (Kaufmann & Menstell, 1972, p. 5)



Il primo computer game della storia, Spacewar! (1962)

sto che raccontare delle storie. Per tanto, il criterio con i quali venivano giudicati era il realismo tecnico e non tanto la coerenza narrativa.

Come illustra questa recensione "cinematografica" – che potrebbe benissimo passare per la descrizione della scena di un video gioco – i primi film tendevano a rappresentare situazioni piuttosto che raccontare delle storie.

Il cinema era inizialmente percepito non tanto come "un medium narrativo, quanto piuttosto come una modalità di illustrazione ad un pubblico di una serie di visioni, visioni affascinanti per via del loro potere illusionistico ed esotico"

L'estetica del cinema delle origini, "il periodo che comincia con il primo uso commerciale delle tecnologie di visione nel 1894 e che è durato fino al 1906" (Landon, 1992, xiii), è stata analizzata in profondità da critici e storici del cinema come Thomas Elsaesser, Noel Burch, Tom Gunning e André Gaudreault. Secondo Gunning (1990), in particolare, il "cinema prima del 1906 [era] altamente esibizionistico," ed enfatizzava il puro spettacolo: "Il cinema delle origini non era dominato dall'impulso narrativo che si poi è affermato" (1990, p. 58). Per tanto, il cinema era inizialmente percepito non tanto come "un medium narrativo, quanto piuttosto come una modalità di illustrazione ad un pubblico di una serie di visioni, visioni affascinanti per via del loro potere illusionistico ed esotico" (1990, p. 59). Gunning chiama questo cinema il "cinema delle attrazioni," la cui essenza consisteva "nell'abilità di mostrare qualcosa" (Gunning, 1990, p. 59). Come ha notato Sandin (1998):

I primi film commercializzati erano spesso dei brevi, sensazionalistici

"effetti speciali", come un treno che sembrava scontrarsi con il pubblico. Il sorprendente effetto era prodotto introducendo una modalità di percezione che non era stata sperimentata prima in un contesto teatrale. L'esperienza dell'audience dipendeva più nell'attivazione della percezione del movimento che nella comprensione della scena rappresentata (p. 3).

Un numero significativo di film delle origini erano incentrati sull'azione – ad esempio inseguimenti in auto e sparatricie – piuttosto che sulla narr/azione. Secondo Gunning (1990), la natura pirotecnica ed isterica del cinema delle origini, la cui "energia si muoveva fuori, verso lo spettatore" (p. 61) non è scomparsa con l'imporsi di un codice narrativo vero e proprio. Al contrario, è semplicemente sceso nell'*underground*, per riemergere verso la fine degli anni settanta sotto forma del "cinema degli effetti di Spielberg-Lucas-Coppola" (1990, p. 62). Ed è interessante sottolineare che questo nuovo/vecchio cinema, che ha "riaffermato le sue radici nella stimolazione e nelle corse sulle giostre dei luna park" (Gunning, 1990, p. 63), si è prepotentemente affermato sulle scene in contemporanea ai video giochi. In altre parole, quella che Gunning chiama "l'eredità ambigua dei film delle origini" (ibidem) è migrata dal cinema ai video giochi. Come il cinema primitivo, anche i video giochi tendono infatti a privilegiare lo spettacolo sulla storia, l'interazione sulla narrazione, l'azione (e le reazioni) sulla recitazione.

Manovich (1999, 2001) ha suggerito un parallelismo tra le tecnologie digitali e i metodi pre-cinematografici di creazione delle immagini. Ciò che accomuna il video gioco al mutoscopio è l'idea di immagine come frutto di una costruzione, anziché di una riproduzione realistica di un modello pre-esistente. Nella ricognizione storico estetica di Manovich, le tecniche pre-cinematografiche, fotografiche e grafiche, l'animazione ed il *loop* convergono per dare luogo al linguaggio ibrido del multimedia e del video gioco. Se per Gunning l'essenza del cinema è l'azione, per Manovich è il *movimento*:

Come confermato dai suoi nomi originali (cinetoscopio, cinematografo, moving pictures), il cinema è stato inteso, sin dalle sue origini, come l'arte del movimento, l'arte che è finalmente riuscita a creare un'illusione convincente della realtà dinamica. (1999, p. 175).



Analogamente, i video giochi – specie quelli delle origini – tendono ad enfatizzare l'azione, gli effetti (attrazioni), la spazialità e lo spettacolo sulla narrazione. *Spacewar!* non presentava una storia, ma era una semplice simulazione di combattimento spaziale creata da Steve Russell e da altri studenti del MIT (Graetz, 1981; Levy, 1993). Se uno dei primi film dei Lumières, *L'Arrivée d'un Train en Gare de la Ciotat* (1895), aveva messo in scena un treno – il simbolo dell'era moderna – Russell mostra un'astronave, l'emblema dell'era spaziale. In entrambi i casi, le nuove tecnologie di visione sono state utilizzate come vetrina per nuove tecnologie.

I primi video giochi, inoltre, presentavano moltissime delle marche di riconoscimento di quello che Burch (1990) ha definito il "modo di rappresentazione primitivo" del cinema delle origini, una modalità di rappresentazione basata su concetti quali "l'autarchia del quadro", "la collocazione orizzontale e frontale della macchina da presa", "la continuità di ripresa", "la centrifugalità" e, soprattutto, il rifiuto della "chiusura" narrativa (pp. 89-90).

Gunning ha aggiunto (1989, 1990, 1998) che i film delle origini tendevano a coinvolgere direttamente lo spettatore nell'azione rappresentata sullo schermo attraverso una serie di espedienti e di artifici che i video giochi hanno

ripreso in modo diretto. Si pensi alla strategia dell'interpellazione, attraverso la quale i personaggi del film simulavano un'interazione con gli spettatori, rivolgendosi direttamente a loro, guardando direttamente in camera e infrangendo così i limiti dello schermo: "Quest'azione, che sarebbe stata in seguito percepita come un artificio che distruggeva l'illusione realistica del cinema, qui era intrapresa con brio" (Gunning, 1990, p. 59).

Sebbene quest'espediente sia ancora utilizzato nel cinema contemporaneo³, l'interpellazione è oggi diventata un'eccezione anziché la regola. I registi cercano oggi di creare l'illusione che il profilmico appartenga ad un piano di realtà alternativa a quella dello spettatore.

Nei video giochi, l'interpellazione rappresenta invece una marca di riconoscimento. Questo stratagemma finisce per frantumare del tutto un quadro già instabile, coinvolgendo direttamente lo spettatore all'interno della simulazione⁴. I video giochi presuppongono uno spettatore attivo, uno spettatore-utente, un soggetto che partecipa alla messa in scena e non un mero osservatore distaccato, un *voyeur*. Così come il cinema della

*I video giochi –
specie quelli
delle origini –
tendono ad enfatizzare
l'azione, gli effetti
(attrazioni),
la spazialità e lo
spettacolo sulla
narrazione.
Spacewar!
non presentava
una storia,
ma era una
semplice
simulazione di
combattimento
spaziale*

origini che "metteva in scena la sua visibilità, disposto a squarciare un mondo all'apparenza autosufficiente per sollecitare l'attenzione dello spettatore" (Gunning, 1990, p. 59), analogamente il video gioco non solo squarcia quel mondo, ma lo reinventa per mezzo del digitale. I video giochi mettono sempre in scena il loro apparato, anziché occultarlo dietro a pretese di realismo narrativo.

Landon (1992) ha ripreso le teorie di Gunning per sostenere che le radici della fantascienza cinematografica affondano nello spettacolo piuttosto che nella narrativa. Egli sostiene che dato che "il cinema primitivo - come quello di fantascienza - attua una deliberata messa in scena della sua tecnologia di produzione per suscitare un senso di meraviglia nello spettatore, si potrebbe allora affermare che il 'cinema delle attrazioni' *tout court* è un cinema di fantascienza" (1992, xiv). Se la tesi di Landon è corretta, ci aspetteremmo che a) i primi video giochi siano riconducibili al genere fantascientifico, dato che il video gioco, per sua natura, tende ad enfatizzare lo spettacolo sulla narrazione. In secondo luogo che b) anche i film che incorporano video games nella loro *mise-en-scène* siano testi di fantascienza.

Entrambe le ipotesi sono valide. Tanto il primo *computer game* della storia (*Spacewar!*, 1961) quanto il primo coin-op (*Computer Space*, 1971) si rifanno esplicitamente all'immaginario fantascientifico. In secondo luogo, è proprio grazie ad un film di fantascienza - *2022: I sopravvissuti* (*Solyent Green*, di Richard Lester, 1973) che i video giochi arrivano sul grande schermo. Infine, anche il primo adattamento ludico di un film, *Deathrace 2000* (1976), è un esempio di cinema sci-fi.

Video games, realtà virtuale e cinema del futuro.

La convergenza tra cinema e video giochi ricorre con sorprendente frequenza in letteratura. Una rassegna completa trascende la finalità di questo saggio. Ci limitiamo a due esempi paradigmatici: Il racconto "La macchina si arresta" (1909) di E. M. Forster e *Il mondo nuovo* (1932) di Aldous Huxley. In entrambi i casi, i due autori ipotizzano simulazioni ci-

nematografiche straordinariamente realistiche, capaci di coinvolgere lo spettatore all'interno della *mise-en-scène*. Il racconto di Forster, in particolare, anticipa le stesse ansie tecnofobiche di un film recente come *The Matrix* (1999). In un futuro non troppo lontano, gli abitanti del pianeta si sono trasferiti nel sottosuolo e spendono la maggior parte del loro tempo in celle individuali, comunicando tra loro per mezzo di schermi. I loro desideri sono soddisfatti da una macchina onnipotente, che regala loro i *cinemataphoes*, simulazioni fotorealistiche di oggetti reali, come frutta, carne e vasche di marmo. L'umanità del futuro accetta il surrogato invece del reale.

Ancora più sinistramente affascinanti dei *cinemataphoes* sono i *feelies*, introdotti da Huxley ne *Il mondo nuovo* (1932). In questo classico della letteratura distopica, ambientato nel 632 dopo Ford, gli abitanti vivono in uno stato di costante stordimento



indotto da droghe (la *soma*) e dai *feelies*, film che offrono un elevato grado di coinvolgimento e di stimolazione sensoriale. I *feelies* offrono una forma di intrattenimento disimpegnata che conducono ad "una felicità imbecille", una forma di fuga vacua che occulta e compensa la mancanza di libertà degli abitanti. Come i personaggi sintetici dei moderni video giochi, anche gli eroi dei *feelies* appaiono "molto più realistici dei modelli reali in carne ed ossa, molto più reali del reale⁵" (p. 134). La stessa Alhambra, la sala cinematografica immaginata da Huxley, si colloca a metà strada tra il cinema e la sala giochi. Huxley chiama i creatori dei *feelies* "ingegneri delle emozioni"⁶, espressione che richiama il nome del processore di PlayStation2, *l'Emotion Engine*. Non sorprende, allora, che console Sony sia la piattaforma cineludica per eccellenza, cau-



RIFERIMENTI BIBLIOGRAFICI

Barjavel René (2001). *Cinema totale. Saggio sulle forme future del cinema*. Roma: Editori Riuniti.

Baudrillard, Jean (1983). *Simulations*. New York: Semiotext(e).

Bazin, André, (1967). *What is cinema?* Berkeley: University of California Press.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard (1999). *Remediation: Understanding new media*. Cambridge, MA: MIT Press.

Brooks, Landon (1992). *The aesthetics of ambivalence*. Westport, CT: Greenwood Publishing.

Canova, Gianni (1998). L'occhio, il dito: L'estetica del videogame. *Segnocinema*, Ottobre. pp. 16-17.

Elsaesser, Thomas & Barker, Adam (1990). Early cinema: Space-frame-narrative. London: British Film Institute.

Elsaesser, Thomas (1998). Louis Lumiere: The cinema's first virtualist. In Thomas Elsaesser & Ray Hoffman (Eds.), *Cinema futures: Cain, able, or cable? The screen arts in the digital age*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

Eskelinen Markku, *The gaming situation*. Game studies: The International Journal of Computer Game Research, 1(6). Retrieved on July, 26, 2001, from <http://cmc.uib.no/gamestudies/0101/eskelinen/>

Forster, E. M. (1947). *The collected tales of E. M. Forster*. New York: Knopf.

Gabilondo Joseba (2000). Morphing Saint Sebastian: Masochism and masculinity in Forrest Gump. In Vivian Sobchack (Ed.), *Meta-morphing: Visual transformation and the culture of quick-change* (pp. 183-207). Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.

Graetz, J. Martin (1981). The origin of spacewar! Retrieved on May 25, 2001, from <http://www.enteract.com/~enf/lore/spacewar/spacewar.html>.

Gunning, Tom (1989). An aesthetic of astonishment: Early films and the (in)credulous spectator. *Art & Text*, 34, 31-45.

Gunning, Tom (1990). The cinema of attractions: Early film, its spectator and the avant-garde. In Thomas Elsaesser & Adam Barker (Eds.), *Early cinema: Space-frame-narrative* (pp. 58-68). London: British Film Institute.

Gunning, Tom (1998). Early American film. In John Hill & Pamela Church (Eds.), *The Oxford guide to film studies* (pp. 87-101). New York: Oxford University Press.

Kaufmann, Stanley & Menstell, Bruce (Eds.) (1972). *American film criticism*. New York: Liverlight.

Haddon, Leslie (1981). Electronic and computer games: The history of an interactive medium. *Screen*, 29(2), 52-73.

Heilig Morton (2001). Cinema of the Future. In Randall Packer & Ken Jordan *Multimedia: From Wagner to virtual reality*. New York: W.W. Norton [originariamente pubblicato nel 1955].

Herz, Jessie C. (1998). *Il popolo del joystick, Come i video giochi hanno mangiato le nostre vite*. Milano: Feltrinelli Interzone.

Huxley, Aldous (1953). *Brave new world*. New York: Bantham.

Jenkins, Henry (2000). Art form for the digital age. *Technology Review*, 104(5), p. 43.

Laurel, Brenda (1991). *Computers as theatre*. New York: Addison-Wesley.

Manovich, Lev (1999). What is digital cinema? In Peter Lunenfeld (Ed.), *The digital dialectic* (pp. 172-192). Cambridge, MA: MIT Press.

McLuhan, Marshall (1964). *Understanding media: The extensions of man*. New York: Mentor.

Nassaw, David (1993). *Going out: The rise and fall of public amusements*. New York: Basic Books.

Newman, Kim (2001, June). Extra texture. *Sight & Sound*, p. 4.

Oki, Keisuke (1997) *Ying-Yang Theory for Movies and Computer Games*. In Telepolis. Pubblicata in rete: <http://www.heise.de/tp/english/special/film/6102/2.html>

Packer, Randall & Jordan, Ken (2001). *Multimedia: From Wagner to virtual reality*. New York: W.W. Norton.

Poole, Steve (2000). *Trigger happy: Video games and the future of entertainment*. New York: Revolution Arcade Publishing.

Robinett, Warren, (1998). *Inter-activity and individual viewpoint in shared virtual world: The big screen versus networked personal displays*. In Clark Dodsworth (Ed.), *Digital illusion: Entertaining the future with high technology* (pp. 331-342). New York: Addison Wesley.

Sandin, Daniel (1998). Digital illusion: Virtual reality, and cinema. In Clark Dodsworth (Ed.), *Digital illusion. Entertaining the future with high technology* (pp. 1-12). New York: Addison Wesley.

Skirrow, Gillian (1986). *Hellvision: An analysis of video games*. In Colin McCabe (Ed.), *High theory/low culture. Analyzing popular television and film* (pp.120-132). New York: St. Martin's Press.

Sobchack, Vivian (2000). *The scene of the screen: Envisioning cinematic and electronic presence*. In John Thornton Caldwell (Ed.), *Electronic media and technology* (pp. 232-233). New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.

Stallabrass, Julian (1996). *Gargantua: Manufactured mass culture*. New York: Verso.

Telotte, J. P. (1990). The doubles of fantasy and the space of desire. In Annette Kuhn (Ed.), *Alien zone: Cultural theory and contemporary science fiction* (pp.152-159). New York: Verso.

Turner, Graeme (1988). *Film as social practice*. New York: Routledge.

Wolf, Mark J. P. (2000). *Abstracting reality: Art, communication, and cognition in the digital age*. New York: University Press of America.

sa ed effetto della convergenza transmediale in atto. In primo luogo, PlayStation2 offre animazioni ed immagini di impatto e di realismo cinematografico. La *press release* rilasciata da Sony (1999) in occasione del lancio nella quale si annunciava l'inizio di una nuova era di giochi "cinematografici" evoca nella forma e nei contenuti lo stile messianico di Huxley:

Immaginate di attraversare uno schermo e sperimentare un film in tempo reale... Questo è il mondo in cui stiamo per entrare... La qualità delle immagini sullo schermo è paragonabile a quella di un film tridimensionale in tempo-reale... Tutto ciò contribuirà ad accelerare la convergenza tra cinema, musica e tecnologia computerizzata, creando ad una nuova forma di



intrattenimento digitale?

Non solo. PlayStation2 è stata la prima console introdotta sul mercato in grado di leggere film registrati su DVD oltre al software ludico. Con la piattaforma Sony si realizza l'incorporazione letterale e fisica del cinema all'interno di un video gioco. Come James Woods che in *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) ingloba una videocassetta nel suo ventre, allo stesso modo, PlayStation2 assimila il cinema per rigurgitarlo in forma digitale. Il videogioco è la nuova carne del cinema.

Sin dall'inizio, i video giochi hanno cercato di raggiungere il massimo livello di fotorealismo grafico, per uguagliare prima e superare poi il

cinema. L'imperativo del realismo ac-comuna allora i due media. Nel suo celebre saggio, "Il mito del cinema totale", il critico e teorico André Bazin (1967) ha affermato che i pionieri del cinema hanno cercato di raggiungere "una totale e completa rappresentazione della realtà" (p. 63). Telotte (1990) ha aggiunto che il mito di Bazin cela in realtà un "sottile desiderio" che "offre qualcosa di più di una semplice estetica della realtà: testimonia anche il potenziale fantastico e fantasmatico del medium" (pp. 152-153). Il cinema - e, per estensione, i video giochi - sarebbero allora manifestazione visiva dell'immaginario fantastico (e fantascientifico) dell'uomo.

Il moderno cinema digitale, in questo senso, dà alla nozione di cinema totale di Bazin, un significato completamente inedito. Riprendendo le tesi di Baudrillard (1983) sul simulacro, Gabilondo (2000) ha concluso che:

Il computer ha spinto "il cinema totale" verso un nuovo orizzonte di realtà - l'iper-reale - nel quale la rappresentazione del fantastico non delegittima il realismo, ma al contrario, lo legittima con una forma più forte di realismo. In breve, Bazin aveva già anticipato la logica dell'iper-realtà quando ha suggerito che "qualunque nuovo sviluppo del cinema deve, paradossalmente, ricondurlo sempre alle sue origini. In altre parole, il cinema non è ancora stato inventato!" Attraverso la tecnologia del computer, il cinema ha riportato il cinema alle sue origini premoderne, al medioevo o prima ancora, quando la linea tra il fantastico ed il reale non era stata ancora rigidamente tracciata (p. 186)

Molto prima dell'introduzione di Sony PlayStation2 - e delle fantasie *steampunk* di William Gibson e Bruce Sterling, se è per questo - un visionario di nome Morton Heilig progettò una serie di apparecchiature note come "macchine della realtà", dispositivi cinematici che, come i *feelies* di Huxley, erano in grado di riprodurre e simulare la brillantezza sensoriale della vita reale ed estendere il mito del cinema totale.

Ispirato da curiosità come il Cinerama e i film a tre dimensioni, Heilig concluse che l'evoluzione più

logica del cinema avrebbe ridefinito le dinamiche di coinvolgimento del pubblico all'interno della scena rappresentata. La simulazione audiovisiva di Heilig era dunque fondata sull'idea della stimolazione sensoriale, che da sola avrebbe abbattuto la "quarta parete" e avrebbe trasportato lo spettatore all'interno di mondi virtuali. Nel seminale saggio "Il cinema del futuro" scritto nel 1955, Heilig immaginò un nuovo tipo di cinema (una sala giochi?) che avrebbe proiettato immagini stroboscopiche e stimolato i sensi degli spettatori per mezzo di vibrazioni, odori ed effetti di *feedback* idraulici. "Progettare il cinema del futuro significa andare oltre la mera architettura. Il cinema del futuro sarà una macchina costruita per trasportare psicologicamente gli spettatori all'interno del film, così come il jet è in grado di trasportare fisicamente gli esseri umani da un luogo all'altro" (p. 345).

Dopo aver studiato presso il Centro di Cinematografia di Roma sotto la guida di Vittorio De Sica, Heilig mise a punto il *Sensorama* (1956/1962), oggi considerato il precursore dei video giochi e della realtà virtuale. Il dispositivo consisteva in una struttura dotata di un manubrio, un sedile, un visore stereoscopico. L'utilizzatore si sedeva, si appoggiava al manubrio e, come nel mutoscopio, avvicinava gli occhi al visore. Per aumentare la sensazione di un viaggio reale, il volante e il sedile tremavano come se ci si trovasse davvero alla guida di una motocicletta: alcuni bocchettoni gettavano aria sulla faccia in quantità proporzionale alla velocità del mezzo. Anche l'apparato olfattivo era sottoposto a stimolazione: durante il percorso, si percepivano gli odori dei gas di scarico delle autovetture, gli aromi della pizza provenienti da un ristorante collocato lungo il percorso. Il *Sensorama* permetteva dunque di vedere un film a tre dimensioni, ma anche di sentire il vento in faccia e, in alcune scene, l'odore di scarico delle auto e l'aroma della pizza. Nel progetto originale di Heilig, il *Sensorama*:
Avrebbe potuto presentare esperienze di visione individuale in posti nei quali sarebbe stato problematico installare degli schermi

di grande dimensioni: le lobby degli hotel, aeroporti, parchi a tema e ristoranti. Un "giro" costava solamente 25 centesimi e la macchina avrebbe offerto quattro differenti scenari a rotazione (Heilig, 2001, p. 345).

L'invenzione di Heilig recuperava da una parte l'idea del mutoscopio e, dall'altra, anticipava il video gioco a gettone, che avrebbe fatto la sua comparsa una decade più tardi. Si trattava di una tecnologia troppo in anticipo sui tempi, che "non conobbe mai grande popolarità" (Robinett, 1998, p. 340). Come ha sottolineato Laurel (1991), il limite del *Sensorama* non era tecnico, ma temporale, dato che era apparso "in una fase in cui il mercato non sapeva che farsene - le sale da flipper erano troppo monolitiche per accogliere una simile invenzione e sarebbero passati diversi anni prima che *Pong* avrebbe inaugurato l'era del divertimento elettronico" (p. 52)



Anche se il progetto di Heilig si è scontrato con l'indifferenza più totale, la sua visione si è dimostrata corretta: nel giro di pochi anni, i video giochi avrebbero invaso le lobby degli hotel, aeroporti, parchi a tema e ristoranti e, ironicamente, le stesse sale cinematografiche.

THE END [GAME OVER]?

"Fin dalla sua nascita, il cinema è in costante evoluzione. Sarà giunto a compimento quando sarà in grado di presentarci dei personaggi a tutto tondo, colorati, fors'anche odoranti: quando questi personaggi si staccheranno dallo schermo e dall'oscurità delle sale per andare a passeggiare nei luoghi pubblici e negli appartamenti di ciascuno di noi"
(René Barjavel)

Dall'incontro tra il cinema e la tecnologia elettronica è scaturito un medium ibrido, liminale, ambiguo. Il video gioco, una nuova forma di comunicazione. E secondo McLuhan (1964):

L'ibrido, ossia l'incontro tra due media, è un momento di verità e di rivelazione dal quale nasce una nuova forma. Ogni volta che si stabilisce un immediato confronto tra due strumenti della comunicazione, anche noi siamo costretti, per così dire, a un urto con le nuove frontiere che vengono a stabilirsi tra le forme; e ciò significa che siamo trascinati fuori dal sonno ipnotico in cui ci aveva trascinati la narcosi narcisistica. Il momento dell'incontro tra i media è un momento di libertà e di scioglimento dello stato di trance e di torpore da essi imposto ai nostri sensi.

Con i video giochi, il cinema ha raggiunto il suo massimo grado di evoluzione.

È significativo che, nel dicembre del 2001, il Centre Pompidou di Parigi abbia organizzato una mostra sui video giochi intitolata: *Les cinémas de demain*, il cinema di domani. In realtà, già oggi i video giochi hanno recuperato e superato del cinema. Il cinema è morto, viva il cinema.

NOTE:

¹ *NPD Group* ha quantificato in 9.4 miliardi di dollari le vendite complessive - hardware, software e periferiche - dei video giochi nel 2001, con un aumento del 43% rispetto al 2000, quando erano stati toccati i 6.58 miliardi di dollari.

² "*Aux frontières du cinéma*" era il titolo di un supplemento ai *Cahiers su Cinéma* interamente dedicato all'evoluzione del cinema, pubblicato nell'aprile del 2000.

³ Si pensi a *Il favoloso Mondo di Amélie* di Jeunet

⁴ I video giochi hanno spesso utilizzato singole tecniche cinematografiche per creare forme ludiche inedite. Si pensi all'uso della soggettiva negli sparattutto in prima persona come *Doom*, *Halo* o *Unreal*. Laddove al cinema questa pratica narrativa funziona solo quando il regista ne fa un uso parco: il fallimento di film come *La Signora del Lago*, 1946 di Robert Montgomery o *Little Sister*, 1992 di lo confermano.

⁵ Il che rimanda, ipertestualmente, allo slogan della Tyrrrel Corporation, "più umano dell'umano" di *Blade Runner*.

⁶ *Emotion engineers* nel testo originale.

⁷ Il testo originale è: "Imagine walking into the screen and experiencing a movie in real-time... this is the world we are about to enter... The quality of the resulting screen image is comparable to movie-quality 3D graphics in real-time... This will help accelerate the convergence of movies, music, and computer technology into a new form of digital entertainment."

RANCHO DIABLO

È blues il colore del deserto californiano



"Il deserto è una estensione naturale del silenzio interiore del corpo. Se il linguaggio, le tecniche, gli edifici dell'uomo sono una estensione delle sue capacità costruttive, solo il deserto è una estensione della sua capacità di assenza, lo schema ideale della spaziosità della sua forma.

Quando si esce dal Mojave, dice Bunham, è difficile mettere a fuoco a meno di quindici miglia. L'occhio non riesce più a posarsi di nuovo sugli oggetti vicini. Non può più, propriamente, posarsi sulle cose, e tutte le costruzioni umane o naturali che vengono a intercettare la visione gli sembrano fastidiosi ostacoli,

atti unicamente a guastare il perfetto spaziare dello sguardo.

Dopo il deserto, l'occhio ricomincia ovunque a fare mentalmente il vuoto perfetto, non può che immaginare il deserto attraverso la filigrana di tutte le zone abitate, di tutti i paesaggi. La disassuefazione è lunga, e non è mai totale. Allontanare da me ogni sostanza...

Ma il deserto è qualcos'altro, non è solo uno spazio dal quale sia stata rimossa ogni sostanza. Come il silenzio non è qualcosa da cui sia stato eliminato ogni rumore. Non c'è bisogno di chiudere gli occhi per sentirlo. Perché è anche il silenzio del tempo."



Il Mojave è il deserto giusto fuori Los Angeles: a nord-est della città degli angeli, al di là di Pomona e Pasadena, sulla strada per la Death Valley, la Valle della Morte, altro topos desertico tra la California e il Nevada. Lì, accampati su Mountain View, abitano Jay Hill e Graham Gahs-Hill – i Rancho Diablo – che, grazie alla loro musica, vivono il paesaggio del Mojave come fonte perenne d'ispirazione. Luogo che marca a fuoco, il deserto, tra spazi incorruttibili e nature seduttive: la sua è una presenza/assenza ingombrante, ottundente, quasi straziante. Incline alla solitudine, alla spazialità primitiva, alla dismisura drammatico-estatica, il progetto Rancho Diablo s'immerge coscienzioso nell'immaginario del deserto e riesce a comunicare un "plot" ammaliante e poetico su una consunta "epica" – quella desertico-californiana – quanto mai frequentata e sfruttata dal cinema e dalla musica americana. E i Rancho Diablo lo riescono a fare, grazie all'insolente bellezza del loro blues acustico, scarno e dilatato, con le misure e le ansie "bruciate" dal dub contemporaneo e con un lirismo elettronico-ambientale tutto sospensione e immobilità, dal gusto

tipicamente wendersiano e quindi maledettamente cinematografico – alla Paris, Texas, giusto per non essere fraintesi. E' tramite i ghettotronics – chitarre trattate elettronicamente con "manualità" domestica, che i Rancho

Diablo affrontano il suono dei grandi spazi alieni del Mojave e della Death Valley. *I'll Follow Magenta Skies* è il loro album di debutto. *Desert ambient-blues with dub influences*, questa l'impietrita frase in cima alle polverose pubblicità dei rancheros disseminate sui magazine musicali...



"Inutile cercare di non vedere il deserto con occhio cinematografico per conservargli una qualità originale: la sovraimpressione è totale, e non viene mai meno. Gli Indiani, le mesas, i canyon, i cieli: il cinema ha assorbito ogni cosa. E tuttavia è lo spettacolo più avvincente del mondo. Si devono forse preferire i deserti "autentici", le oasi profonde? Per noi moderni e ultramoderni, come per Baudelaire che ha saputo cogliere nell'artificio il segreto dell'autentica modernità, è avvincente solo lo spettacolo naturale che rivela al tempo stesso la profondità più emozionante e il simulacro totale di quella pro-



fondità. Come qui, dove la profondità del tempo appare attraverso la profondità del campo (cinematografico)... Questo paesaggio è così depositario di tutti gli eventi geologici e antropologici, fino ai più recenti. Di qui, la scenografia straordinaria dei deserti dell'ovest, che associano il geroglifico più ancestrale, la luminosità più vivida e la superficialità più assoluta."

Dovremmo essere grati ai Rancho Diablo. Mentre gli altri – i loro coetanei – passano il tempo nelle discoteche e nei club, loro lo passano nei deserti e nelle strade; il loro terreno di caccia sono i canyon, gli arroyos, le *ghost-town*, le mesas – le montagne ripide del Sud-Ovest – e non certo i rave psicotropi e le downtown iperurbanizzate. E dovremmo essere loro grati anche perchè il primo assolo di chitarra elettrica arriva giusto al nono brano, dopo mezz'ora abbondante di sgretolamento sublime, delirante, del nostro flusso di coscienza, evitandoci l'inconfessabile paura di sentir riaffiorare, durante l'ascolto, le tracce del *rock d'antan* della *corporate America*. E l'ultima gratitudine la esprimiamo al loro paesaggio aurale, senza il

minimo canto e senza il minimo beat... anzi, nei loro haiku sabbiosi, fa capolino un *hand drum*, un tamburo suonato a mano, un tamburello che rieccheggia qua e là,

tra le ceneri acustiche, gli inciampi d'eco stordenti e le oniriche linee di guitar-synth puntate oltre gli orizzonti. *Ambiance pura*, vorremmo scrivere, o astuzia assorta e allusiva del blues, silente e camaleontico come il serpente che striscia fra i granelli di sabbia del Mojave. Qui è l'elettronica a essere sottotraccia, ombreggiata e smagrita tra i flebili spazi profondi creati dalle cordicelle acustiche appena appena pizzicate. Già... l'elettronica, madre di tutti i beats: nel deserto, dorme tra due guanciali di seta, nell'inesorabile luce che dissolve ogni suono...

rancho diablo

*Il progetto Rancho Diablo
s'immerge coscienzioso
nell'immaginario del deserto
e riesce a comunicare
un "plot" ammaliante
e poetico.*

"Nel deserto, il colore è come impalpabile e staccato dalla sostanza, diffranto nell'aria e fluttuante alla superficie delle cose – di qui l'impressione spettrale, ghostly e al tempo stesso d'immagine velata, traslucida, statica e sfumata dei paesaggi del deserto. Di qui, l'effetto miraggio, miraggio anche del tempo, così vicino all'illusione



totale. Rocce, sabbie, cristalli, cactus, sono eterni, ma anche effimeri, irreali, avulsi dalla loro sostanza. La vegetazione è minima, ma indistruttibile, e ogni anno a primavera esplode il miracolo dei fiori. La luce, in compenso, è consistente; polverizzata nell'aria dà a tutte le tinte quella caratteristica sfumatura pastello che è come l'immagine della disincarnazione, della separazione dell'anima e del corpo. In questo senso, si può parlare dell'astrazione del deserto, di un dissolvimento organico, al di là della transizione abietta del corpo verso l'annullarsi della carne."

Pochi istanti da fotografare, da mandare a memoria; acquarelli acustici, polaroid riverberanti di angolosi momenti. Scarabocchi dell'anima riscritti nel dub-blues astratto, sfilacciato, sposato dei *diablers*. I due fratelli del vento paiono riassumere nei titoli delle tracce gli emblematici frammenti di vita che portano nella morsa dell'anima: *Seguirò i cieli color magenta, Campeggio mattutino nella riserva Haystack, Sull'autostrada fuori Yreka, Mojave a novem-*

bre, La scorsa notte ho sognato la pioggia, Terra bella, Afton Canyon. Impressionismi acustici, mineralismi elettronici, lente modulazioni dei rimandi d'eco: e l'orecchio interno così serrato al cuore... Il tempo assume, nel blues del diablo, un'altra dimensione: è un tempo immobile eppure fluente, eterno eppure fragile. Così il suono: cri-

*stallino eppure così assordantemente crepuscolare. L'ultima traccia, un'ultimo blues nomade, lento, lentissimo, dai colori mitragliati dal fuoco del tramonto, ci racconta che è *time to be moving on*: è tempo di muoversi, rimanendo fermi, attoniti, sulle rocce di Mountain View...*



Rancho Diablo *I'll Follow Magenta Skies*
Rancho Diablo Music - USA 2002
www.ranchodiablo.net

Il testo in corsivo è tratto da Jean Baudrillard, L'America, Feltrinelli, 1987.

RECLOOSE @ Maffia 6/4/02

Era da parecchio tempo che desideravo ardentemente gustarmi un dj set di Recloose, e posso dire di essere stato accontentato appieno! Infatti il 6 Aprile al Maffia **Matt Chicoine** si e' prestato ad un dj set veramente esaltante in cui ha ripercorso l'evolversi della scena elettronica di Detroit. Recloose e' infatti originario della Motown ed e' il braccio destro del guru **Carl Craig**: pubblica per la sua etichetta **Planet E** e collabora con lui al suo progetto Innerzone Orchestra. Anche come dj il nostro caro Matt si e' fatto conoscere in tutto il mondo... e anche noi questa volta lo abbiamo potuto apprezzare in tutta la sua potenza. Fate conto di aver acquistato un biglietto per un viaggio andata e ritorno per la **Detroit** sonora: una scaletta studiata per garantire una immersione totale nei vari generi che hanno caratterizzato il suono elettronico della citta' statunitense. Matt parte spiazzando un po' tutti con una sorta di breakbeat ultra-grasso molto potente caratterizzato da bassi larghi e synth in perenne mattana... il tutto parte dal

break, e, passando per "I Can't Take It" (un pezzo fondamentale del Recloose-sound) iniziamo l'immersione nelle terre di confine della house detroitiana. Il beat si fa dritto e viene impastato da un trattamento shuffle che non puo' non farti muovere. Il suono e' comunque caldo e la matematica rigida del ritmo viene avvolta in calde vesti synthish. Si sente anche una certa influenza dub nei pezzi, non tanto per il timbro inconfondibile del suono giamaicano, ma per la reiterazione della ritmica, per i giochi di delay che lo stesso Recloose applica al suono durante i mix e per quel feeling tribale che si puo' cogliere in questa parte di set.

Con l'avanzare del set Matt rende l'atmosfera piu' tesa, i kick si fanno piu' fendenti e martellanti, le sonorita' piu' scarse: siamo entrati nella fase piu' techno del Detroit-sound, una techno profonda ma comunque molto dura. Riemergiamo dal momento piu' cupo e battente del set per approdare nel campo dell'electro, con vecchie (*May The Funk Be With You* dei **Jedi Knights**) e nuove produzioni, tutte molto luminose e ben ritmate, un gusto sia da ballare che da ascoltare... pian piano poi la tensione si allenta e la selezione si sposta su tracce soul e west london, il tutto si fa piu' mellow: fine del viaggio! Il dj set di Recloose e' stato tutto questo.

☞ Seb for BASEBOG

📷 press office !K7



**AQUASKY Vs MASTER BLASTER
"Loko (feat. Ragga Twins)"
(Botchit & Scarper)**

Anche Aquasky in versione breaks con il compare Masterblaster ha pronto l'album: "Beat The System". Singolo da leccarsi i baffi, sull'attuale scia del ragga flavour sul breakstep più bassoso, Aquasky convoca addirittura i Ragga Twins, tra i pionieri del breakbeat com'è attualmente concepito. "Loko" parte come una traccia melodica, con una cassa 'macigno' che già prepara alla burrasca di break&bass del brano dopo la pausa. Sul retro Dub mix 'dirty four on the floor', cioè cassa dritta e brutale. Killerfloor assoluto.



**HIGH CONTRAST "Global Love
(Calibre mix) / Return of Forever
(Landslide mix)" (Hospital)**

Il nuovo talento della Hospital, nuova star dalla scena drum'n'bass, si prepara all'album con un singolo di remix.

Landslide, sempre meno garage e sempre più West London, rilavora l'ormai traccia più famosa in un ritmo two step quasi electro, molto deep, jazzy e funk, ingioiellato nei suoi accordi di Rhodes che saltellano sul ritmo creando un fresco e delizioso groove. Calibre si occupa di "Global Love" che, con un lieve tocco da soundtrack, trascina la danza per tutto il brano in modo elegante e coinvolgente.



**APHRODITE feat. BARRINGTON
LEVY "All over me (Freq Nasty
remix)" (V2)**

Il re del jump up ritorna con un album per i propri fan, "Aftershock", pieno di tracce variegata, dalla ragga jungla, alle influenze etniche. Il primo singolo estratto è il brano con il mito dell'etichetta ragga Greensleeves, Barrington Levy, qui remixato da Freq 'bass-in-your-face' Nasty e Jimmy T. Potenza e bassi spietati nel remix di

Mr Darin Nasty, che mantiene quel flavour ragga originale per immergersi nelle sub frequenze più turbinose possibili.



**RECLOSE "Ain't Changin (Carl
Craig remix)" (Planet E/K7!)**

Se non conoscete ancora la scena tech-house mutante che arriva dagli States, ricordatevi di questo nome: Matt Chicoine, ossia Reclouse. Come i suoi esimi colleghi Moodyman e Theo Parrish, Reclouse parte dallo stile techno per mischiare house, g-funk, jazz e gospel in un unicum di black, grondante di tradizione e modernità. Pronto il suo album "Cardiology", si apre la pista con il singolo "Ain't Changin" con sia versione strumentale che con il remix del 'Maestro' Carl Craig.

**RAS KWAME
"Cum On" (Soul Ja)**

L'etichetta antagonista alla Bingo di Zinc, la mitica Soul Ja, già al terzo singolo è nell'olimpo delle label di riferimento per il breakstep. Dopo Zed Bias (Quest) e Oris Jay (Darqwan), è la volta di Ras Kwame, ex membro degli M-Dubs che con "Cum On" ripropone il ragga style cibernetico. Ritmo in levare sottolineato da una bassline dub super groovy, per questo dancefloor in bilico tra il two step più sperimentale, il breakbeat ed il ragga futuristico.

**DEE PATTEN Vs J.D.S.
"Who's the Bad Man 2002" (White)**

Super bootleg da party per questa nuova versione di un classicone datato 1995. Uscito per l'etichetta dei Leftfield, la Hard Hands, fu uno dei capisaldi per l'odierna scena break mischiata al reggae flavour. Già riedito pochi anni fa con vari remix, ora è riproposto in due versioni rimescolate e fuso ad un altro classico dei nostri tempi, 'Dooms Night' d'Azzido Da Bass. Le nuove versioni sono oro colato per chi non ha l'originale, ma essenziale anche per tutti gli altri...

**M DOUBLE
"No Delay" (Subbz)**

Primo singolo per questa nuova label di breakstep per la pista. Quasi una concezione da scuola del drum'n'bass, M Double sparge sample vocali ragga in delay su di un ossessivo groove profondo quanto ballabile rimanendo scarno ed energico. Minimalismo ritmico, batteria e basso penetrante, ma calibrati a ritmo shuffle, il tutto arricchito da sparsi speech, come se il drum'n'bass tornasse alle sue origini jungle dei primi tempi, ma con un beat più lento e maggiormente accuminato. Il Digital del breakstep.

**AA.VV.
"South West Vol.4 - Silence E.P."
(South West)**

Mr Jay Da Flex, giovane black man della scena breakstep underground, è praticamente il protagonista di questo E.P. a tre brani. La sua "Lost 1z", in compagnia di Uncouth Youth, è la traccia principale: bel break rotolante che avanza infarcito da un sample old school hip hop, sparsi vocalizzi ragga e coretti soul che galleggiano sulla bassline dub ultra acida. Ottima anche "Dirty, Dirty" di Dirty Harry, traccia più minimale ma groovy, ed il remix di Jay Da Flex a "Undiluted".



ED RUSH & OPTICAL "Pac Man (RAM Trilogy remix)" (Virus)

Come ormai sta delineandosi la tendenza della Virus, il nuovo singolo è diviso in due tracce diverse per due rispettivi differenti autori, e, guarda caso, mai Ed Rush e Optical coinvolti in prima persona...Lo scorso singolo Matrix e Cause4Concern, ed ora un remix RAM ad un classico della Virus più Universal Project con "Vessel" sul retro. Nulla da eccepire, puro sound Virus con il remix della RAM in piena formazione Andy C + Shimon + Ant Miles a farla da padrone, ma dov'è finito Ed Rush?...e Optical?



DILLINJA "Grimey EP" (V Recordings)

Ancora il bass master Dillinja ed ancora con pura classe coniugata alla genuina potenza per il dancefloor. Il marchio di fabbrica del 'Maestro' associato al suono della V recording non può che lasciare il segno, e naturalmente rimane indelebile dopo l'ascolto di "Grimey" super killerfloor giocato sulla poderosa linea di basso. Seguono "12 Inches Flares", "Take My Life" e "Pluto", per un doppio singolo assolutamente necessario quanto prezioso.



BLAKE 7 "Bar Sixteen/Amber Leaf" (Reinforced)

Come più volte ribadito, la Reinforced è un marchio di garanzia, ed anche questa volta il colpo va a segno. Doppia side A, e non un lato inferiore all'altro, perché sia "Bar Sixteen" che il retro "Amber Leaf" sono due tracce che si emancipano dall'anonimato del suo autore. Sperimentali, ma altamente ritmiche e groovy, queste due 'funky tunes' promettono caos in pista, la prima per una bassline degna del più bel brano breakstep, la seconda per la sua dinamica struttura ritmica.



DJ MARKY & XRS LAND "LK - Original mix" + "LK - Vocal mix" (V recordings)

Brasile, la nuova parola d'ordine della scena drum'n'bass...l'ultra atteso "LK", il capitolo successivo al "Brazil EP" di Patife, esce in due singoli differenti. L'originale, con tutto il flavour di Jorge Ben in versione jungle, trasuda funk da tutti i beats e dagli accordi di chitarra brasiliana, mentre, sulla side B, troviamo un brano più ortodosso, "System", ma rolling al punto giusto. Il remix, altro non è che l'originale arricchita da MC Stamina, con "Love Fantasy" sul retro, cantato funk molto sensuale e caldo, ormai ricetta vincente per il D&B.

SUV feat. MC TALI "Do you remember me?/Lost Angel" (Full Cycle)

Vero e proprio swing in forma drum'n'bass, che grazie a due talenti come Suv e la 'maestrina' Tali, delizierà tutti i dancefloor planetari. La traccia incomincia con un bel flauto sottolineato da chitarra e percussioni, poi l'australiana Tali crea con la sua deliziosa forma di canto scat un bellissimo brano, ibrido tra il jazz e la scuola dei bassi tipica di Suv. Marchio di fabbrica Full Cycle per il flavour che si respira anche sul retro, che con "Lost Angel" porta il groove in un avvolgente brano deep rollin.

ACCIDENTAL HEROES "The Stars Our Destinations" (Infra-red)

Album d'esordio per niente meno che sull'etichetta di J Majik...quintuplo vinile per questi Accidental Heroes, per nulla affatto dei novellini, infatti lo dimostra la quantità di singoli incisi a nome Sonic & Silver per label come la Reinforced, la Trouble On Vinyl, la Formation e la loro Science Fiction. Tracce influenzate dalla scena rave, quanto dall'house, come l'omaggio di "Swerve" e "Out There", per un album ricco di materiale per la pista con super linee di basso modulato e campioni originali.

DIGITAL "Dubzilla" (Function)

Dopo avere militato nella Metalheadz e nella Reinforced per anni, Digital arriva finalmente al suo album in piena maturità artistica. Immediatamente riconoscibile per il suo stile affilato e ricco di reggae al silicio, arriva in formato box da cinque 12" il monumento al basso dub che gli dedica Digital. Tracce come «Smokin Dub» e «True Natty», espliciti rimandi alla cultura Giamaicana, oppure le più tecnologiche «Warped 2» e «Skyline» sono solo alcuni esempi dell'eccellente capacità del suo autore.

POLITIX - DJ RAP "All Krew - Rock da Beat" (Proper Talent)

Se siete ascoltatori di drum and bass da un po', conoscerete sicuramente l'italo canadese triplanetaria in UK a nome DJ Rap, quasi una 'Jennifer Lopez' della scena jungle, rispettata 'DJ female' alla stregua di Storm, ma anche produttrice di lunga data. Provò anche a diventare cantante per la Sony, ma con la sua etichetta Proper Talent ha sempre dato eccellenti 12" per la pista. Minimale e ragga, ma con una bassline efficace «All Krew» di Politix, mentre «Rock da Beat» della stessa Rap, è un'ottimo breakbeat nu school.

SKANK BLOC BOLOGNA: storie di Gaz, Paz e Alice

Una città ed il suo essere tra il finire dei settanta e l'inizio degli ottanta. Frammenti e segni che rimangono imprigionati nelle architetture, ancora in circolo con le correnti d'aria che tirano sotto i portici, appiccicati alla pelle di chi vi ha vissuto o di chi è passato. Un fermoimmagine di un periodo cruciale nella storia culturale non solo italiana (gli scontri ed i fatti del '77 giunsero in tutta Europa, sino in Inghilterra, da qui il titolo del primo 45 degli Scritti Politti e di questo speciale). Da qualche tempo c'è un costante ritorno a quel particolare periodo storico-sociale, alla consistente stagione creativa, ai documenti ed agli stili che nacquero sotto le due torri (quelle di Bologna naturalmente!).

Ecco il film di Renato De Maria "Paz" ispirato alle storie

ed alla vita di Andrea Pazienza, il libro edito dalla Shake, curato da Bifo e Gomma, su quella che è stata la voce dei movimenti, Radio Alice. A questi eventi possiamo senz'altro aggiungere la nuova attenzione per tutti quegli artisti, autori, scrittori, agitatori e teorici usciti dal DAMS, vera e propria fucina intellettuale e il ritorno di quel suono che da progressivo si imbastardiva di punk e new-wave con già nella mente l'elettronica prossima ventura. Ma è il clima politico odierno, il sorgere di nuovi movimenti, proteste, rivendicazioni, l'aria di rivoluzione (?), la stasi creativa ed una sua presumibile rinascita, l'assetto stesso del mondo che ci fa sentire epidemicamente le vicinanze e le affinità con la Bologna appena prima degli ottanta.



✎ Fabrizio Tavernelli

📖 Immagini di Pazienza tratte dai volumi:
"Le straordinarie avventure di Pentothal"
(baldini & castoldi) -
"Francesco Stella (Coconino press)
"Pompeo" (ed. Il Grifo) -

IL GAS DEL NEVADA

1980. Né un anno di più né un anno di meno. Già da qualche tempo, più o meno dal '77, nella musica e nelle arti avvenivano sommovimenti underground che causavano sconvolgimenti in superficie. I grandi dinosauri, le imbalsamate compagnie discografiche, i supergruppi, l'obsoleto e degenerare prog-rock parevano prossimi ad una estinzione irreversibile. Al loro posto parvero prosperare organismi più agili, eclettici ed adatti al nuovo spirito dei tempi. L'urgenza metteva in circolo nuove energie. Dopo il punk, etichette indipendenti, nuovi stili, nuove sperimentazioni, nuovi gruppi avventurosi e senza scrupoli virtuosistici, si imponevano sulla scena con la forza della novità. Il tutto coinvolgeva la moda, il design, l'arte figurativa, il cinema, l'immagine stessa dell'umanità, forse la sua etica. Do it! Questo era l'imperativo. Fallo! Senza mezzi, senza soldi, senza grossi supporti, senza tecnica, ma con le idee, con la curiosità, con azzardo e coraggio.

Oggi sappiamo che questa lotta di sopravvivenza è stata in un certo modo persa, i grandi dinosauri, le mastodontiche macchine da guerra sono tornate, hanno di nuovo alzato i loro lunghi colli, si sono mimetizzate e vestite d'alternativo confondendo e corrompendo anima ed arte. Due o tre specie prosperano ed uniformano il pianeta: monopoli, multinazionali, concentrazioni.

La biodiversità culturale viene relegata in nicchie di clandestinità. La situazione pare essere piombata nei momenti più bui e conservatori della storia, la stasi pare essere infinita, senza termine, senza via d'uscita. Definitiva? Non credo. Perché l'aria che si respira è stagnante ed è necessario respirare, come successe sul finire degli anni '60, come successe sul finire degli anni '70.

Qualcosa sta montando sotto; gli anticorpi sociali si stanno risvegliando, la protesta nelle sue forme attuali ci porta ad una possibile nuova stagione creativa, ad una nuova rivoluzione culturale, ad una nuova idea della politica (?). E allora **"DO IT"**. Fallo ancora! Nel mondo, in Italia, qui ed ora, senza strutture e senza soldi, con quello che hai, forse



ANDREW NEVADA



SAF MATIC



BILLY BLADE

*Do it!
Questo era l'imperativo.
Fallo!
Senza mezzi,
senza soldi, senza grossi
supporti, senza tecnica,
ma con le idee,
con la curiosità,
con azzardo e coraggio.*

solo con le tue idee. E' questo il momento in cui si aprono spazi e smagliature nei sistemi chiusi ed organizzati, è questo il momento in cui rimettere in azione la mente. Non so per quale motivo sento nell'aria gli odori e l'elettricità di quando ascoltavo i Gaznevada. Forse perché eravamo alienati? Forse perché avvertivamo il pericolo?

Ricordo quando da cinnazzo partivo all'avventurosa ricerca della roba nuova che giungeva da fuori. In bicicletta e poi in motorino dalla campagna dritto spedito dentro al negozietto di dischi di Correggio, dove Gigi mi faceva ascoltare le nuove esaltanti uscite punk-new wave. Componevo mosaici e puzzle: su Frigidaire o su Musica 80 leggevo di gruppi, di suoni strani, rimanevo scioccato da foto che ritraevano i nuovi comportamenti dell'animale metropolitano, studiavo i segni attraverso i quali si esprimevano le nuove avanguardie. Mi esaltavo quando scoprivo che non ero solo nel sentire sin dentro la pelle la modernità, la novità, lo sconcerto, il fascino per l'inusuale. A quanto pare, a Bologna esisteva una scena in fermento e da lì a poco avrei vissuto direttamente i suoi ultimi respiri grazie alla frequentazione del **DAMS**. Come scriveva **Francesca Alinovi**, teorica d'arte di frontiera: *"...a Bologna si sono formati nuovi gruppi punk-rock di giovanissimi decisi a passare dall'esibizione musicale propriamente detta alla performance in generale, affiancando ai concerti, incontri, conferenze, gesti semplicemente nonsensical. Mi riferisco agli Skiantos e all'ultima rivelazione, i Gaznevada"*. A Bologna c'erano i Gaznevada ed insieme a loro Confusional Quartet, Skiantos, Stupid Set, Hi-Fi Brothers (chi li ricorda?), c'erano fanze, locali, etichette, creativi, testimonianze persino sui muri. Gaznevada era area di contaminazione, nel deserto del Nevada erano avvenuti i primi esperimenti atomici degli Stati Uniti, il segreto militare aveva tenuto nascosto tutto questo per anni. Ma da Bologna la radioattività raggiungeva il mio rilevatore di sensazioni segnalando un'alta attività e portandomi a scoprire i gas sprigionati dalle cantine. La città trasfigurava e da dotta e grassa si faceva aliena e

futurista, si specchiava negli sguardi alienati e nei tagli di capelli sghembi ed irti. Ed ecco il primo album **"Sick Soundtrack"**, nuovo per l'Italia musicale, fumettoso, cool e nevrotico al punto giusto. Vicino alla colta wave americana di Devo, Talking Heads, Pere Ubu, Residents e alla no-wave di Contortions e DNA. Un disco sintetico e sintetizzato, essenziale, sparato in vena ed anfetaminico ("Going Underground") che passa da momenti gelidi, spersonalizzati ad altri in cui le urla della nevrasenia vengono trattenute nella struttura di una canzone ("Shock Antistatico). Dentro c'era tutto quello che mi serviva, quello che ricercavo nei dischi di allora: energia, obliquità, dissonanze, paranoia, fantascienza, elettronica, sperimentazione, neurofunk ("Oil Tubes"), contorsioni, post-moderno, fascinazioni metropolitane e sguardi al mutante giappone ("Japanese Girls"). L'immagine della band era quella giusta, ancora sporca di punk, ma già macchiata dall'intellettualismo wave: cravatte sottili, tinte noir, spigolosità hard-boiled, movimenti schizofrenici alla David Byrne.

Andrew Nevada, Bat Magic, Billy Blade, Robert Squibb, Chainsaw Sally, questi i fantastici nomi ed insieme a loro l'importante figura del produttore **Oderso Rubini**.

Il progetto nasceva grazie all'**Italian Records**, etichetta che per qualche anno documenterà (insieme alla **Expanded** ed alla **Base Records**) gli sviluppi della nuova musica bolognese, italiana e straniera. Tutto questo mentre a Bologna si incrociavano nuove strade e prospettive per il fumetto, per l'arte, il video, il teatro, la performance, tutto questo mentre nei locali gli happening e le scaramucce punk si tramutavano in party trendy e dandy.

La stessa estate dell'uscita del disco i Gaz sono alla festa dell'unità di Correggio. Grande evento per noi punkettini e new-wavers di provincia che per l'occasione prepariamo con premura uno striscione in onore dei nostri eroi. La sera del concerto la gente non è tanta, ed in più a rompere le scatole c'è la banda di rockers del bar rivale che ci guarda in cagnesco e sfotte la band. Noi imperterriti ed esaltati ci dimeniamo sotto il palco, agiamo lo striscione, ci



E. ROBERT SQUIBB



Produced by ODERSO



CHAINSAW SALLY

passiamo la bottiglia di vino con Billy Blade, il sassofonista-cantante, il quale reagendo agli sfottò dei rockers dice con sguardo allucinato *"Se non tacete, smettiamo di suonare!"*. E' un invito a nozze per i lungocriniti del Bar Moka che inondano di fischi (...e se non ricordo male di sputi) la band. Quasi scoppiava una rissa tra noi, che rischiamo di assistere ad una prematura fine del concerto, e la compagnia di rockers, che alla fine se ne va non per paura della nostra prestanza fisica, ma perché hanno ormai esaurito tutte le possibili offese e non ne possono più di quella musica. Così il concerto riprende sino alla rituale richiesta di bis ed alla fine qualcuno di noi chiede autografi, qualcun altro osserva attentamente come sono vestiti e come appaiono giù dal palco i Gaznevada, qualcun altro ancora nota che parte della band non è proprio lucidissima. Il giorno successivo al piccolo grande evento ci si ritrova sotto i portici davanti alla Coop, c'è chi è vestito alla Gaznevada, chi si è fatto il ciuffo, chi progetta un nuovo gruppo con batteria elettronica, farfisa e sax.

Oggi sono ancora alla ricerca di suoni strani, trovo corrispondenze in molta della nuova musica elettronica e mi eccito ancora come un adolescente quando parlo alla scoperta di qualcosa di innovativo.

Andrea Pazienza: la matita che assorbe

Andrea Pazienza, artista scomparso nel 1988, è periodicamente ricordato per la sua attualità stilistica e generazionale. La cosa è puntualmente avvenuta in tempi recenti con il film di Renato De Maria **"Paz"**, con l'ennesima ristampa di alcuni suoi lavori a fumetti e attraverso mostre organizzate in varie parti d'Italia. Sembra che l'attualità richiami le ambientazioni, l'atmosfera ed i linguaggi delle sue opere. Pazienza ha portato alle estreme conseguenze il processo di assorbimento del reale grazie

alla matita, strumento che usa come un reporter di guerra. Questi reportages sono contorti, distorti, allucinati e diventano un pretesto per parlare della propria condizione. Nelle sue tavole si viene risucchiati in un vortice di eventi, fatti, immagini, ci si trova bombardati da una massa imponente di segni e suoni. Il quotidiano penetra in modo totale, le vignette come violentate urlano la loro cruda realtà, di cui spesso è protagonista diretto o indiretto lo stesso autore. La sua

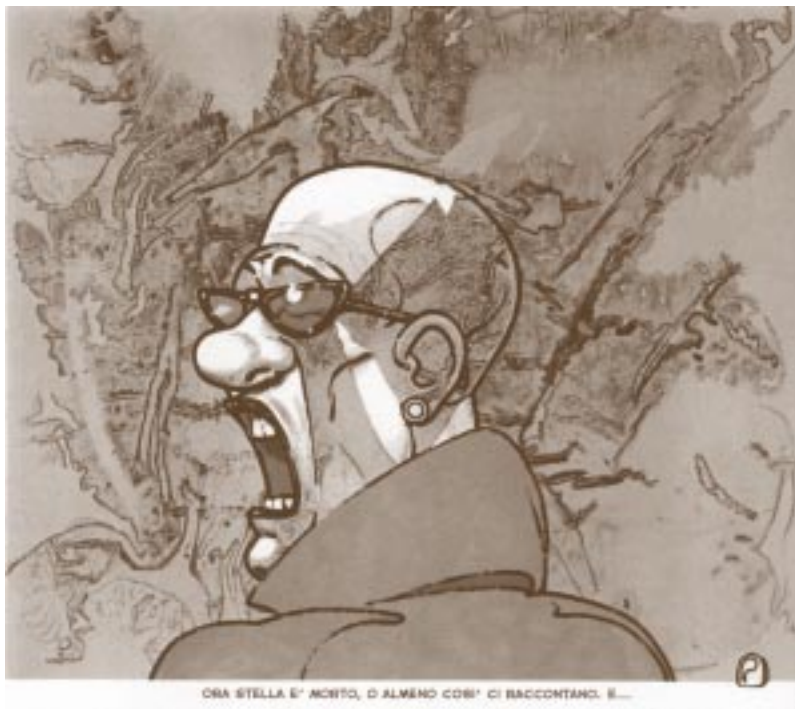
prima opera "Le Straordinarie Avventure di Pentothal", pubblicata nel 1977, è letteralmente imbevuta di riferimenti socio-politici dell'epoca: la contestazione giovanile, l'occupazione universitaria, il rapporto con le droghe. Lo sfondo di queste avventure è Bologna, in cui Pazienza visse per una decina d'anni, periodo in cui frequentò il DAMS. Come si legge nella prefazione del suo scopritore Oreste Del Buono: "La Bologna che fa da sfondo a "Le straordinarie avventure di Pentothal" non è una Bologna fantastica, ma una Bologna storica fantasticamente immaginata da Andrea Pazienza prima che la storia accadesse, mentre la storia si avviava a essere". Nel fumetto si confondono il sogno, il vero, lo sballo e la lucidità, invadendo ciascuno il territorio dell'altro; le creazioni oniriche spesso rompono i confini del sogno (ed il conseguente balloon) rivendicando la propria esistenza anche dopo il risveglio. Il paesaggio, la Bologna storica, la zona universitaria con le sue facoltà, la mensa ed i portici, si sciogliono in una architettura deformata, allungata, priva di una reale prospettiva. Luoghi e precisi riferimenti passano dalla minuziosa messa a fuoco allo sfocato, come se l'artista fosse intento ad armeggiare con l'obiettivo di una macchina fotografica. Queste immagini alterate sono il corrispettivo di una generazione che faceva la propria conoscenza con le droghe, elemento che compare in modo innegabile in questa prima opera e che sarà ulteriormente sviluppato nell'autobiografico e sofferto secondo volume dal titolo "Gli ultimi giorni di Pompeo". Nonostante questa ripetuta immersione-emersione dal sogno, sembra esistere una divinità, un artefice che dall'alto controlla lo svolgersi degli eventi pronto ad intervenire direttamente, un altro Andrea che può raccontare e raccontarsi, ma che al momento opportuno prende le redini in un cavallo che prima pareva imbizzarrito. In questo senso bisogna interpretare l'intervento in extremis del Pazienza-Artefice con un'ultima tavola sostitutiva alla prima puntata di Pentothal, richiesta dall'evolversi dei fatti del marzo del '77. Scrive su quest'ultima tavola: "Mentre lavoravo a queste tavole nel mese di febbraio '77, ero convinto di disegnare uno sprazzo, sbagliando clamorosamente perché era invece un inizio. Ne avessi avuto il sentore, avrei aspettato e disegnato questo bel marzo. Così mi trovo di colpo a non sapere più bene che fare, ho già consegnato tutto il materiale a Linus venti giorni fa, ma, Cristo, sono cambiate tante cose nel frattempo e tante altre cambieranno sin al giorno in cui il fumetto sarà pubblicato che mi sento male e mi do del coglione per non averci pensato. Cioè disegnare fumetti non è come scrivere per un quotidiano. Se capite cosa intendo. Allora disegno questa tavola qui e provo a parlarla a Linus in sostituzione

dell'ultima pagina originale, sperando di fare in tempo. L'ultima tavola originale aveva al posto del "fine" di prassi in basso a destra un "allora è la fine", che suona decisamente male. Madonna, vi giuro, credevo fosse uno sprazzo, era invece un inizio. Evviva! Andrea Pazienza, 16 Marzo '77". Nella stessa pagina, oltre a questo scritto, un disegno che raffigura una radio da cui esce un messaggio ai compagni di non disperdersi e di ritrovarsi alla fine delle assemblee, più in basso un brandello di bandiera con sopra scritto "Francesco è vivo e lotta insieme a noi" e la minacciosa torretta armata di cannone di una autoblindo. Dentro a questa tavola c'è il terribile marzo del '77 a Bologna, c'è l'uccisione dello studente Pier Francesco Lorusso, gli scontri ed il clima da sommossa urbana. C'è Radio Alice, l'emittente che dava voce ai moti giovanili e che sarà invasa e chiusa per sempre dalle forze dell'ordine. Le vignette di Pentothal sono caratterizzate da scene di guerriglia urbana: agguati dei fascisti ai compagni a suon di catene e spranghe, scontri tra autonomi e polizia, graffiti, manifestini e slogan sui muri. In mezzo a questa urgente fisicità Pazienza-Pentothal può essere risucchiato da un momento all'altro dalla dimensione onirica. Questo gioco turbinoso è la stessa reinterpretazione del mondo di certe avanguardie artistiche come Dadaismo e Surrealismo; d'altra parte proprio in questa prima opera viene citato "Il manifesto del Signor Antypirine" di **Tristan Tzara** e il linguaggio grafico, passando improvvisamente da uno stile all'altro senza alcun apparente filo logico, ci rimanda alla scrittura automatica dei surrealisti.

Tra stati di alterazione e puntigliosa documentazione della quotidianità, Pentothal è un indelebile diario della vita universitaria e non importa se la primavera del '77 appare lontana, perché quelle immagini, quelle parole diventano atemporali e trovano nuove corrispondenze nel presente. Nella prima puntata, entrando dal portone di DAMS spettacolo nella storica sede di Via Guerrazzi durante il settimo giorno di occupazione, ci si ritrova in uno stanzone buio tra studenti esausti ed addormentati, barattoli di vernice, volantini e scritte su **Umberto Eco**. Scene e situazioni che hanno trovato nuova vita in occasione delle occupazioni del 1989 con il movimento della Pantera o di recente con i fatti di Genova o con le ultime proteste anti-Moratti. **Pier Vittorio Tondelli** nel suo "Per Un Weekend Postmoderno" pur notando i diversi modi di comunicazione (per la Pantera il telefax, oggi la rete), individua similitudini adottando come metro di paragone questo preciso episodio di Pentothal. In altre pagine viene descritta una festosa e caotica serata al Palasport per assistere al concerto degli **Area** e **Finardi**, due dei nomi



di spicco della musica progressiva e politicizzata dei '70. L'evento è occasione di ritrovo dove il comizio si mescola alla musica, il trasporto fisico alla riflessione, la festa all'impegno. Dalla fitta pagina che rappresenta il concerto escono non solo note, ma striscioni ("coltivate l'erba, bruciate l'eroina"), pugni chiusi sollevati, severi poliziotti simili a nazisti. Il sentirsi parte di un movimento lascia in ogni caso spazi vuoti in cui riemerge una solitudine che si esprime nell'intimità e allora la



ORA STELLA È ACCHIO, D'ALMENO COSÌ CI RACCONTANO. E...

matita assorbente si insinua tra le quattro mura che ospitano, durante il periodo degli studi, migliaia di ragazzi provenienti da tutta Italia. Dalla stanza ai limiti della città di Pazenca ci arrivano, sotto forma di disegni, nuovi messaggi, nuove informazioni: le pareti tappezzate di manifesti sono un unico murales che ci parla, che aggiunge nuovi elementi per decifrare l'universo giovanile. Un piccolo mondo da dividere con altri compagni, una convivenza che richiede regole ferree, specialmente quando si è in tanti in spazi non propriamente ampi; lo spazio personale, che può essere un angolo, una parete o nel migliore dei casi una stanza vera e propria, diventa molto

caratterizzata e caratterizzante. Queste dimensioni esclusive non rimangono però settori stagni, ma si trovano ad interagire tra loro creando quel particolare vocabolario di segni che è la casa. "La casa diventa certo un epicentro di incroci simbolici, un luogo importante quando ci si vive e quando lo si abbandona, l'approdo al termine definito, o al ritorno transitorio, dopo un "viaggio", lo spazio stesso in cui si "viaggia", direttamente": queste sono le parole di Antonio Faeti che nel suo saggio "Un occhio di riguardo" mette in relazione autori e scrittori d'asini (Palandri, Tondelli, Beltrami) con la casa vista come luogo di sicurezza personale, luogo sacro che emana quello che l'uomo prova e sente. Nella poetica di questi autori, l'abitazione, anche se provvisoria, riveste la stessa importanza di altre fascinazioni letterarie come il nomadismo, lo spaesamento, il viaggio come

dagli slang e dai gerghi fioriti e bizzarri che strabordano dalle nuvolette a fumetti, veri e propri contenitori di audaci esperimenti linguistici, miscugli di accenti, dialetti, codici, laboratori genetici per nuove ibridazioni lessicali. L'essere contemporaneo si incarna nei suoi personaggi più famosi come Pompeo, come l'alienato Zanardi, nella satira, nei suoi mille progetti e collaborazioni: Cannibale, Il Male, Frigidaire, etc. La sua arte vive nel polistilismo, quasi un campionario visivo che ruba dal demotico al geroglifico, che salta con avanguardia dal manuale di storia dell'arte a Disney, dalle avanguardie al caricaturismo, da Caravaggio ai Freak Brothers, da Moebius alle miniature medievali.

Per concludere citiamo ancora Tondelli, suo amico e pure lui frequentatore della scena artistica che spesso si ritrovava nella storico appartamento di Bifo in via Marsili: "Di quel movimento Andrea, pur avvertendo tutto il disagio di una presa di posizione individuale, è stato il cantore, il poeta, l'artista forse più grande, insieme agli Skiantos di Freak Antoni e Stefano Cavedoni, al Boccalone di Enrico Palandri, ai programmisti di Radio Alice. Appena ventenne, Andrea si è trovato in una certa università, all'interno di un certo gruppo di amici e, da artista, ne ha succhiato i modi di dire, le espressioni, il gergo, le paranoie politiche, i modi di vita, innestandoli in un talento naturale (sul quale ironizzava continuamente) grandissimo."



ALICE È IL DIAVOLO

"La radio tocca intimamente, personalmente, quasi tutti in quanto presenta un mondo di comunicazioni sottintesi tra l'insieme scrittore-speaker e l'ascoltatore. E' questo il suo aspetto immediato: un'esperienza privata. Le sue profondità subliminali sono cariche degli echi risonanti di corni tribali e di antichi tamburi. Ciò è insito nella natura stessa del medium, per il suo potere di trasformare la psiche e la società in un'unica stanza degli echi."

Marshall McLuhan

"Gli strumenti del comunicare"

Esce per la **Shake Edizioni** il libro **"Alice è il diavolo"**, storia di una radio sovversiva a cui è allegato un cd che raccoglie varie registrazioni ed in particolare la cronaca in diretta dell'irruzione negli studi della radio della polizia, dell'arresto dei programmatori e del sequestro delle apparecchiature.

La prima edizione era stata curata da Luciano Capelli e Stefano Saviotti, quella odierna è invece curata da Franco "Bifo" Berardi e E. "Gomma" Guarnieri.

La raccolta di materiale mantiene però come autore del volume il Collettivo A/traverso (rivista e foglio d'agitazione culturale-politica uscita nel maggio del '75). Vale la pena unire alla lettura dei testi l'ascolto del cd per meglio immergerci nella particolare atmosfera del periodo fatta di parole in libertà, happening, irriverenza, musica. Grazie al recente dissequestro dei nastri, sino ad ora "custoditi" dalle forze dell'ordine, un altro documento, un altro importante tassello ci permette di focalizzare meglio il finire degli anni settanta.

Con la liberalizzazione dell'etere, si attivarono nuovi centri di comunicazione indipendente e nacquero molte radio libere: Radio Alice iniziò le sue trasmissioni a Bologna il 9 Febbraio 1976. Radio Alice fu la voce di chi non aveva mai avuto la parola, fu laboratorio di creatività, fu centro d'attrazione dei movimenti giovanili, creò nuove forme di comunicazione e di controinformazione.

Dentro vivevano diverse anime, tra le tante, una era eticamente intransigente e controinformativa, un'altra era poetico-libertaria: si proclamava la libertà dal lavoro, la libertà dallo sfruttamento, la libertà dall'abbruttimento economico, la libertà di fare all'amore. Desiderio era la formula che passava da una bocca all'altra nutrendo il proletariato giovanile. "Radio Alice è il linguaggio al di là dello specchio. Ha costruito uno spazio nel quale il soggetto si riconosce non più come in uno specchio, come verità rista-

bilita, come riproduzione immobile, ma come pratica di un'esistenza in trasformazione. E il linguaggio è uno dei livelli della trasformazione della vita."

Un linguaggio che agisce come catalizzatore, che ci serve per decifrare i fatti del '77, per tradurre quell'insieme di eventi, reazioni, lotte di classe, proteste, azioni mao-dadaiste. Attraverso la modulazione di frequenze si è irradiata la cronaca in tempo reale dell'uccisione dello studente venticinquenne Francesco Lorusso da parte della polizia. Presto seguirà la rivolta che sconvolgerà il centro della città, le barricate nella zona universitaria, cor-
teci, molotov, lacrimogeni, mezzi blindati dell'esercito e da Bologna questa voce giungerà a Roma, Milano, Napoli, Palermo, Lecce, Bari... ma la reazione sarà ben presto azzittita dai carri armati dell'allora ministro degli interni **Kossiga**. Altre reazioni ai disordini bolognesi furono la

presa di distanza dal movimento studentesco da parte del sindaco, dell'amministrazione locale, della politica e della sinistra istituzionale, mentre dall'estero arrivò un sostegno grazie ad un appello contro la repressione statuale-militare firmato da intellettuali come Felix Guattari, Sartre, Roland Barthes, Foucault, Deleuze. Diversamente gli intellettuali italiani si troveranno divisi tra chi appoggia il movimento e chi lo critica.

E' facile trovare corrispettivi in quello che è successo poco tempo fa a Genova, in più c'è il parallelo della irruzione a **Radio Gap** (la radio che sosteneva la manifestazione no-global), anche qui l'intervento delle forze dell'ordine ha imbavagliato una fonte di informazione alternativa. D'altra parte il movimento del '77 raccoglieva l'eredità, gli argomenti e le utopie del '68: esiste dunque un filo comune che

unisce al di là del tempo e della storia la protesta giovanile. L'intervento sui media, la censura ed il monopolio dell'informazione sono le armi che i sistemi autoritari e i regimi mediatici adottano per spegnere i fuochi che nascono negli animi. La cosa ci porta ad un presente tutto italiano in cui si addensano nuvole sulla libertà.

Radio Alice fu accusata di aver organizzato i disordini e gli scontri, fu chiusa ed in questo modo si cercò di colpire tutto il movimento. Ascoltare gli ultimi attimi dell'irruzione della polizia il 12 marzo 1977, sapere dell'arresto o della fuga, della latitanza dei redattori è come sapere della fine di un sogno. La radio sarà riaperta nei mesi successivi, diventerà un simbolo politico, le sue trasmissioni acquisteranno professionalità ma perderanno l'irriverenza dadaista degli inizi.

Alice chiuderà per sempre nel 1981

AAVV - Alice è il diavolo

a cura di Gomma e Bifo (Shake Edizioni)

Gaz Nevada - Sick Soundtrack (Italian Records)

Andrea Paziienza - Francesco Stella (Coconino Press)



SMITH & MIGHTY: alle radici del Bristol Sound

Ci si potrebbe limitare a questo: annunciare l'intervista a Smith & Mighty, annunciare l'uscita di un nuovo album del duo di Bristol per l'etichetta tedesca !K7, dare spazio alla chiacchierata telefonica avuta con Rob Smith stilando tutto sotto forma di domanda/risposta. Semplice, lineare, scorrevole da leggere: ma che spreco sarebbe...



E infatti noi vogliamo cominciare da più di vent'anni fa, dal 1980. E' l'anno in cui la città di **Bristol** fa esperienza sulla sua pelle di quanto possa essere piena di tensione la convivenza in una città. I "riots" che saranno simbolo degli anni '90, vuoi per quelli che attraversarono Los Angeles, vuoi per quella pietra miliare del cinema (e della "topografia sociale", se ci passate la definizione) che è "L'Odio" di Kassovitz; bene, tutte cose che Bristol aveva già provato sulla sua pelle. Anche in questo caso alla base ci fu una, come dire?,

"imprudenza" della polizia, che fece una retata di troppo al Black And White Café, punto di ritrovo nel quartiere povero di St. Paul.

Mentre altre volte gli interventi delle forze dell'ordine erano accolte da mugugni ma nulla più, il **2 aprile del 1980**, verso le 15,30, successe l'inaspettato: la retata dei poliziotti nel locale di Grosvenor Road viene interrotta da una sassaiola, e in poco tempo tutto il quartiere viene scosso da una sollevazione popolare, il centro commerciale completamente depredato, vengono

feriti 50 poliziotti e distrutte 25 macchine della polizia (6 direttamente bruciate!), 21 edifici vengono gravemente danneggiati fra cui una banca e l'ufficio postale, col totale dei danni che si avvicina al mezzo milione di sterline dell'epoca (in un evento così drammatico, c'è un aneddoto divertente: pare che la scintilla di tutto sia stato il fatto che nella concitazione della retata al Black And White Café i poliziotti, portando all'esterno barili di alcool, fermando gli avventori e quant'altro, abbiano accidentalmente (?) strappato via i pantaloni ad un personaggio noto e stimato nel quartiere, un operatore sociale col nome di battaglia di Dr. Prince Brown, il quale dopo questo "incidente" ha cominciato a dare in escandescenze: ecco, come in una trama immaginata da Terry Gilliam, pare che sia iniziato tutto da qui...).

Dopo la rivolta, **St. Paul** non è stata più la stessa. E' stata meglio: perché la polizia, con sana prudenza, smise di volerne controllare il territorio in maniera maniacale, e questo diede il via ad una nuova effervescenza sociale ed artistica. Nascono le posse, una via di mezzo tra una street gang e un collettivo artistico, che finalmente possono operare in pace senza temere di essere fermate dalla forza pubblica da un momento all'altro. La più famosa è probabilmente la Three Stripe Posse, che grazie alla sua, uhm, "attività imprenditoriale" sul territorio riesce in poco tempo a darsi una struttura fissa e a trovare le risorse per avere un proprio soundsystem e cominciare a registrare dub plates. Due dei componenti sono Rob Smith e Ray Mighty; del secondo si può dire che era tornato in città dopo essere scomparso per un po' all'indomani dei riots di St. Paul (più di 100 persone vennero fermate dalla polizia); una prudenza necessaria, dato che il suo nome era stato fatto da un poliziotto ("E' lui Raymond Mighty, è lui il punk che stava tirando sassi contro la polizia e svaligiando un negozio"; peccato che la persona contro cui il poliziotto stava puntando il dito durante il confronto facesse invece di nome Clive Edwards...).

Altro salto nel tempo, fotogramma numero due: è il **1985**, ci troviamo alla **Arnolfini Gallery**, un centro per l'arte contemporanea famoso anche a livello nazionale, sicuramente uno dei punti-cardine di tutta la vita culturale di Bristol. Ha una particolarità: è situato nel quartiere elegante della città, **Clifton**, ma non si è mai fatto problemi nell'accogliere fra le sue mura anche gente poco raccomandabile, vista almeno con gli occhi dei benpensanti.

E' con questo spirito che vorrà celebrare nel luglio 1985 un grande showcase / performance attiva sul pulsare della cultura hip hop a Bristol, dando ovviamente spazio prima di tutto all'arte del graffitismo (o, detto più correttamente, dell'aerosol art) ma ospitando anche soundsystem e breakdancers. Uno degli aerosol artist

invitati è **Roberto Del Naja**, inglese ma di origini napoletane, a lui viene chiesto di decorare i muri della galleria "in progress", durante gli orari di apertura; Del Naja accetta volentieri, facendosi rassicurare sul fatto che mentre lui dipingeva un po' di suoi amici potevano avere libero accesso nella galleria, mettere dischi, fare dei rap. Bene: Roberto Del Naja è colui che diventerà **3D** dei **Massive Attack**, e in un prezioso filmato fatto da Phil Johnson si vedrà che fra i suoi amici a ciondolare nella galleria ci sono **Nellee Hooper** (il fondatore dei Soul II Soul) ai piatti, un allampanato nero di nome Grant Marshall gli sta al fianco passandogli i dischi (**Daddy G**, Massive Attack), assistito da un ragazzino (**Mushroom**, sempre dei Massive), e poi **Mark Stewart** con dietro un ragazzino bizzarro di cui era un po' il protégé (imparerete a conoscerlo come **Tricky**...); infine, tanto per completare l'elenco, questo showcase sull'hip hop alla Arnolfini Gallery segnò la prima volta in cui un ragazzino di nome **Geoff Barrow** ebbe il permesso dalla madre di recarsi

da solo a Bristol dal sobborgo in cui abitava... anni e anni dopo, il ragazzino crescerà, metterà su un gruppo niente male e lo chiamerà col nome del sobborgo in cui è nato: **Portishead**.

Terzo fotogramma, **1987**. Location: il retro dell'Ippodromo di Bristol.

E' lì che è in svolgimento l'Après Sky Party, un evento a metà fra una jam e un concerto. Sul palco ci sono **Ray Mighty** e **Rob Smith**, hanno appena attaccato ad eseguire quella che si stava prendendo lo status di piccolo culto sotterraneo, ovvero una loro versione di un pezzo di Satie, "Gimnopedia Nr. 1".

Probabilmente, l'atto di nascita del Bristol Sound: le "carezze sonore" di Satie vengono dilatate in una nuvola di dub e innervate da break di batteria dal sapore urbano ma molto rallentati. Un miscuglio sonoro inedito, bellissimo e a suo modo rivoluzionario. Mark Stewart è presente nel momento in cui Smith & Mighty attaccano il pezzo: decide all'improvviso di salire sul palco (e mai dire di no, a

Mark Stewart...), portandosi dietro il ragazzino bizzarro con cui stava dividendo l'appartamento e che conosceva da quando il ragazzino in questione era ancora uno scolarotto, e porgendogli il microfono: il rap sputato fuori dal ragazzino sulla "Gimnopedia" può ufficialmente essere considerato l'esordio di Tricky su palco. Qualche settimana dopo, Stewart deciderà di allungare 500 sterline a Rob Smith e Ray Mighty per prendere possesso di questa loro reinterpretazione di Satie; dopo qualche piccolissimo cambiamento nasce così "Stranger Than Love", pietra miliare di Bristol e del suo suono che poi contrassegnerà gli anni '90. Mark Stewart negli anni successivi sarà comunque sempre molto onesto: "In realtà il pezzo è più di Smith & Mighty che mio. Era già da un po' che li conoscevo e li rispettava, due tizi che non erano per

"Certo, sono state operate molte semplificazioni giornalistiche su quello che è il "suono di Bristol". Va a finire che la gente non capisce che noi musicisti bristoliani siamo tutti individui, ognuno con la sua storia e la sua visione artistica."

nulla degli "arrivisti della musica", pensavano solo a fare il loro. L'attitudine che mi piace. Quella volta all'Après Sky Party scoccò una scintilla speciale, "dovevo" cantarci sopra, non potei fare a meno di invadere il palco e mi portai dietro anche Tricky, era la prima volta che rappava in pubblico. E comunque, anche per Smith & Mighty quella era la prima volta che accettavano di esibirsi live, su pressione di Steve Haley".



Quarto fotogramma: **oggi**. Quindi anni dopo. "Sì, siamo soddisfatti della **IK7**, sta lavorando bene per noi,

ecco che quindi stiamo viaggiando parecchio per suonare la nostra musica. Oddio, è pur sempre una etichetta discografica, con tutto quel che ne consegue, ma almeno è fatta da gente che ama la musica e la rispetta": a parlare così è Rob Smith, e lo spirito di queste sue parole lo si può capire appieno facendo solo una rapida storia artistica del duo.

Oltre agli esperimenti su Satie prima citati, un altro loro marchio di fabbrica era reinterpretare, alla loro maniera, canzoni di **Burt Bacharach**. Nel 1988 il loro remix di "Walk On By" gli darà la fama e gli farà scalare le charts, ma soprattutto li metterà in mezzo ad una caccia grossa da parte delle major per metterli sotto contratto: le più insistenti furono la Virgin e la Polygram. "Scegliemmo la Polygram perché avevamo in antipatia le posizioni politiche di Richard Branson, il capo fondatore della Virgin. Siamo musicisti, non politicanti o attivisti; ma bisogna essere sinceri con se stessi. Certo, magari col senno di poi si può dire che abbiamo fatto male, ma non rinnego la scelta che facemmo, le motivazioni erano giuste": nei fatti, il contratto con la **Polygram** si rivelerà economicamente redditizio ma in realtà un capestro. Nei cinque anni di durata, l'etichetta si rifiuterà di pubblicare il materiale composto dai due, definendolo sempre "poco commerciale" ed esortandoli a fare qualcosa di più radiofonico.

Come risposta Smith & Mighty non si schiodano di un millimetro dalla

loro posizione e, prendendosi tutto il tempo necessario e anche un po' di più, continuano a sfornare la roba che vogliono loro. Il risultato è che il primo loro disco vedrà la luce solo nel 1995 ("Bass Is Maternal"), a contratto con la Polygram scaduto, in una versione low budget, zero promozione e poca distribuzione. Nel

frattempo, Massive, Portishead e Tricky erano già delle superstelle internazionali... "Certo, sono state operate molte semplificazioni giornalistiche su

quello che è il "suono di Bristol". Va a finire che la gente non capisce che noi musicisti bristoliani siamo tutti individui, ognuno con la sua storia e la sua visione artistica. Ma tirando le somme bisogna dire che alla fine anche gli effetti benefici non sono stati pochi, la musica di Bristol ha potuto farsi conoscere ed ottenere esposizione nei media un po' in tutto il mondo. Meglio così, va'. Poi, succedono ora delle cose divertenti: magari a Bristol non riusciamo ad incontrarci più, ma giusto qualche settimana c'era mezza Bristol in un festival musicale a Berlino! E lo stesso era successo in Spagna qualche mese fa": nessun rancore quindi da parte di Rob Smith sul fatto che le loro capacità, e il loro essere i capiscuola, non sia stato sufficientemente riconosciuto negli anni. Altre sono le cose a cui tiene; ad esempio, è davvero felice quando gli chiediamo di parlare di Mark Stewart e dei suoi Maffia: "E' un pazzo!! ...ma è stato davvero importante per tutti noi, per tutta Bristol, un punto di riferimento. Ci teniamo che si sappia. Lui c'era prima di tutti, prima ancora della Wild Bunch, la posse che metteva insieme Nellee Hooper e quelli che poi sono diventati i Massive Attack. Era comunque un periodo davvero eccitante, c'era questo cortocircuito con l'hip hop newyorkese. Ha affascinato anche me, certo, e non





potrebbe essere altrimenti dato che io mi occupo prevalentemente della parte ritmica; ma il mio punto di riferimento principale resta il dub, e penso che dalle nostre produzioni si senta".

Dub, certo, il dub che trascolora nella drum'n'bass e viceversa - marchio di fabbrica delle produzioni targate Smith & Mighty. Ma in questo ultimo "Life Is...", uscito ad aprile, sono presenti più del solito le linee vocali, praticamente ogni traccia è cantata: "Vero, ma questo è venuto fuori quasi per caso, non è stata una scelta a priori prima di cominciare a lavorare al disco. Siamo rimasti sorpresi noi stessi, per quanto il cantato abbia sempre fatto parte delle nostre attitudini da produttori. Una cosa che ci tengo a sottolineare è che tutte le voci che senti nel disco sono di cantanti di Bristol: persone che sentiamo vicine, e che possiamo vedere quotidianamente. Non ci interessa lavorare con delle superstar, la nostra musica deve essere prima di tutto una famiglia".

IL NATTY SOUND DI SMITH & MIGHTY

Lampi di gioia e linee di basso che scoppiano

Questa volta siamo nudi.

Nudi di fronte ai monitors che emettono grappoli di sub-bassi che scoppiano come bombe al napalm attorno a noi. Nudi contro vibrazioni di frequenze così

"sottopancia" che non riusciamo più a percepirle auralmente ma solo fisicamente. Nudi ma avvolti in una confortevole matassa di molecole compresse prodotte da gomitolini di basso caldissimi e profondi. Nudi e attoniti di fronte a una fonte di suono così minimale e perfetta ma allo stesso tempo potente, fragorosa, essenziale.

Il breakbeat, questa scienza del riordino dei beats che corre sui binari del caos e della pazzia, ha ritrovato alcuni dei suoi adepti più fedeli e generosi. Sono i frontisti del basso, batteria e voce di stanza bristoliana: gli araldici Smith & Mighty. Questa volta si bada al sodo: ai bassi che colpiscono come jabs saettanti nel nostro basso ventre, ai breakbeat che tagliano come accette affilate e s'infilano nelle carni delle melodie "soul" e "ragga" che pervadono l'opera. Questa volta l'arte della seduzione di S&M è espressa nella sua potenza più estrema.



"Life is..." è di gran lunga il loro miglior lavoro di sempre.

Dodici canzoni di oscena bellezza, crocevia obbligato di una generazione *persa nei*

bassi. Basta ascoltare, per annegarvi dentro, la traccia che è la quintessenza di quindici anni di breakbeat, dub, drum and bass e two-step: **B-line fi blow**. Ovvero le b-line, linee di basso, costruite per esplodere. La voce nerissima, roca e gravida da "dirt roads of dub", ammonisce, su un tostissimo pattern 2 Step/drum and bass: **selectah, butta la puntina e fai saltare i jack, queste b-line sono fatte per esplodere!!** Alla musica non abbiamo mai chiesto nulla di più, ma neanche nulla di meno. Nudi eravamo, nudi siamo di fronte a questa selvaggia nobiltà del dub più acuto e luminoso che esista sul pianeta proibito della *bass culture*.

SMITH & MIGHTY

Life is...

K7 - 2002

☉ Paolo Davoli

DUB E FANTASCIENZA IN SOLARIS: la poetica dello spazio interiore

"L'uomo viene generato per la sofferenza come le scintille per volare in alto"
(A. Tarkovskij, citando Giobbe da: *Martirologio, Diari*, Edizione della Meridiana, 2002)

☞ Paolo Davoli

📺 Artwork CD + libro *Diari: Martirologio* [Tarkovskij]

Il progetto Solaris appartiene alla visione e al viaggio. Jah Wobble si domanda: qual'è il luogo solitario dove nasce la musica? Qual'è quello spazio preciso in cui il pensiero diventa suono? Per niente spaventato dall'immane delimitazione di tale *logos*, il nostro Jah occidentale si è preparato ottimamente per questa esplorazione aurale nei meandri dell'animo umano. Perché è proprio lì, nelle caverne selvagge della *psiche* che il proprio *sè* si fa suono. Stella luminosa di questo viaggio *al centro dell'universo-uomo* è il cineasta sovietico più poetico e mistico, Andrej Tarkovskij, e compagni di avventura sonora sono i *maestri del suono*, il *Dream Team* dell'Internazionale dei Visionari, ovvero: *Harold Budd, Bill Laswell, Jaki Leibezeit, Graham Haynes*. Musicisti da far tremare qualsiasi membrana e martelletto: una cellula di astrofisici del suono, tra i più navigati ma anche tra i più avveniristici. Ultima annotazione del cambio di orizzonti, *signs of the times*: anni fa i gruppi avevano due chitarre, oggi due bassi. In questo viaggio, guidato dal *basso*, Jah Wobble e Bill Laswell...

"Kris Kelvin, sociopsicologo, viene inviato sulla piattaforma orbitante intorno al pianeta Solaris, per indagare

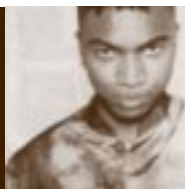
sugli strani fenomeni che vi avvengono e che coinvolgono in maniera preoccupante gli scienziati a bordo. Raggiunta la stazione, Kelvin scopre che il capo della missione si è ucciso e che gli altri due membri si trovano sull'orlo della pazzia. Questo perché Solaris è stato bombardato con raggi X ed ha reagito inviando a sua volta radiazioni che hanno la facoltà di materializzare i ricordi e le ossessioni degli uomini" (note da *Solaris*, Urss 1972, Sampaolo audiovisivi)



Jah Wobble è un viaggiatore impavido. Nelle sue più recenti traiettorie non ha avuto timore nel confrontarsi con i testi di Dante e di William Blake, viaggiatori lirici venati da visioni mistiche-religiose e poeti dall'autentico *sentire*. La Divina Commedia è il terreno di confronto dei due autori, dato che William Blake fu tra i più famosi illustratori del testo dantesco. Dopo il *soundscape* della discesa verso l'Ade, nulla può far indietreggiare Jah Wobble; nel caso di *Solaris*, infatti, il viaggio non avviene nelle regioni infernali ma si proietta in quelle astrali-fantascientifiche dello spazio infinito. Il viaggio, *in primis*, è però sempre dentro *sè*, un viaggio socratico, cognitivo: il centro della ricerca è quella "immensità intima", descritta così mira-



graham haynes



harold budd



jah wobble



jaki leibezeit



bill laswell



"[L'influenza di Tarkovskij sul progetto musicale Solaris deriva dalla] visione mistica del mondo e dalla riflessività, statica e introspettiva, che emerge dal suo cinema.

Il mondo cinematografico odierno è purtroppo influenzato dall'ecentrica vitalità dei video dove si deve cambiare scena o montaggio quasi ogni secondo.

E questo mi ricorda le case discografiche negli anni '80 e '90 dove non potevi sviluppare il suono con poche note ma dovevi necessariamente attuare repentini cambiamenti; e questo accadeva e accade tuttora perchè si ritiene che il pubblico sia talmente stupido da perdere il filo e quindi, fatalmente, finire annoiato. Questo è il loro ragionamento, devi sempre stimolare l'audience. E' una situazione veramente anomala, insana per certi versi.

Ecco perchè Tarkovskij è l'antidoto a tanta pazzia"

Jah Wobble

bilmente da Gaston Bachelard, che abita gli spazi dove il suono nasce, si fa *seme* e trova la propria dimora. Cerchiamo di capire allora come "vibra" questo spazio immenso che è *entre nous*, come scriveva Deleuze.

"La mia ombra forma un guscio sonoro/ Ed il poeta ascolta il suo passato/ Nel guscio dell'ombra del suo corpo" (M. Alexandre)

Il progetto sonoro Solaris possiede una ricchezza magmatica. Il viaggio interiore, alla ricerca del *guscio sonoro* in cui il suono trae la propria linfa, è ad alta intensità psichica. Il suo fluire arcano è la conseguenza dell'aderire alle fibre dell'anima, al suo paesaggio penetrante e riecheggiante, al *sè intimo* misterioso. I musicisti coinvolti in questa poetica della profondità arrotolano dense spirali di suoni lunghissimi, intensi, dove le ritmiche cavalcate di Leibzeit vengono illuminate da bassi dub ascetici e squarciate dai lapilli eruttivi elettronici di Laswell.

I suoni svelano un territorio a lenta mutazione, con impercettibili movimenti che ne cambiano il paesaggio, il quale diviene progressivamente ossessivo, saturo, come se il mormorio dell'anima trasalisse e balzasse avanti nelle cupe spire dei propri oscuri meandri. E' qui che il binomio Wobble-Tarkovskij assume la sua dimensione più vera: nella capacità di sondare poeticamente le geografie estreme dell'uomo.

Il che si traduce musicalmente in paesaggi aurali estenuati da suoni ficcanti, estatici, irrorati dalle trombe "divine" trattate di Graham Haynes, fedele sperimentatore all'ombra del gigante Miles Davis, forse tra i primi nell'agone pop moderno post-guerra, a cimentarsi con gli abissi pangeatici dell'anima.

Chiave del tessuto musicale è Harold Budd, incredibile pianista autore blasonato di altri futuribili viaggi nella "storia" dell'elettronica,

come in *Plateaux of Mirror*, la soundtrack intessuta con Brian Eno anni or sono.





"Il mondo è grande, ma dentro di noi è profondo come il mare" (Rilke)

Im-mobile come un magma vulcanico, irrazionale come la *reverie* poetica, coraggioso come il viaggiatore ai limiti delle terre tra ragione e pazzia, il dub ad alta combustione free si organizza in lunghe suite in cui convergono sulfuree correnti sonore che si rimodellano in lenti anelli circolari, come un vortice che vira verso il basso, dove non è più riconoscibile l'afflato aurale del jazz, del dub, dell'elettronica, del rock. *Litanie interiori*, brandelli liberatori: un pregnante canto di libertà. Puro *inner cinema*. Questo è l'*ascolto* del nostro spazio profondo, in cui l'*immaginazione si fa suono*. Il viaggio più pericoloso, più selvaggio, è quello interiore, dove si possono scoprire le "ragioni" della follia, i *gusci* vuoti dello spirito, le disarmanti verità della nostra esistenza. Solaris è sia musica dei mondi, verticali e profondi, opposti alle geografie orizzontali di superficie, sia suono della foresta, il territorio inesplicabilmente infinito, imprigionato nei fondali muti della nostra intimità: la stessa *profonda foresta* che ha atterrito il francese Pierre Gueguen nelle sue poesie.

I suoni di Solaris, spesso di un'intensità tormentata e selvaggia, eruttano da un lago-vulcano situato *nelle pieghe nascoste* dell'io e vengono scagliati impetuosi nelle spazialità baluginanti verso una dimensione risonante, meditativa dell'individuo e del suo inconscio.

"Chi ha un volto senza un raggio di luce, non diventerà mai stella" (William Blake)

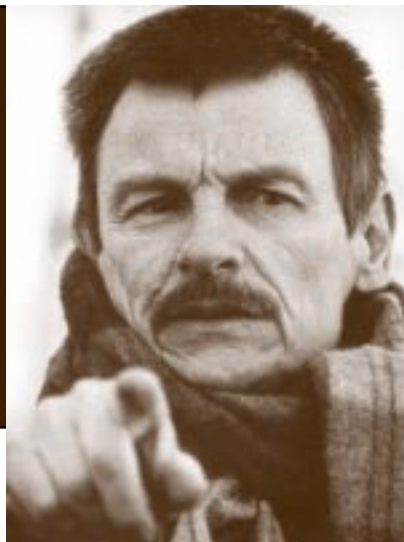
I titoli delle tracce ci narrano lo stato d'animo dei musicisti: *Il mistero del crepuscolo, Attorno a un lago*. Una fragranza di "minimalismo sacro" pervade la fantascienza da *inner space* di Solaris, i cui temi costanti sono: il rapporto con la natura, il senso del ciclo biologico di vita/morte, l'esplorazione dell'Incommensurabile, la paura del dominio tecnologico, la ricerca della teoria ultima. Solaris, il pianeta ancestrale da esplorare, può essere la dimora ove il nostro spirito si ripara e si ristora, nello splendore del suono che *ascolta il crepuscolo, abita i laghi e vola in alto come le scintille...*

SOLARIS

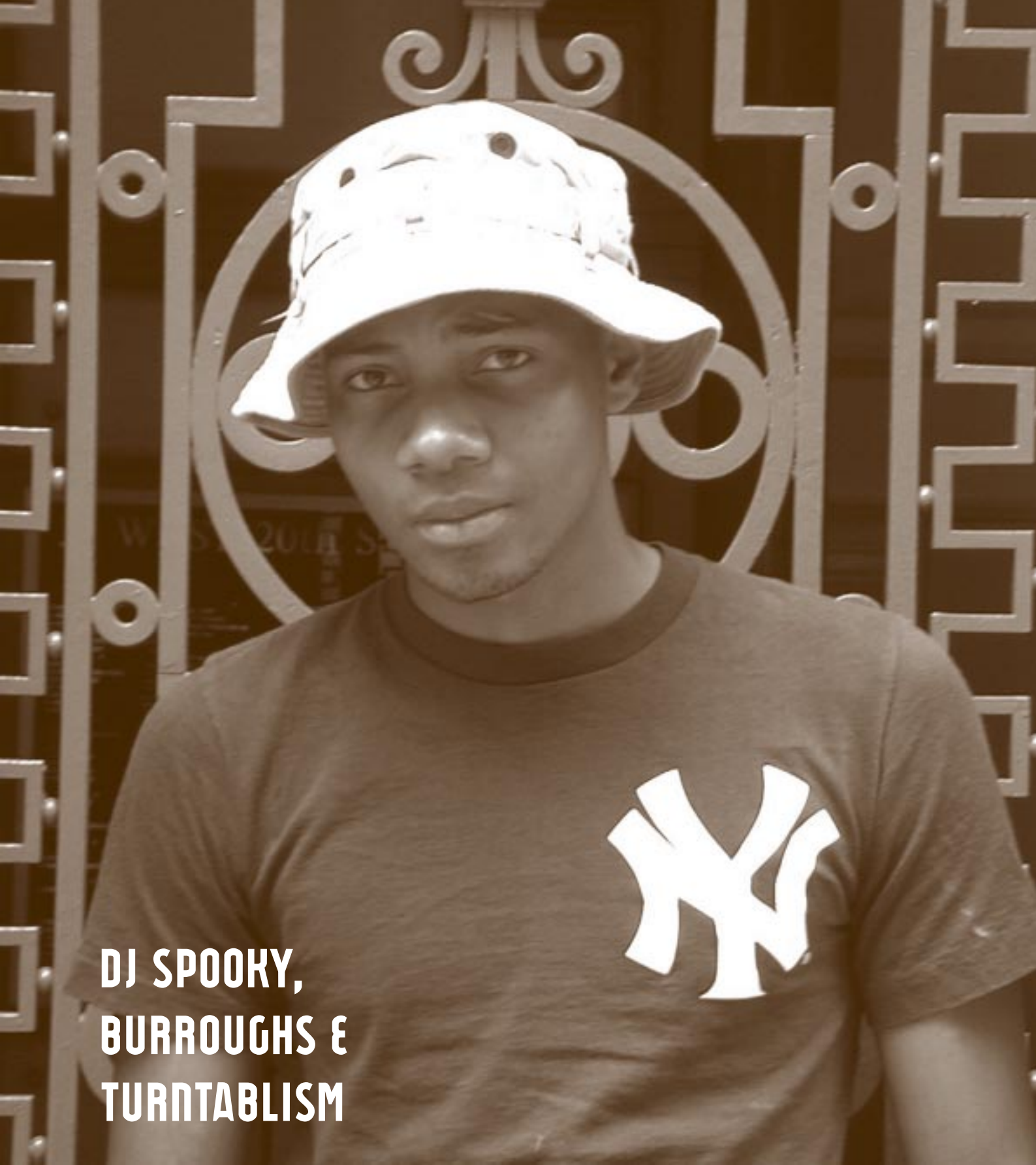
LIVE - 30Hertz - uk 2002

Tarkovskij

Andrej Tarkovskij nasce il 4 aprile 1932 a Zavrza'e, un piccolo villaggio sulle rive del Volga. Figlio del poeta Arsenij Tarkovskij, frequenta la scuola di cinema di Mosca e si diploma nel 1960 con il cortometraggio *Il rullo compressore e il violino*. Debutta nella regia con il lungometraggio *L'infanzia di Ivan*, del 1962, a



cui viene assegnato il Leone d'oro alla Mostra del cinema di Venezia. I film successivi saranno *Andrej Rublev (1966)*, *Solaris (1972)*, *Lo specchio (1974)*, *Stalker (1979)*, *Nostalghia (1983)*, girato in Italia e premiato a Cannes, *Sacrificio (1986)*, girato in Svezia e anch'esso premiato a Cannes. Muore esule a Parigi il 29 dicembre 1986.



DJ SPOOKY, BURROUGHS E TURNTABLISM

Non dev'essere un caso che siano afro-americani buona parte degli innovatori americani nella sfera compositiva del dopo guerra. Da Coltrane a Coleman, ad Afrika Bambaataa, ai collettivi di Detroit, la capacità di 'sentire' la propria scena, esaltandone creativamente le caratteristiche ha trovato in questi fari dell'underground metropolitano interpretazioni uniche. A tanto sembra candidarsi anche Paul D. Miller, alias DJ Spooky, per gli amici That Subliminal Kid, che unendo felicemente pratiche aduse

con un buon background teorico ha portato la pratica del djing (o del turntablism, che dir si voglia) a scienza filosofica, con fior di premesse ed elucubrazioni successive. Simile a Marshall McLuhan nell'approccio mediatico al mezzo, Miller ricama dalla nube di dati che il dj materializza nell'aria di suoni, conseguenze sul futuro del genere umano quanto meno intriganti. Sempre indaffaratissimo, dopo qualche insistenza ha accettato di rispondere alle nostre domande.

Campionare e rimescolare grandi quantità di informazioni è un'attività peculiare per gli anni novanta.

Pensi che questa sia un'attitudine propria delle nuove generazioni?

Penso che non ci sia nulla di definitivo. Ciò che sta succedendo in Giappone è un po' il modello di come la cultura elettronica cambierà e si modificherà in una situazione ancora più frammentata: La gente già usa i-phones (internet phones) per controllare diversi siti web, mandare comunicazioni cellulari, ecc. ecc. e questo è solo l'inizio. Pop star virtuali, città completamente autosufficienti, biotecnologie: tutto ciò porta a diverse modalità di riconfigurare la specie umana che abbiamo solo ora, lontanamente, cominciato a comprendere. Campionare e mixare sono il modello paradigmatico un po' per tutta la cultura dell'informazione. Per me l'hip hop e l'elettronica sono un modo della mia generazione di ricostruire identità dal nulla. Guardo a questo come ad uno specchio sociale del mondo reale.

Nel nostro presente digitale, la musica è sempre più un tipo d'informazione volatile. Il possesso (o il collezionismo) dei media (cd, vinile, video) ha ancora senso? È importante per ricostruire i significati originali di un panorama sonoro, o è solo feticismo?

La nozione del possesso, per me, non riflette necessariamente ciò che sta succedendo: siamo in un mondo che semplicemente crea nuove piattaforme e simulazioni elettroniche come fenomeno naturale. È come se ci scervellassimo per creare ossigeno in fabbrica... In futuro l'informazione sarà solo parte dell'ambiente come l'ossigeno o il sangue che ci scorre nelle vene. Chi possiede queste cose? Il feticismo è il come diamo significato alla musica e alle persone che creano i suoni che ci appassionano. Ma la stessa logica può essere applicata all'arte e ad altre pietre miliari per l'identificazione sociale come la pubblicità e il cinema. Identificazione e associazione: l'informazione si muove attraverso panorami che assomigliano parecchio all'acqua che scorre attraverso due mani a forma di coppa.

Non c'è maniera di controllare come fluisca. Ma si possono direzionare aspetti differenti di come viene generata: sebbene le macchine lo facciano per noi...

Che faresti fare al software dei tuoi desideri, potendolo codificare in un lampo?

Attualmente sto creando del software che in qualche maniera dovrebbe imitare molte delle mie usuali scelte quotidiane. Percorsi neurali, corrispondenze sinaptiche, pattern di pensiero... per la maggior parte queste cose possono essere modellate e ricordate.

Questioni di normale amministrazione come le proprie abitudini di consumo e i pattern che si seguono, sono già sufficienti indicazioni di come effettivamente si pensa. Per la maggior parte dei casi, se si potesse creare un motore di ricerca per modellare i percorsi di ricerca del cervello con i propri... si sarebbe capaci semplicemente di rilassarsi e stare a guardare cosa viene fuori.

Se (vinile=analogico=organico) e (cd=digitale=sintetico), il loro conflitto di mercato e di target è una metafora di ciò che sta cambiando nella nostra vita?

C'è un sacco di margine per dibattere su questo argomento. Non sono sicuro su come effettivamente calcolare il paradosso, poiché è ciò che perlopiù rende il gioco interessante. Il vinile ha così tanto peso storico che, nella sua essenza, è stata una delle cose che ha permesso una memoria collettiva nell'ultimo secolo. La cultura digitale si muove più alla svelta e probabilmente riguadagnerà il tempo perduto molto rapidamente. Artificiale? Naturale? In realtà si sta sfumando tutto quanto, e questa è una ottima cosa.

Che tipo di suoni non comuni hai semplicemente 'trovato' (ossia ne hai avuto un'esperienza) nella vita di tutti i giorni?

Uno dei suoni più bizzarri che ho sentito è semplicemente quello di un autobus che si ferma. Il trascinarsi



inerziale dei freni, il senso di spostamento di peso... produce un suono davvero strano e scavato, che mi ricorda quello dello stomaco che si sta ripulendo di un bel po' di cibo con l'intestino che si muove vistosamente. Movimenti dentro il proprio corpo che assomigliano ad un autobus. Molto divertente. E in qualche maniera stranamente biologico, ma nel bel mezzo di una mattina, in un'ora di punta a New York. Molto divertente e molto strano. Descrivimi un oggetto silenzioso (es. una pietra) che vorresti generasse dei suoni e il tipo di suoni che dovrebbe emettere. Se ci pensi, non c'è in realtà il silenzio, ma solo livelli su livelli di differenziazione. A me appassionano le frequenze e come vengono fuori da qualsiasi cosa. Elementi che vanno dalla struttura delle particelle atomiche al suono di un peto che esce dal culo. È tutto ugualmente interessante. Ma attenendomi alla tua domanda, devo ammettere che mi piacerebbe sentire quale sarebbe il suono dei film di celluloidi. È una sostanza che ha influenzato la maggior parte della specie umana da una posizione molto privilegiata, e penso sia il venuto il tempo di rendere equivalenti gli elementi visivi e quelli sonici della nostra cultura.

Dimmi qualcosa in più su un paio dei tuoi prossimi libri 'Flow My Blood the Dj Said' e 'And Now A message from Our Sponsors', il tuo romanzo di fantascienza basato sulla DJ culture...

Ultimamente sono stato molto vincolato al tempo, e la musica ha invaso sempre di più il mio, di tempo. Non riesco ancora a respirare visto che sto viaggiando in continuazione e lavoro su molti progetti contemporaneamente. Nel frattempo sono anche Editor-at-large di Artbyte (www.artbyte.com). Artbyte è una rivista che si concentra sulla cultura digitale da un punto di vista più concettuale. Cerco sempre di vederla come un incrocio fra Artforum e Wired, ma con molto più sapore che i due combinati. Ad ogni modo avrò bisogno di un po' di tempo per finire questi due lavori, anche perchè sono iniziati da poco.



Se il linguaggio è un virus di un altro pianeta, i campioni sono i simboli di un nuovo, infinito e universale linguaggio?

E' un'antica premessa sfruttata da William S. Burroughs a Laurie Anderson. Ma se guardi all'hip hop e alla musica elettronica in generale, sono tutti basati sulla manipolazione di un codice. Ad ogni modo io penso che tutto ciò che abbiamo costruito (particelle di idrogeno, ecc. ecc.) è costituito da diverse forme della materia cosmica... ci sono davvero molteplici modi di guardare ai suoni e alla memoria e a tutte le diverse situazioni che costituiscono il come viviamo e pensiamo. Personalmente penso all'umanità come ad un insano animale. Le nostre ossessioni e i nostri calcoli probabilmente causeranno così tante stragi nei prossimi due secoli che praticamente tutti gli aspetti del come comunichiamo cambieranno oltre i nostri più arditi sogni. Sono convinto che a quel punto tutto sembrerà provenire da un altro pianeta.

Ad ogni modo, sì, se si guarda ai grandi filosofi (tu mi scrivi dall'Italia, per esempio), ci sono state alcune affascinanti modalità di osservare come noi creiamo sistemi di comunicazione. Ad esempio, attraverso alcuni dei miei preferiti, come Giordano Bruno, che è stato mandato al

rogo per aver guardato al linguaggio come un sistema di segni e simboli, e alcuni dei miei artisti preferiti, come i futuristi italiani (non le loro idee politiche, naturalmente, ma le loro idee sul linguaggio), si comprende come ci si può sempre rapportare giocando col linguaggio.

Il campionamento è solo il gioco ora più in voga. Ce ne saranno altri.

Una volta hai detto "Il suono è rappresentativo di una certa persona... Per cui mixando ad hoc, si ricombinano le espressioni di una persona con le proprie". Possiamo comparare il Dj con gli alchimisti europei del medioevo, o ancora con chirurghi plastici onnipotenti?

Penso di relazionarmi col campionamento come ad una sorta di macchina del tempo per creare pattern sonori alternati nella propria memoria. Siamo creature abitudinarie, e fondamentalmente c'è sempre qualcosa che ci

permette di assorbire nuove informazioni: la gente tende semplicemente ad eliminare informazioni precedenti e smette di crearne di nuove insieme agli altri. Forse è per questo che moltissima gente oggi si assomiglia, ascolta la stessa musica e usa lo stesso software. Molto noioso davvero.

Ma allo stesso tempo, se puoi muovere un pochino le cose e creare nuove forme d'ascolto, allora c'è una strada per usare lo stesso gruppo di persone per creare e dimostrare nuove forme di produzione e di percezione del suono, e questi sono i motivi fondamentali per cui io faccio quello che faccio.

Penso in fin dei conti di essere un'idealista e di avere una qualche speranza riposta nella razza umana. La

cultura del remix e il multi-culturalismo.

La forma e la funzione: ecco cos'è la dj culture per me. Mostrare alle persone che possono e dovrebbero conoscere culture diverse.

Immagina di poter ricombinare un pezzo dell'architettura più simbolica di New York, magari anche aggiungendo suoni. Cosa ti piacerebbe cambiare e perchè? Personalmente, le strade di New York sono davvero troppo strette.

Mi piacerebbe aggiungere un sacco di spazio per le persone, per farle passeggiare e andare in bici. Penso che aggiungerei anche dei suoni ad un panorama impoverito da troppe automobili e gente che vive e pensa in strutture anguste.

Uscire all'aria, guardare il cielo prima che l'inquinamento distrugga tutto. Ecco cosa cambierei in New York City, cercherei di darle un senso generale di apertura, distruggendola col fuoco e ricostruendola daccapo con piglio verde.

Le architetture sociali delle biotecnologie probabilmente faranno cose del genere in poco tempo, ma i suoni ci stanno già dicendo che questo è ciò che ci aspetta. NYC è il luogo che riflette globalmente i cambiamenti. Nè più ne meno. È solo una città al limite del tempo.

SUMMER SESSIONS FESTIVAL

La terza edizione del festival Summer Sessions è una buona occasione per scambiare qualche chiacchiera con Luca Fronza, docente al CDM del corso di Deejay ed Home Studio Recording e responsabile artistico di Summer Sessions, e Paolo Fanini, direttore del CDM - Centro Didattico Musicateatrodanza e responsabile organizzativo di Summer Sessions. Molte sono le cose che hanno da raccontare...



UT: *Siamo arrivati alla terza edizione di Summer Sessions. Dopo aver ospitato Propellerheads e Freestylers nelle passate edizioni, cosa proporrete quest'anno?*

Luca Fronza: anche quest'anno il cartellone riporta a lettere cubitali nomi al vertice della scena elettronica mondiale quali **Badmarsh & Shri, Galliano and the African Divas, Maddslinky, Dave Watts** e il buon vecchio **Santos**.

UT: *La risposta del pubblico come è stata nelle passate edizioni? Quest'anno cosa vi aspettate?*

L.F.: Devo ammettere che è grazie al pubblico che siamo ancora qua con la nuova edizione. Ci ha sempre regalato una grande e carismatica partecipazione, quindi abbiamo deciso di osare ancora di più e sono sicuro che ci premierà ancora.

UT: *L'edizione di quest'anno per cosa si differenzia da quella passata?*

L.F.: Innanzitutto si è trasformata in un festival di tre giorni (prima era una "one-night", ndr), poi, il palco sarà più grande e avremo un service da 24000 watt Martin Audio...sai, prestiamo grande attenzione alla qualità del suono perchè l'artista si possa esprimere al meglio. Inoltre ci saranno nuove aree coperte che offriranno, oltre al solito servizio bar anche cucina etnica, Internet point e zona chill-out.

UT: *In cosa consta il rapporto tra CDM e Summer Sessions?*

L.F.: Il CDM è il vertice del festival, è nato da qui, si è sviluppato da qui e viene organizzato da qui!

UT: *L'Italia non ha ancora prodotto un numero sufficiente di appuntamenti dedicati alla nuova musica elettronica. Secondo voi, manca il coraggio o manca il pubblico o manca la professionalità?*

L.F.: Ci si potrebbe imbarcare in discorsi più o meno politicizzati su quanto sia difficile organizzare eventi in Italia (aaah, la burocrazia...) ma non credo sia né lo spazio, né il momento per affrontare questo argomento. Bisogna ammettere che ci vuole una discreta dose di coraggio e professionalità, ma sicuramente il pubblico non manca.

UT: *Siete soddisfatti dell'attività di Summer Sessions? Quali saranno i progetti futuri?*

L.F.: Siamo molto soddisfatti di quello che è accaduto fino ad ora. Per il futuro vediamo il Summer Sessions come uno dei principali eventi di musica elettronica nazionale.

A questo punto la parola passa a Paolo Fanini, per spiegare al meglio la storia e i progetti che stanno alla base del CDM.

UT : L'attività del CDM può contare su oltre 800 allievi iscritti. Come si è sviluppata nel tempo?

P. F. : Il CDM è nato e si è sviluppato come scuola di musica moderna con dei percorsi formativi su generi musicali come jazz, blues, rock, pop, etnico, ambient e in misura minore anche classico. Successivamente abbiamo ampliato le nostre proposte formative alla danza (jazz, hip hop, contemporanea, flamenco, africana, classica e tango argentino), al teatro e alla produzione video. Attualmente il CDM ha un utenza proveniente da tutto il Trentino-Alto Adige.

UT : La vostra scuola indaga anche il nesso tra musica elettronica e fare artistico. Perché? Che lettura ne date?

P. F. : Ritengo che al momento attuale la club culture abbia un profondo significato oltre che musicale anche sociale e di costume. La musica elettronica ha oggi la forza derivata dal rappresentare una cifra espressiva che cerca di andare oltre stili ormai stereotipati e spesso inflazionati e quindi a mio avviso si configura come un grande e provvidenziale spazio di libertà esplorativa.



UT : Siete in collaborazione con qualche partner italiano ed estero?

P. F. : Devo dire, e non è piaggeria, che la collaborazione cui teniamo di più è quella che abbiamo con voi. Oltre a ciò collaboriamo con diversi soggetti italiani e stranieri in quanto la scuola non si limita a svolgere attività didattica ma organizza concerti, spettacoli di danza, seminari e, cosa a cui teniamo molto, sviluppa un'intensa attività sul fronte del sociale attraverso i corsi con i ragazzi disabili, attività nelle carceri e nelle comunità di ex tossicodipendenti.

UT : Come reputate l'insegnamento della musica in Italia?

P. F. : Per parlare di questo servirebbe una risposta molto più articolata di quanto lo spazio a disposizione lo consenta, diciamo che personalmente ho un giudizio piuttosto duro riguardo a ciò che si fa, o meglio, a ciò che non si fa rispetto ad un necessario svecchiamento del concetto di educazione musicale.

UT : Possibili evoluzioni della scuola CDM?

P. F. L'evoluzione che dovremo cercare di perseguire in futuro riguarda il cercare di migliorare sempre più il profilo

qualitativo delle proposte che rivolgiamo a chi ci frequenta. Oltre a ciò, se tutto andrà per il giusto verso, dovremmo raddoppiare, in termini di metri quadrati, la nostra sede. Stiamo inoltre lavorando alla prossima produzione, che andrà in scena tra un anno, uno



spettacolo realizzato da allievi ed insegnanti, nel quale interagiscono tutte le discipline presenti nella scuola e che rappresenterà il seguito di una produzione messa in scena un paio di anni fa che aveva come titolo "Le strade della Terra" e che ha riscosso grossi consensi sia di critica che di pubblico.

UT : Parlateci della vostra "medioteca" che ha sviluppato in noi un'enorme curiosità...

P. F. : Grazie all'intuizione e alla volontà dell'insegnante Lorenzo Frizzera e di Luca Perazzoli abbiamo realizzato un funzionale sistema di rete informatica per cui attraverso i computer presenti in ogni aula didattica è possibile accedere da ognuno di questi alla mediateca. Nella mediateca sono memorizzati attualmente circa 2000 CD che sono stati raccolti secondo periodi storici e stili. Oltre a ciò nella mediateca sono presenti spartiti, testi e video didattici e video di concerti dei più significativi musicisti di tutto il '900. Tutto questo materiale risulta un validissimo supporto all'attività di tutti i nostri insegnanti.

forma in campo Luca Ferruzzi, amico dal tempo dei 2T e, di conseguenza, uno dei responsabili del Summer Sessions.

UT : Luca, tu sei il responsabile artistico del festival. Quali sono le tue linee guida ?

L. F. : In effetti non ho delle vere e proprie linee guida, cerco semplicemente di trovare un sound fresco, musicalmente colto, che faccia muovere la testa a tutti.

UT : Sappiamo che svolgi anche una intensa attività di docenza al CDM, ce ne puoi parlare ?

L. F. : Tengo dei corsi di home producing in cui spiego come avvicinarsi alla produzione di musica elettronica e come e con quali mezzi produrla. Faccio molta attenzione alla guida all'ascolto per fare capire a chi partecipa come suonano e si articolano i vari generi di questo folle universo.

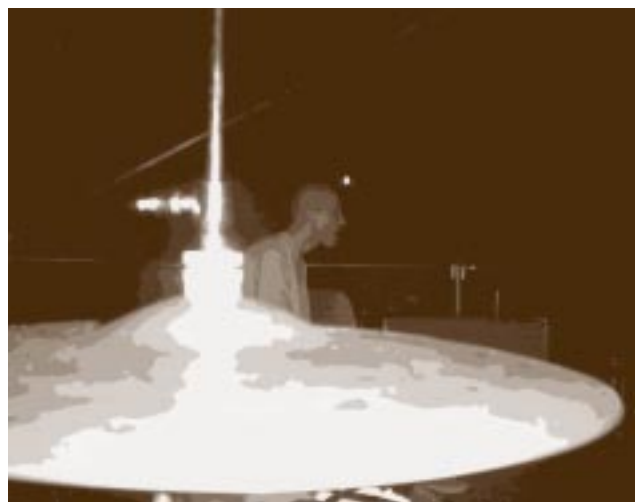


UT : Sei anche musicista e DJ. Quali attività preferisci ? Qual'è il tuo background musicale ?

L. F. : Sono un DJ e c'è già dentro tutto. Sul piano artistico suonare o produrre hanno la stessa importanza: sono entrambi due momenti centrali e indispensabili della mia vita.

Musicalmente vengo dalla black music che ho scoperto

grazie all'hip-hop, un suono che ho fatto un percorso a ritroso partendo dai sample dei miei beat preferiti per approdare alle meraviglie del soul, del funk e del jazz.



UT : Recentemente hai prodotto il tuo primo album sotto l'alias Fifth Suite. Sei soddisfatto dell'album ?

L. F. : E' il mio primo lavoro solista e come tale ne sono molto soddisfatto. Sono anche consapevole del fatto che su dodici tracce in alcuni episodi non ho proprio centrato l'obiettivo ma nell'insieme penso sia un lavoro di qualità che durerà nel tempo.

UT : Hai avuto una grossa opportunità di lavoro in Inghilterra. Raccontaci come è andata...

L. F. : E' andata che l'amicizia e la grande stima reciproca con Will White si è concretizzata in un nuovo progetto a metà strada tra breakbeat, house e hip-hop che abbiamo chiamato PIMPWAX. "Kickflip", il primo singolo, è pronto e sembra che uscirà a breve per la storica **Wall of Sound**. Preparatevi che vi sculacciamo...

UT : Progetti futuri ...

L. F. : Sto lavorando al nuovo album che prevedo uscirà a settembre. Questa volta ho in mente un suono più club-oriented con dentro molto soul,-funk e del Brasile, ma non voglio dire altro. Sto preparando il video del singolo "Happy Days" e a metà maggio torno oltremarina per il secondo singolo con Will. Poi ci sono le serate..... Grazie!

SUONI COME FRUTTI

*A Musikluster, la sperimentazione e l'elettronica
si legano alla poesia e al teatro.*

*La seconda edizione del festival
organizzato dall'associazione culturale
Lenz Rifrazioni*

*ha mostrato a un pubblico
numeroso e attento progetti
artistici unici e assai validi.*



Paolo Davoli



website: www.lenzrifrazioni.it





E' con una certa apprensione che salgo le ripide scale che conducono al Lenz Rifrazioni di Parma in una beata serata di un marzo rognoso. Non sono a mio agio: una giaculatoria oscura mi rode dentro l'anima. E', forse, solo il monologo interiore che mi sostiene dall'austera brezza notturna a lama di rasoio. Sono investito da un rosario di micropensieri, come il borbottio continuo del signor Spartaco di Lorenzo Mattotti. Chissà - mi ritrovo a pensare - questi impavidi ragazzi, cos'hanno escogitato, cos'hanno tramato, nell'atelier dei sogni del **Lenz**... l'elettronica a teatro, che bravata!, coniugare poesia e suono, parole e ritmo, forme e spazio, che forsennati!... azione poetante, fertilità poetica, parole in-*tonate*... disperato, davo loro ragione, ma in gran segreto.

Sapevo di aver torto, nell'essere pervicacemente prevenuto; speravo in cuor mio che quelle parole, quelle promesse, messe dal Lenz nero su bianco, avessero tenacemente una loro granulosa ragione d'essere, che venissero confermate quanto prima con audacia e una certa tracotanza... Ed è certo con stupore che mi sono ritrovato come quel *Masa*, nel racconto "L'attore tragico" di Cechov, che non riusciva "a staccare gli occhi (e gli orecchi) dalla scena nemmeno negli intervalli"...

Sarà l'aura sacrale dello spazio teatrale, sarà la scenografia scarna ed informale, ma l'impatto è notevole. Nella sala **Majakovskij** l'annullamento tra palco e platea è totale. Una striminzita linea di gradinate, in ferro, molto austera è posta giusto in fronte all'azione dei musicisti. I quali sono chiamati ad agire su un ridotto tavolino da laboratorio alchemico, con luci affievolite, ricolmo degli oggetti di *black magic* quotidiana: schermi, visori, valvole, console, cavi, pedali, mixer, nodi tormentati di fili in

plastica e ferro, alambicchi digitali, jacks, decks, bizzarre scatole delle meraviglie da cui emergono suoni bizzarri ed ancestrali. Alle spalle grandi teloni bianchi, su una parete disadorna (più tardi proiezioni, si auspica) mentre a lato, un tavolo più lungo, fa da ideale ponte di comando tra la folla seduta e composta sugli spalti ferrati e il luogo dell'azione, il palco. Sull'alcova laptopica a lato, come ben si comanda ai giorni nostri, è allocato un serafico pc portatile, emblema superiore della modernità. Dietro allo schermo, un Mefistofele, uno sgherro dei codici cifrati, un elettro-seminarista che controlla severo perpetue stringhe di codici alfanumerici oppure diagrammi e spettri di suono in onde mute ed eterne. Pare essere una banchina/cabina di regia, e non sai se è *mise en scene* o autentico controllo dalla burbera presenza. L'atmosfera è piena di smarrimento intellettuale (e questo è estremamente positivo), a metà tra le recite del teatro "urbanista" di Mejerchold nella Leningrado sovietica degli anni Venti e l'esecuzione da Radio Colonia, negli anni Cinquanta della Germania razionalista di Stockhausen, quando gli "elettronici" performavano da profeti-carbonari in sale abbuiate, inserendo nastri e schede perforate in marchingegni faustiani. Tutto ciò è intrigante: questa contemporanea ala del Castello di Rodolfo che nidifica a Parma, profuma di lofts newyorchesi anni Sessanta, di contaminazione assennata e al passo con i tempi. Tempi nei quali, in giro per il mondo, non si ha paura a sperimentare e vien quindi naturale buttarsi alle spalle la tara esistente tra Alto e Basso, Pop e Arte, Melodia e Rumore, Accademia e Bassofondo, Slancio Entusiasta e Teoresi Profonda. In questa fase entusiasta, alla ricerca di nuovi paradigmi, saltano tutte le regole perchè l'Attualità e la Storia corrono molto più veloci - o forse è



solo la Tecnica ad essere performer granitica; anche nelle terre nostre si mettono i guinzagli ai nanismi culturali imperanti e si accorciano le distanze geografiche con le metropoli faro. Ci si mette in rete con facilità e fantasia. I risultati sono, al momento, straordinari.

Inginocchiati al suolo. Spalle al pubblico. A fronte, tre grandi casse-monitor. Le chitarre elettriche, minacciosamente a terra, dietro di loro. Nerovestiti, i tre terroristi aurali, armati di solo microfono, sparano *technè* contro *technè*.

Muovono i microfoni *verso* gli speakers. I gesti sono parchi e devoti: segnano cerchi nel vuoto, o ellissi stranite.

Il loro limite invalicabile è la griglia bigia e ferrosa che imprigiona i con, divina geometria rotonda che amplifica e difende il suono. Escono dalle scure casse pennacchi di suono, conati di rumore, squarci voluminosi e sibilanti di *loops* infuocati: l'Ascolto Promesso nel paradiso del Noise. Eccoci qua, siamo al confine del Gesto e del Suono.

Il processo creativo è sotto gli occhi di tutti. La Monte Young e Tony Conrad, o forse John Cale e i Sonic Youth, sarebbero contenti di questi tre giovani artisti. Tutto è già stato fatto a Berlino e New York trenta o quaranta anni fa. Luigi Russolo, a Milano, addirittura cent'anni fa. Ma qui c'è anima, senza nessun trucco. La pantomima è eroica. La cornice "teatrale", perfetta. L'esplosione *intonarumorista* tra micro e macro fonia è fortemente emotiva e non accademica: si condensa in questo modo molto del "sentire" contemporaneo...

Cambiamo sala. Anche qui il palcoscenico è abolito.

Ci sono oggetti quotidiani. Un vaso, un uomo e poi terra, fili luminosi, un piccolo rastrello, una palettina di ferro. La scena si svolge dentro un giardino-bonsai, una

quadrato 2x2, perimetrato da una cornice di legno.

Ci sediamo attorno. L'uomo, nudo, è *in-vasato*, seduto *in-terra(to)*. Il suo busto è un tutt'uno con il fusto della pianta. E' un uomo silvano, arborescente. E' **Adriano Engelbrecht**, un giovane attore del collettivo teatrale Lenz. Tema della performance teatrale: trasformare il paesaggio sonoro e il gesto teatrale attraverso "lo spazio della parola interna, umida della fertilità poetica". La partitura sonora, emessa tramite nastro, mischia Haydn e techno, rumore e punteggiature impressioniste classiche. Definito dal programma di sala "*Quartetto I Adagio*", questa pièce è d'altissimo livello emotivo-poetico. L'uomo arborescente accarezza la terra con la sua paletta, la mette nel vaso, si nutre di terra, si fertilizza, emette parole-suoni, prosegue lento nei movimenti... un efficace affresco di suoni-parole-gesti investe gli spettatori; il testo - magnifico - si snoda attraverso le linee di suono e i gesti misurati del giardiniere-vaso. Straniti e affascinati guardiamo concludersi il racconto poetico dell'Uomo-Pianta del Futuro, infusore di una musicalità nuova della parola...

Emblematica anche la "vernice" immagini-suoni-playback-recitazione dei sadoMarta - cortocircuito filosofico-esistenzial-teatrale di Marat e Sade - i quali agiscono immobili ai lati della sala, mentre una terza attrice si rotola a terra, avvolta e avvinghiata in un telo plastico, nella penombra della proiezione cromatica astratta. Qui il paesaggio incantato è legato alla commistione cinema-musica evocando una stagione felice delle avanguardie novecentesche, da Simon Fischer Turner e Derek Jarman, al nitore poetico electro-post-atomico di Foxx-Resnais-Duras passando per le recenti riletture ambient-techno di Mills-Lang (Metropolis) e Aphex Twin-Wiene (Das

Kabinet); nella "Festa dei fiori e delle eco", la piece di **sadoMarta**, la musica è senza "beats": rimane sospesa tra violino, piano e computer music, colma di echi e di spazi, in un fluire magnetico e mesmerizzante che richiama da un lato esperienze pittoriche, il *bianco su bianco* del suprematista Malevic oppure la macchina astratta che svela il *non-visibile* di Kandinskij e Klee, e dall'altro la lezione acustico- sintetico-contemporanea di "Imaginary Landscape no.1" di John Cage o "Mikrophonie" di Stockhausen e/o di altri compositori di "cinema per le orecchie". Un *ascolto-in-scena* innovativo ed efficace, quello della coppia Vaia-Nasi, che scuote dalle fondamenta il rapporto electronics e visuals. Ecco alcune note teoretiche, dal foglio di sala di sM: *"Abbiamo 'scritto' questa musica per 'farla vedere'. E poi filmandola, velina per velina, l'abbiamo 'segnata', come su un rotolo e-makimono (striscia avvolgibile sulla quale si vergavano gli antichi manoscritti cinesi), perché era l'unico possibile 'racconto' del tempo - una specie di T'sui pàn - l'unica strettoia per ascoltare e vedere. Ascoltare l'ascolto e vedere la musica. Mettere in onda l'a-grafia sonora sulla quarta parete... Non ci resta che guardare gli strumenti che 'sono suonati'. Adocchiare il foglio che 'vaneggia'. Ecco di nuovo la macchinetta sadoMarta. Silenzio della struttura. **Musica da film, musica per sordi.**"*

Quando si spalanca la finestra nera del forzato rientro, mi butto come una frenetica cenerentola verso l'uscita del Lenz Teatro. Non mastico ancora i sedimenti dell'happening serale ma sono assolutamente convinto che - per una volta almeno! - la teoria si sia trasformata in prassi. Ho udito al Lenz voci e suoni di una generazione che sperimenta, osa, annusa, sceglie, forza e approfondisce. E' aria nuova, quella che respiro, e preannuncia tempi a venire roboanti. *"E' tempo di sfide"* diceva Talvin Singh in una recente chiacchierata al Maffia; e questi *challenging times* sono quelli in cui l'artista è un missionario, uno *Zangezi*, che opera con coraggio e determinazione. Esattamente come ci hanno mostrato gli artisti di Musikluster a Parma, dove ho scoperto, sotto la blusa appariscente di attori- musicisti, "corpi di atleti robusti"...

Musikluster - 15/16 marzo 2002 - II Edizione.

Partecipanti: sadoMarta, Adriano Engelbrecht, a034+bbS, Danaplato, Monophon, My Coconut, Parts + Lenz Rifrazioni, Pole

L'articolo in questione si basa sulla sola serata del 15 marzo poiché non è stato possibile essere presenti il giorno successivo. La redazione si scusa con gli artisti intervenuti alla serata del 16 marzo, sicuramente non meno significativi di quelli recensiti.

www.lenzrifrazioni.it

mainstreet

LA PROFONDITÀ DEL SUONO SWAYZAK



*"La sua voce - definirla - quando il vento gli è dentro -
i muti - sanno definire il divino?"*
La definizione della melodia - è questa - *Che definizione non c'è"*
(Emily Dickinson)

In un periodo in cui si assiste al prepotente hype della **Gigolò** - ovvero, l'etichetta *ultracool* teutonica, capitanata dall'altrettanto fico **Dj Hell**, dedita alla riproposizione di sonorità electro & techno, con sguardo discretamente retrò -, è assolutamente necessario impuntare i piedi e dirottare attenzioni su chi, attingendo al passato, si proietta nel futuro.

Questo è il compito degli Swayzak, duo britannico composto da James Taylor e David Brown, attivo dalla seconda metà dei novanta, dapprima con il misconosciuto progetto Language Lab e poi, naturalmente, con lo pseudonimo attuale.

Un combo che, nel corso degli anni, ha saputo ritagliarsi uno spazio sempre più importante nell'affollata scena d'Albione, in cui hanno esordito nei primi mesi del 1997 con il 12" *Bueno / Fukumachi*, concentrato di profonda minimal techno, sensibilità Motown e rarefazioni ambient. A questo debutto, è seguita un'altra manciata di singoli, che hanno provveduto ad affinare le maniere dei *nostri* e, soprattutto, a creare il giusto buzz perché varie eti-

chette iniziassero a segnarsi il nome.

Arriva giusto l'anno successivo il primo atto sulla lunga distanza, *Snowboarding in Argentina*, edito per Pagan e The Medicine Label, quasi una raccolta dei vari ep - ormai introvabili - della coppia: a metà fra l'etica dancefloor e l'ottica da cameretta, gli Swayzak rivelano un approccio fondatamente detroitiano, a cui uniscono elementi di house impura, oscuro dub e algide tastiere.

Snowboarding in Argentina realizza l'incontro fra *caldo & freddo*, utilizzando beats in 4/4 e bassi pregnanti, loop vocali sospesi e organici tappeti sonori.

Da sottolineare, su tutte, il viaggio di *Low Rez Skyline* - oltre sei minuti di escursione house, filtrata dal tocco minimale ed astratto del duo, senza mai risultare distaccata o impenetrabile, ma altresì terribilmente accattivante -, il calore glaciale di *Fukumachi* e il vocalizzo soul di *Red Farm*, pura sensualità in territori ambient.

Il debut album raccoglie consensi ovunque, anche al di fuori del territorio europeo - tanto da essere premiato come Best Record Of The Year per il prestigioso magazine



americano Mixer – e li fa infilare nella corrente tech house britannica, catalogazione a dir poco limitativa per lo stile assolutamente particolare della coppia.

Gli Swayzak continuano a scalare le posizioni in tutto l'underground anche grazie a svariati remix, con clienti rinomati come Larry Heard e Badmarsh & Shri, ma soprattutto approdando all'atteso secondo lp, che è precisa conferma delle potenzialità del duo.

Frutto di 18 mesi di lavoro, *Himawari* è un'ulteriore iniezione di dub, electro, funk e grande feeling, a creare atmosfere fascinosi, sublimati anche dalle parti vocali affidate a Benjamin Zephaniah, Kirsty Hawkshaw e JB Rose.

L'opera espressa in coproduzione con il poeta Zephaniah, *Illegal* - utilizzata come singolo apripista – è un cammino groovy, ultraslow e dall'anima nera e trova perfetta evoluzione nel remix di Glyn Bush aka Biggabush, che la trasfigura in un movimento ritmico ad approdo deep house.

Ma è, in generale, l'album a funzionare, a proporsi come inebriante esperienza d'ascolto, gravitante fra culture e sensibilità differenti, e conquistando in maniera sottile; un *talento-emerso* che, nel corso degli anni, è stato notato anche in alte sfere, tanto che dj del calibro di Laurent Garnier, Stacey Pullen e Carl Craig, si sono confermati estimatori e sostenitori della formula Swayzak.

Dal duemila ad oggi, il passo è stato relativamente breve: impegnati fra ulteriori ep, la cura dei mini *Snooploops*

& *Sneakbeats* e il lavoro per la loro piccola etichetta omonima, dalla rigorosa serietà *do it yourself*, il combo ha trovato estimatori anche in territorio tedesco, tanto da firmare per la famosa !K7, già label di gente come Herbert, Kruder & Dorfmeister, Carl Craig, nonché promotrice della rispettata serie Dj Kicks.

E' infatti dei giorni nostri la pubblicazione di **Groovetechnology V 1.3**, doppio mix in territorio minimal tech – electro e house, in grande esibizione dello *Swayzak mundi*: dalla storica Basic Channel al nom de plume di V.Delay, Uomo, da Ellen Allien a Herbert, il viaggio non conosce soste ed è di irraggiabile classe.

Stupendo, in particolare, il primo dei due cd, che – oltre ai sopraccitati – mostra altri nomi da segnalare: la versione houseggiante di Ricardo Villalobos, l'ottima *World Record Holder* di Pile e le pregnanti ritmiche di Headgear in *Believers Goodby*.

Il secondo è ancora più oscuro, orientato verso la techno più minimale: in questo contesto, si nota il tocco electro di *Take My Soul* di Bergheim 34, le melodie a tastiera e voce robotica di *Monolith* dei Bitstream e il motivetto *eighties* di Kotai/Bader, *Welltick*.

Un universo tanto astratto quanto toccante, questo il territorio degli

Un universo tanto astratto quanto toccante, questo il territorio degli Swayzak: inutile consigliare di farvi conquistare, potrebbe essere un buon modo per approcciare un ambito ostico, ma dalle ricchissime potenzialità.

Swayzak: inutile consigliare di farvi conquistare, potrebbe essere un buon modo per approcciare un ambito ostico, ma dalle ricchissime potenzialità.

**AA.VV Groovetechnology V 1.3
compiled by Swayzak - !k7 2002**

PUREZZE INTERIORI INDIANE

Talvin Singh torna all'essenziale o meglio torna all'essenza. Si bagna nel fiume delle arti sacre indiane: poesia, teatro, danza, pittura, scultura e musica. La ricerca della verità, l'intento di risvegliare lo spirito eleva così l'opera dell'artista al di sopra dell'evasione. L'artista, l'uomo, si può in questo modo staccare da terra e tendere all'elevazione. La musica, come le altre arti, dona dolcezza e incanto al periodo che viviamo su questa terra in attesa della liberazione dai legami materiali. Dopo aver sperimentato nuove soluzioni Talvin affronta ora con religiosità la musica classica indiana. In questa nuova avventura denominata **Vira**, prezioso compagno di viaggio è il grande flautista Rakesh Chaurasia. E' la confraternita tra due solisti e due strumenti: il flauto e la tabla.

Il flauto può produrre suoni sia soffiando in una imboccatura laterale (flauti trasversali), sia in una imboccatura alla fine del tubo (flauti dritti). L'imboccatura laterale dà le migliori opportunità per variare la qualità delle note. Alcune delle scale a cinque note dei flauti più primitivi danno intervalli che suonano strani all'orecchio occidentale. Anche gli strumenti sofisticati che hanno più di un'ottava hanno scale che non corrispondono

a quella temperata. I flauti sono normalmente costruiti in bambù, qualche volta in metallo.

La tabla è il tamburo singolo maggiormente usato nella musica classica dell'India, lo stile può andare dall'austero *Dhrupad* al romantico *Khayal*. E' fatto di legno, qualche volta di rame. I tabla sono usati a coppia, una grande ed una piccola. Sono intonati mediante legni e legacci, uno con la nota fondamentale del Raga e l'altro alla sua terza, quarta o quinta. La pelle ha una toppa nera circolare applicata al corpo del tamburo fatta di colla composta. Permette al percussionista di produrre un'ampia varietà di suoni a secondo del punto nel quale egli colpisce la pelle con la mano o con le dita.

Intorno a questi due strumenti semplici e complessi allo stesso tempo, si giocano i cinque Raga in cui l'improvvisazione è libera di volare tra scale ascendenti e discendenti. In questo climax sospeso tra l'eterno ed il divino, l'unica intromissione digitale sono i keyboards pads che creano il substrato, le textures, i paesaggi e gli ambienti (qui il "sound design" è a cura di Talvin Singh). La loro funzione è quella di sostituire il drone ripetitivo del tanpura: beat ciclici, patterns che si

rigenerano all'infinito, come frattali sonori. Stili e tecniche che si tramandano esotericamente da secoli con una disciplina che ha mantenuto immutato lo splendore e l'estasi della musica indiana. L'alta suggestione di questo disco e di altre migliaia di opere musicali allo stesso modo concepite, ci permette di spendere il termine "classico", tanto da poterlo tranquillamente accostare ad altri intoccabili maestri come Shankar, Zakir Hussain, Ali Akbar Khan, U. Srinivas.

Il suono del flauto, strumento musicale devozionale, nella tradizione mistica simbolizza il pianto dell'innamorato/a desideroso di unirsi al proprio amato/a che giunge ad

assumere i connotati sovranaturali della divinità. Il flauto è lo strumento suonato dal dio Hindu Krishna nel mezzo della notte, i suoi toni e le sue sfumature danno al disco un'aria romantica, nostalgica, di sconfinato amore divino. E' la malinconia che porta alla contemplazione, è la stupefazione che ci porta all'empatia con la natura, le cose, l'energia cosmica. E' la luce che ci permette di guardare dentro di noi. E' un suono che si fa immagine, visione, che sviluppa il terzo occhio assopito.

La tabla sostiene e ci guida all'illuminazione, è il riferimento costante

ed elastico quando ci troviamo in particolari stati emozionali. Risuona tra le mille frequenze dell'animo, fatta di legno, carne di albero, albero del *Bodhi* sotto la cui ombra il Buddha ricevette la prima illuminazione e che diventerà sacro per buddisti ed indu.

"Quel che l'arte cinese ha saputo raggiungere con le immagini del paesaggio, è qui raggiunto con le immagini dell'amore terrestre. Le braccia degli amanti li stringono l'uno all'altra, gli sguardi sono persi negli sguardi uno dell'altro, il sussurrante sakhis non d'altro parla che del corteggiamento di Krishna, gli animali stessi ammutoliscono al suono del flauto di Krishna e gli elementi della natura ristanno immobili per porgere ascolto ai raga e alle ragini". (1)

TALVIN SINGH RAKESH CHAURASIA

"Vira" (Sona Rupa, 2002)

Il CD esce per la Sona Rupa etichetta specializzata in musica indiana devozionale, canti vedici e raga per la meditazione.

(1) Dr. Coomaraswamy cit. in "arte indiana" di K. Bharatha Iyer (Mondadori)



BACK TO TALVIN

Cosa ascolta il Signor Singh nell'intimità della sua casa? Che ambientazione crea per dare suono e riverbero alle mura ed agli oggetti? Quali frequenze usa per la scomposizione molecolare delle cose? Che musica usa per rilassare i propri padiglioni auricolari ed il proprio spirito dopo le furiose cavalcate tabla'n'bass?



Il Signor Singh si rilassa e ci rilascia sotto forma di documento compatto un ottimo giaciglio per la mente. Una scatola di tranquillanti atmosferici biologici che immediatamente fanno effetto sui nostri neurorecettori. La serie **"Back to mine"** si arricchisce di un altro capitolo denso di alta suggestione ed evocatività : dopo gli episodi di **Groove Armada, Everything But The Girl, Faithless** ed altri, questo nuovo non fa che confermare il buon gusto speziato del Signor Singh. Non è prezzemolo, ma è comunque dappertutto a dare sapore ad avventure musical-gastronomiche in solitaria o in compagnia.

Curry, cardamomo, coriandolo, cumino, anice stellato ad insaporire le miscele interetniche, retrogusti che il gusto decodifica e spedisce ad un cervello che quasi si squaglia. Il sapore che rimane è assolutamente sexy per le nostre papille gustative, gli emisferi cerebrali prendono la forma del globo terracqueo... signori si viaggia!

La cucina, la scoperta dei sapori di altre terre, le inedite mescolanze sono il menù per meglio scoprire quello che sta dietro, che invisibile si amalgama. Servono ottimi ingredienti, sottolineature dei sapori, raffinate sensazioni, sconfinamenti ed estrema spazialità.

Allora il Signor Singh sa dosare perfettamente, conosce i tempi di cottura, riesce ad unire elementi sostanziosi ed in più sa presentare, mixare ed ornare con originalità. Il risultato è un piatto composito riuscitissimo: gli archi di Craig Armstrong, le dilatazioni e le infinite guitars di U. Srinivas & Michael Brook, la tromba per lande smisurate di Nils Petter Molvaer, la profondità di Dreadzone, la religiosità di Trilok Gurtu, l'animismo digitale di Photek, il blues atavico di Ali Farka Toure, la trascendenza di Nusrat Fateh Ali Khan e tanto altro ancora sino alla scorpacciata spirituale. Ma nessuna indigestione è alle porte, anzi il disco-bolo scende e viene assimilato senza lasciare scorie o tossine, l'organismo si pulisce, l'anima pure. Il Signor Singh è pure un ottimo arredatore. I nostri ambienti, i nostri contenitori, che siano case o corpi si fanno ariosi, si irradiano di luce, profumano di essenze esotiche, si preparano ad accogliere ospiti: energie cosmiche, amanti, voci, ectoplasmici di passaggio.

TALVIN SINGH

Back to Mine
DMC/Audioglobe 2001