

U+T

UltraTomato

concentrato di club culture

#19 / febbraio 2003 (euro zero)

BOARDS OF CANADA
LONDON ELECTRICITY
STYLOPHONIC
ADAM F
SONIC & SILVER
STEVE BUG
PHIL PARNELL
MASSIVE ATTACK
TIGA
TIMET
GOMMA RECORDS
SUICIDE
MASSIMO GIACON
JAMES LAVELLE
ATOMHOCKEY
SUSUMU YOKOTA
METRO AREA
MINUS HABENS
CHARGED
STEFANO RICCI
COCONINO
Yael DAVIDS

BLOW BLOW BLOW

TURF WAR

USERNAME TAKEN

BLOOD BRANDS

FUTURE PROOF

MUSIC SEARCH ENGINE PS

PSEUDO-DEMOCRATIC

SUMMORY SHARPENING TOOLS

PRICE UNCONSCIOUS

WALK THRU WALLS

ADAM F F IS FOR FUNK

Nel '97 ero un ragazzino che guardava MTV, non avevo un concetto ben definito di cosa fosse la drum'n'bass, sebbene quello fosse l'anno in cui la jungle godeva del massimo splendore, prima che fosse trascinata a forza nell'abisso techstep con conseguente perdita di interesse da parte dei media, che iniziarono a parlare di morte della d'n'b. Facendo un confronto con la scena odierna, non si è ancora raggiunta quella visibilità che c'era nel '97, periodo in cui mi rimasero impressi due video che passavano spessissimo anche alle quattro di pomeriggio: "Brown Paper Bag" di Roni Size e "Music In My Mind" di Adam F. Ovvero, i video dei due personaggi che portarono rispettivamente il jazz e il funk nella drum'n'bass.

I pezzi di Adam F sono letteralmente intrisi di funk, quello proprio grasso fatto di riffs di chitarra anni '70, i fiati caldi, i bassi slappati, il modo in cui sono composti gli arrangiamenti di tastiere e synth, e perfino il vocoder come appunto in "Music In My Mind". Titoli come "Circles" e "Metropolis" (quest'ultima uscita niente meno che su Metalheadz nel '96), poi raccolti nell'album "Colours", sono delle pietre miliari della storia della drum'n'bass, la conoscenza di questi capolavori è imprescindibile per chiunque voglia farsi una cultura della musica dance dell'ultimo decennio. Per non parlare di "Brand New Funk", pubblicata sulla storica V Recordings, il cui titolo spiega già tutto. "Brand New Funk" figura fra le 'all time top 10' di ogni junglist che si rispetti, è un concentrato di tutti gli elementi caratteristici delle produzioni di Adam F: lunghissima intro con fiati da telefilm poliziesco anni '70, campione 'brand new' passato a vocoder, fino all'esplosione di vibrazioni funk dei riffs di basso e chitarra, annunciati da una sequenza epica di fiati che è entrata nell'immaginario collettivo.

Infatti quella melodia inconfondibile è stata ripresa diverse volte all'interno dell'ultima fatica discografica di Adam, l'album

hip hop "Kaos" (2001) che ha visto la partecipazione di personaggi del calibro di LL Cool J, Redman, M.O.P., Guru e De La Soul. Purtroppo però invece di imprimere il suo stile in un hip hop ormai statico e sterile Adam F si è probabilmente piegato ad esigenze di produzione ("Kaos" è stato pubblicato su EMI) e il risultato finale è un buon album ma senza carattere, troppo simile al mainstream americano, il tocco di uno degli innovatori della drum'n'bass quasi non si sente.

Di certo ha riscosso un certo successo che gli ha permesso di aprire un'etichetta, chiamata guarda caso Kaos, la cui prima uscita è stato uno di quegli episodi 'due pezzi in uno': dalla fusione di "Your Sound" di J Majik e "Metropolis" di Adam F è nato quello spaccapista che tutti conosciamo come "Metrosound", pubblicato nella primavera del 2002. Sono seguiti dei remix eccellenti dei pezzi dell'LP "Kaos" ad opera dei migliori e più noti nomi della drum'n'bass contemporanea, prima gli Origin Unknown hanno rimaneggiato "Stand Clear", poi i Bad Company hanno messo mano a "Smash Sumthin'", Hype & Pascal e Mampi Swift per "Dirty Harry's Revenge" e ancora High Contrast e John B per "Karma", tutti raccolti sul doppio CD "Kaos: The Drum'n'bass Warfare" con altri remixes, inediti su vinile, di Roni Size, Dillinja, Matrix & Fierce tanto per dirne alcuni. Siamo sempre in attesa che Adam F torni con qualcosa di tutto suo, speriamo di non dover attendere troppo.

artista : **Adam F**
titolo : **Kaos: The Drum'n'bass Warfare**
supporto : **cd**
etichetta : **Kaos**
web : **www.adamf.com**

text : **Luca Maini**
photo : **press agency**





ATOMHOCKEY AURORA BERLINESE

Quando bussa la mezzanotte profonda, inizia il viaggio-suono dei berlinesi Atomhockey; già il nome implica una certa qualità atomica, pericolosa, in qualche modo profetica della loro musica. La loro visione dipinge Berlino di un particolarissimo colore, una secrezione di azzurro-viola-nero, inasprita da luci al neon, architetture inquiete e tensioni misteriose. E il viaggio-suono si scioglie astratto, surreale, al termine della notte, in una aurora berlinese livida e pagana...



“Io sono l’Angelo necessario della terra, poichè chi vede me vede di nuovo la terra... e chi ascolta me ne ascolta il canto”

(Wallace Stevens)

Come angeli fatali in una città maledetta, gli Atomhockey volteggiano su Berlino assetati di rumori e luci ripugnanti. Audaci intrattenitori nei locali *off* della Berlino post-techno, Ikon, WMF e Volkshuene, la coppia Rogall-Kasar ha messo finalmente carburante e uranio sufficiente nella *muzikmaschine* robotica e via! alla conquista della notte nera, sul carro di un Fetonte imbrattato di fuliggine e addobbato di vesti ruvide. E’ da alcuni anni che Atomhockey ammorbano la piazza berlinese: il debutto è *Never Get Out* del 1999, singolo EP su Sonar Kollektiv. Presente anche nell’album d’esordio, *Never Get Out* è un duro soul notturno dalla liquida speditezza, con un loop vocale da brivido di un blues-singer che ripete laconico “*you’re out...i’m never... never get out*”. Un effetto di straniamento, di ossessione, di tensione verso l’oscurità più profonda pervade questa traccia. *Never get out* è il lirico canto delle strade di Berlino descritte da Otto Dix oppure da George Grosz, laide, sfatte, odorose di umanità barbarica, indifferente, persa nella propria eroica disperazione... E la musica, che poi si rincorre sbuffante per tutto l’album, è carica di beat spezzati e spediti, spesso fuori sincrono, come se dovessero giustificare una esistenza deragliata ma con una sua velocità impetita, efferata; e poi i bassi, come si conviene oggi, larghi e grassi, perchè devono sostenere l’urto delle casse ritmiche che corrono su binari inflessibili; e per finire le tastiere e i synth che s’incrociano irreali e isterici, tra un Fender Rhodes d’antan e synth analogici tanto grevi e plumbei quanto lo furono quelli dei Clock DVA. Così come mentono i poeti e i clown, anche noi mentiamo per coniare un termine musicale soddisfacente per Atomhockey: il più adatto è Cyberjazz - atletico, smodato, farneticante, crudamente notturno. Un jazz *noir* con il martello, che probabilmente piacerebbe tantissimo ai lettori di James Ellroy o agli estimatori delle tele di Oskar Kokoschka. E per di più certi passaggi da meccanoburattinai, con ritmiche automatiche, bassi pneumatici e tastiere primitive rimandano ai taglienti collage cubo-dadaisti di Schwitters e Huelsenbeck, o ai fotomontaggi di Hausmann e Heartfield dove ogni gesto è penetrazione intima dello spazio irreal del quotidiano. Parliamo di brani come *I don’t Care*, *Get real*, *Bluebeat*: il costante fervore del turbo-beat liquefa il funk, arroventa il jazz e ammantava torbidamente la materia aurale dei folli berlinesi. Esorcizzare la notte, addomesticare il dolore, sopravvivere fino all’aurora, quando le prime luci livide annunciano un’altro giorno da affrontare con coraggio e senso del naufragio... “*Non mi seguono stelle in corteo, in me racchiudo l’essere e il conoscere*”... Atomhockey firma con *Play off at the digital gate* un debutto seducente dove la realtà immaginaria si confonde con la tragedia del vivere contemporaneo. L’essenza della vita brucia nella notte...

artista : **Atomhockey**
titolo : **Play Off At The Digital Gate**
supporto : **cd**
etichetta : **Poets Club Records**
web : **www.poetsclubrec.com**

text : **Paolo Davoli**
photo : **press agency**



L'imperfezione e il calore dell'era analogica rievocata dai Boards Of Canada nel loro primo disco si prende una sonora rivincita sugli algidi algoritmi della moderna elettronica.

BOARDS OF CANADA STATI D'ALLUCINAZIONE

La mente fervida di Ken Russell ci descrive uno scienziato - William Hurt - che, in cerca di una verità profonda, sperimenta privazioni sensorie e stati alterati di coscienza: un corpo che galleggia in una vasca contenente liquido amniotico; in un viaggio a ritroso nei meandri più bui e remoti della nostra psiche. La musica dei Boards of Canada assomiglia molto a quel viaggio: zone di soglia, melodie dall'impatto emotivo fortissimo, che attraverso un uso organico dell'analogico e una ritmica sospesa (quasi galleggiante) riescono a toccare stati della nostra coscienza rimossi, sedimentati. La corda che vibra è quella della nostalgia; quella aliena di chi si ritrova a contemplare, smarrito e senza fiato, vecchi fotogrammi mossi e un pò sgranati. In fondo i Boards of Canada non sono altro che dei romantici. Amano l'idea kantiana del sublime, "il sentimento a concepire l'irraggiungibilità dei limiti della natura". Sembra di vedere un quadro di William Turner, con i due che per anni utilizzano uno studio di registrazione sulle coste tempestose della natia Scozia. E poi la rivendicazione di uno stile di vita rurale,

certamente anomalo nell'ambito di una musica (quella elettronica) dal forte carattere urbano. Non è l'unica anomalia d'altronde. I loro ascolti per esempio finiscono spesso sull'acustico, meglio se su un vinile fruscante o su qualche vecchia cassetta smagnetizzata. Sembra vadano pazzi per Joni Mitchell, la cui voce considerano così bella da sembrare sintetizzata. Di certo l'influenza più grande però, sono i vecchi documentari educativi della televisione di stato (da uno dei quali devono persino il nome) e i primi super-8 ad uso domestico. Il loro vezzo di registrare su nastri da due soldi è proprio dovuto al tentativo di ricreare quell'immaginario dalla grana grossa, i colori sbiaditi e il sonoro incerto. E' proprio un'ossessione; l'imperfezione e il calore dell'era analogica (ah quanta nostalgia...) che si prendono la rivincita sugli algidi algoritmi. Una biodiversità che li fa amare molto anche dal mondo del rock. John Peel è stato uno dei loro più strenui sostenitori sin dagli esordi, e il tradizionalissimo New Musical Express è arrivato ad inserirli nella classifica dei

migliori 25 brani della storia della psichedelia. Nei confronti del mercato hanno un'attitudine di basso profilo. Conducono una piccola compagnia senza fini di lucro con un'etica totalmente votata al *Do It Yourself*, che si occupa di cortometraggi e dipinti. Con la stessa pubblicarono nel '95 il loro primissimo LP, *Twoism*: un centinaio di copie pensate in una dimensione quasi familiare, divenute negli anni merce di lusso venduta in rete a 800 sterline al pezzo. Oggi i Boards of Canada ripubblicano quel disco su Warp Records, l'etichetta di Sheffield che più di ogni altra ha contribuito a sdoganare l'elettronica dalle secche della musica da ballo. La sua reperibilità toglierà alla nostalgia un pretesto forte; gli stati di coscienza acquistano però otto nuovi motivi per viaggiare.

artista : **Boards Of Canada**
titolo : **Twoism**
supporto : **cd**
etichetta : **Warp**
web : **www.boardsofcanada.com**

text : **Mauro Zanda**
photo : **Ian Campbell**
bonus : articolo apparso su *L'Unità* dell'11 dicembre 2002

I GUEVARISTI DEL JAZZ ISTERICO



Come un branco di lupi famelici, i Charged, un gruppo di musicisti icone del "sottosuolo", si avventano sul jazz, sul funky, sull'hip hop riducendo la materia sonora a un groviglio dalla fascinazione selvaggia, irredimibile alle leggi del "bel suono". Amletici e scomposti, portano il suono dove solo Miles Davis osò all'epoca rivoluzionaria di "Bitches Brew".



Il bassista indossa un basco "guevarista", giacca di jeans e indumenti neri da rivoluzionario "casual". A fianco il trombettista scortica drammaticamente il proprio strumento; i lineamenti giapponesi paiono scolpiti nella pietra, il volto vissuto da attore ne aumenta inequivocabilmente i tratti immaginari. Il batterista nero ha lo sguardo fisso sul proprio partner di sezione ritmica come ad attendere bruscate sferzate o diabolici e repentini cambi di ritmo. Impassibile, il dee-jay ha il volto colorato come una maschera da guerra polinesiana, metà bianco e metà verde: inutile attribuire un'etnia, forse aborigeno, forse meticcio-metropolitano. A chiudere il quintetto, il chitarrista bianco, impassibile nella bufera acustico-ritmica, emblema di chi deve stare alla torre di controllo tra samples, nastri registrati e chitarra elettrica. Ecco, signore e signori, i Charged sul palco. Una esperienza catarattica, insolita, da quasi-collasso nervoso. La formazione è da favola (per gli esteti del suono jazz-dub nucleare): Bill Laswell basso, Toshinori Kondo tromba, Dj Disk piatti, Hamid Drake batteria, Eraldo Bernocchi chitarra ed electronics. Sono sul palco del Maffia a presentare il loro progetto di jazz post-milesiano in anteprima europea. La data è il 15 novembre 2000.

Esce ora la registrazione di quel live, registrato a zonzo per i continenti, tra il 1999 e il 2001. Con l'aggiunta del fidato Ayib Dieng alle percussioni, il perfido sestetto ha dato alle stampe "Charged Live" per la Innerhythmic, etichetta dell'orbita laswelliana basata a New York. Possiamo così avere testimonianza meno diretta e più "articolata" del lavoro svolto sul palco dai Charged. L'impressione del live non si è ancora affievolita ed è emozionante poter riascoltare quell'incredibile alternanza di calma e caos, sempre al limite della in/stabilità; un equilibrio tormentato, squarciato da potenti graffi, suonato con tanta "anima e ferocia", arroganza e spregiudicatezza. Già, la missione di Bernocchi e Laswell e soci pare essere quella di prolungare una traiettoria di suono (e di vita) che fu magistralmente dispiegata da Miles Davis da Bitches Brew in avanti. Dal tramonto degli anni Sessanta con le sue utopie, il trombettista nero americano se ne uscì con una serie di capolavori di "crossover" tra funk, jazz, rock e musica indiana, documentati oltre che dal doppio Bitches Brew anche da dischi come Pangea. Il progetto Charged inizia dove Miles Davis lascia. I Charged continuano quella scia luminosa e aggiungono come vettori di ritmo l'hip hop, il dub e il turntablism. In questa "sodomia del ritmo" gli incroci musicali vengono affrontati con maestria e

capacità di sperimentazione. Il risultato è di grande livello, anche emotivo. Nel "Live" potrete ascoltare la ruvidezza levantina di "Fathoms" o il free-jazz-funk di "Death Tools" o il post-metal con groove rumorista di "Overloaded Lila". Momenti di rara bellezza si alternano a rombi di rumore, pause estatiche a dilaniamenti brucianti, il jazz s'impenna e il ritmo-macigno si estende e si spande come un'onda minacciosa del mare in tempesta.

Coraggiosi, questi musicisti del sottosuolo. Non hanno paura ad affrontare l'ignoto e il salto. Fuori dal tempo e dai binari, la locomotiva estrema del sestetto, per ora, si ferma satolla ed ebbra. La potremo riascoltare in giro per l'Europa nei prossimi mesi, a supporto del disco in questione. Prestate loro orecchio, perché il jazz-dub-funk di Charged è uno dei migliori esempi in circolazione di "teologia sonora della liberazione"...

artista : **Charged**
titolo : **Live**
supporto : **cd**
etichetta : **Innerhythmic**
web : **www.innerhythmic.com**

text : **Paolo Davoli**
photo : **Stefano Camellini**



COCONINO PRESS BICROMIE E DISEGNI

Ad oggi, dopo circa sette anni, l'editoria a fumetti ha nuovamente un soggetto di primo piano. Era il tardo 1995 quando la "gloriosa" **Granata Press** chiudeva definitivamente i battenti lasciando un vuoto pneumatico nella produzione italiana dei fumetti (un resoconto esauriente delle vicende e un esaustivo catalogo delle sue pubblicazioni può essere trovato in "Granata Press - Sulle tracce di una casa editrice" a cura di Lucia Babina - Moby Dick - 2002). Da circa due anni, uno degli autori che hanno animato Granata, ha intrapreso una interessantissima strada editoriale dirigendo con maestria e gusto le collane che la Coconino Press ha dato alle stampe. Il suo nome è **Igort**.

Da **Mazzucchelli a Ricci**, da **Clowes a Tomine**, da **Tezuka a Moebius**, da **Baru a Taniguchi**, Igort ha messo insieme pazientemente una serie di albi tutti incredibilmente curati e appetitosi, dimostrando con tenacia che il medium fumetto ancora qualcosa da dire ce l'ha e in maniera assai significativa.

Ma non si tratta solo di questo, rilevando la gestione di "Mano", dando il via al nuovo periodico "Black", realizzando il catalogo della mostra dedicata a **Gianluigi Toccafondo**, la Coconino Press sta contribuendo sempre di più a riaffermare una poetica dell'immagine assai distante da quella che normalmente ci viene spacciata dai mondi televisivi.

Ed è proprio sfogliando il volume su Toccafondo che possiamo renderci conto di quanto fosse stata carente l'editoria nostrana in merito ai cosiddetti "libri illustrati". Per chi non lo conoscesse Toccafondo è quello della pubblicità della Sambuca Molinari (non il ragazzo dai capelli rossi, ma colui che ha realizzato le animazioni che fanno da sfondo allo spot), è quello di tutte le copertine della Fandango Libri e molto altro ancora. E' quello che plasma le immagini attraverso uno stile personalissimo sottolineando il valore del movimento e dell'animazione, innestando una poetica visiva unica. Inutile dirvi quanto questa pubblicazione sia da considerarsi una necessità per ogni biblioteca che si rispetti.

Ma la Coconino non è solo illustrazione o disegni tout court, l'abbiamo detto prima, è soprattutto fumetto, quindi narrazione, quindi "arte seriale sequenziale", come il buon vecchio Will Eisner ha saputo sintetizzare diversi anni or sono ormai. Lontana dalle stucchevoli elegie mollichiane, la direzione editoriale della Coconino si cimenta soprattutto con delle storie, il più possibile di ampio respiro (cfr. l'incredibile romanzo a fumetti in due volumi di Baru "L'Autoroute du Soleil", forse uno dei massimi esempi di abilità narrativa che negli ultimi tempi siano stati

dati alle stampe), perlustrando con cura e dovizia il panorama delle produzioni internazionali, lasciando da parte le rutilanti colorazioni proprie del mainstream, scandagliando tutti i colori del nero, permettendosi tutt'al più virtuosismi bicromatici di notevole intensità.

Ed è proprio attraverso l'uso della bicromia che lo stesso Igort ha licenziato per la Coconino due albi, "**Sinatra**" e "**5 è il numero perfetto**", a due anni di distanza l'uno dall'altro, il cui comune denominatore è la scelta del colore blu, discostandosi da tutte le sue precedenti prove autoriali. L'ultimo dei due, "5 è il numero perfetto", è anche quello più recente.

Si tratta di un romanzo criminale a fumetti di ben centosettantasei pagine che ci mostra la riscossa di un vecchio guappo nella Napoli camorrista degli anni settanta. I toni sono, è quasi inutile dirlo, quelli dei noir più classici, venati di una poesia che sta tutta nelle immagini. A parte la costrizione bicromatica alla storia è concesso tutto dalla visione onirica alle sequenze più crude, dall'autocitazioneismo all'uso del design più vintage. Insomma "5" ci mostra un Igort in pienissima forma, che non si risparmia assolutamente e ci regala uno degli atti di maggiore importanza per la letteratura fumettistica degli ultimi anni. Ci basti riportare quanto un maestro del fumetto come Loustal dice di "5 è il numero perfetto": "Mi ricordo di una giornata a Tokio, Igort mi raccontava di aver avuto accesso allo story board del film sulla battaglia di Stalingrado che Sergio Leone non riuscì mai a girare. La descrizione che ne dava era impressionante, ed è quella che penso mentre ammiro il montaggio imponente di "5", e il raffinato trattamento della luce ottenuto attraverso una bicromia azzurrognola. Un grande fumetto d'autore di notevole maturità, un'opera ambiziosa che esplora nuovi campi al confine tra il romanzo, il cinema e il fumetto".

Ma prima avevamo accennato anche che si trattava di un romanzo criminale e non a caso, in quanto "5" si inserisce a pieno titolo in quelle nuove esplorazioni narrative che stanno oggi in Italia mostrando la propria validità. Che la storia del nostro paese sia plasmata e riprodotta attraverso degli indistinti chiaroscuri e che diverse voci si facciano avanti nel tentativo di descriverla è più che mai confermato da "5" e da "**Romanzo Criminale**", appunto, di de Cataldo.

Degno del miglior Ellroy, questo giudice tarantino, affabula vicende verosimili scavando nel cuore di tenebra di quindici anni di storia italiana, seguendo le tracce delle ambizioni e delle crudeltà di un gruppo di individui disposti a tutto, costruendo un'epica metropolitana alla quale pochissime altre volte abbiamo assistito. Lo sfondo è Roma, la sostanza è



2



3

puro crimine, spietato, irreversibile, dalle implicazioni inquietanti, capace di ritrarre le zone maggiormente oscure della nostra Storia con un'efficacia senza pari. Attraverso questi due nuovi tasselli del nostro immaginario forse riusciremo a comprendere meglio quanto sia assolutamente attuale lo scandagliare l'animo criminale sotteso alla nostra esistenza.

text : **Federico A. Amico**

immagine 1 : **Igort**

immagine 2 - 3 : **Gianluigi Toccafondo**

Igort

"5 è il numero perfetto"

(Coconino Press - 2002 - 176 pp. - bicromia - • 14,00)

Gianluigi Toccafondo

"A partire dalla Coda"

(Coconino Press - 2002 - 144 pp. - colori - • 13,00)

Giancarlo de Cataldo

"Romanzo criminale"

(Einaudi - 2002 - 632 pp. - • 14,50)



PARABOLE D'EMILIA

Ecco le nuove parabole d'emilia. Un'Emilia descritta adottando tecniche ed espressioni più disparate. C'è la visione pittorica di un Bosch freak-punk che semina di simboli alchemici la tela. C'è il patchwork fatto di parole ed eventi apparentemente distanti che infine rivelano un loro legame. Ci sono versi poetici e ci sono versi scomposti. C'è il cinema surrealista e c'è il cinema catastrofico. Ci sono vignette da fumetto alla Pazienza e ci sono i rotocalchi rosa/rosso/sangue. Scandali da VIP, morbosità di gente comune, fatti quotidiani che diventano "vita in diretta", intere stirpi che trasformano le proprie vicende in operazioni trionfo. L'Emilia è laboratorio avanzato, da tempo all'avanguardia nella ricerca delle paraboliche. Elementi che curvano, discendono e ritornano. Gli umani coinvolti negli esperimenti paiono non avvertire pericolo, i sensori non avvertono alcun segno di nervosismo. Soltanto i pochi

animali selvatici sfuggiti agli immensi allevamenti fiutano elettricità nell'aria: il mare sta tornando per riconquistare la terra da cui è stato scacciato. Ritornano allora in mente i leggendari racconti di un'Emilia che si sentiva paranoica, che era ancora capace di una reazione al ricco decadere. In quei tempi si prendeva atto di una possibile sbandata, di una possibile deriva e così ci si attrezzava per combattere la forza di gravità. Si materializzano luoghi e zone in cui si imparavano e si attivavano meccanismi di difesa. Probabilmente due realtà-siamesi hanno convissuto sino alla faticida decisione di sopprimerne una per permettere all'altra di crescere e prosperare. Queste pagine sono preziosi documenti in cui vengono descritti gli ultimi giorni di una realtà sacrificata. Sono scritti che mi permettono di conoscere l'altra parte della storia. Reggio Kaputt Mundi. Nuove versioni ed altri punti di vista che aiutano a ricostruire fatti appena sfiorati quando da giovinello quasi conciato punk-wave mi inoltravo nella "metropoli" reggiana. Ecco ora posso vedere dall'altra parte lo sfondamento del Palazzetto dello Sport al concerto dei Police, posso sentire in gola e negli occhi una nebbia ben più acre: quella dei lacrimogeni. Io me ne stavo dentro, chiedendomi cosa fosse successo ed inconsapevole del casino che stava succedendo fuori. Sono pagine in cui posso riconoscere personaggi e tipologie incontrate nella grande e vischiosa rete di locali-settesegrete-ritrovi-club-eventi-sperimentazioni-performances-concerti-provazioni. Spesso c'ero e partecipavo, anche se la "tenebra" età mi teneva per un

po' lontano, guardavo il passaggio e miscelamento tra '70 ed '80, tra fricchettoni e punk-wavers (io tifavo fortemente per questi ultimi), tra vecchie droghe da emarginati e nuove droghe da integrati.

Il libro narra una realtà di qualche giorno prima, descrive una Reggio prossima ad essere inghiottita dalle prime foschie sociali. Le piazze, subito dopo, si trasformano in quinte teatrali senza più attori, spariscono addirittura le ombre nonostante l'illuminazione posta ad ogni angolo. Ma è un abbaglio pensare che sia luce per gli occhi di chi vive la città di notte, questa è soltanto chiara e sfrontata isteria della sicurezza affidata al circuito chiuso delle videocamere. Qui siamo qualche attimo prima del restauro ideologico, della grande frittata culturale, prima dell'assemblamento in batterie d'allevamento spettacolare. Qui cominciamo a notare i primi contagiosi sbadigli prima del letargo sensoriale e già nel dormiveglia ognuno comincia a sentirsi una popstar nel calduccio di casa sua. La città sta per essere espropriata persino delle sue vedute prospettiche a favore di piatti cartelloni di persuasione pubblicitaria. Non è nostalgia cantautorale, non è la magia del c'era una volta, non è questo un trattato del come eravamo, ma una traccia utile per chi cerca ancora un qualche nuovo eroe che non sia televisibile.

"La cosa che volevamo davvero era qualcosa da poter raccontare, senza vanto, in onestà, qualcosa che sapesse di: vita. Anche avventure dove non avviene proprio niente, se non nelle nostre teste". Avventure e scorribande creative in cui fiutare qualcosa di sano e pericoloso, qualcosa di libero, selvaggio, dolcemente anarchico. Occorre salire in alto allora, arrampicarsi e superare i vari piani di realtà, superare i diversi strati della coscienza per avere una migliore visione delle cose. Ecco la conquista della Torre di San Prospero che porta all'elevazione. Da là sopra può iniziare una ricognizione su se stessi mentre sotto nulla si muove nella presunta normalità della città intorpidita. Ecco la conquista della Pioppa Secolare dei Cattani nel Fondo Garibaldi, un intricato sistema di rami e direzioni che puntano ovunque. L'altezza raggiunta permette di scegliere la porzione di veduta in lontananza. A qualche metro da terra la provincia trasfigura, arrivano gli eco di cronache morbide dove la finzione invade la quotidianità. Sceneggiature grossolane muovono personaggi che recitano le proprie vicende in un mondo che da naturale si è fatto alieno. Tra un dialogo e l'altro emergono, come frammenti alla deriva, reazioni schizofreniche all'avvolgente tecnologia. Risuonano le Madonne (intese come sproloquio) indirizzate all'infosfera. Il linguaggio è il fantasma che riappare per reclamare la sua esistenza, non rimane che provare una sua ricostruzione sulla pagina scritta. Fiorisce così la Babele linguistica contenuta in questo libro, un gioco di segni ed idiomi, tra invenzioni letterali e calembour, tra neologismi e sillogismi, tra poesia fonetica, onomatopee e glossolalia. Il tutto a stenti contenuto da una impaginazione borderline e



incatenato in una struttura grafica ardua. Un vortice di parole che prima si appiana per poi inerparsi in improvvise altezze verbali. Un estremo Rollercoaster tra umorismo, senso del grottesco, paradossi, esperienze di déjà-vu. Quasi un ricordo di possessione, un senso del mistero nel descrivere le religiose confraternite tossiche. Quasi un senso di orrore nel descrivere il grande vuoto del GygaCoop, il non-luogo di passaggio in cui vagano figure indistinguibili, personaggi post-apocalisse alla Vonnegut ma virati attraverso la cronaca locale del Resto Del Carlino. Scene, quelle del GygaCoop, che fanno venire in mente il film di George A. Romero con musiche dei Goblin "Zombi". Un film girato in un supermercato scintillante di luce e sangue che si trasforma in un regno di razze per morti viventi: bocche insaziabili, fame atavica, estrazioni di intestini, cannibalismo. Grandi effetti speciali e zoomate sul pasto dello zombie che diventa metafora del consumatore accecato dalla brama della ricerca di un barlume di vita in un qualsiasi prodotto acquistabile, assimilabile e digeribile. Pop Will Eat Itself. L'uomo mangia se stesso. Il mercato mangia se stesso. Ipermercati, Centri Commerciali, GygaCoop: di questo parleranno libri di storia, di psico-geografia, ipertesti, x-files. Parleranno di lotte tra luddisti fuori tempo massimo che vogliono distruggere le merci, le macchine e commesse fuoriuscite da un film di John Waters risucchiato da un miniphon da ciglia con manico di visone. Studiosi del comportamento, antropologi e psicoanalisti non potranno che confermare gli studi storici sulla Libido, sul Totem e sui Tabù. Sarà il Super Io Massificato a stravincere ed alla fine, in un'orgia dissennata, l'umanità si scioglierà in una gelatina desiderante (ed ancora una volta, non credo sia un



Intervista a Massimo Zamboni

Sei d'accordo nell'individuare una costante antropologica in ciò che scrivi? Antropologicamente nel senso dello studio di un comportamento umano ben localizzato da uno spazio tempo luogo – ecco il colono di questa Emilia Parabolica: "Mostro Futuro", in quanto ai modi e alle espressioni conseguenti, protagonista di un'epica singola tesa alla conquista di spazi vitali sempre più vicini e minimi. Ma anche Divino (seppur D'accatto) e Semidio (seppur malgrado), nel suo essere depositario unico di tutto ciò che è stato e che sarà.
L'Emilia è un laboratorio sociale. Pensi sia un punto di osservazione privilegiato? L'Emilia è il fondo del vecchio mare.

Terra larga, piatta, fertile; ricca di sedimenti, di strati, e pianura monte e mare tutto assieme. Per la sua posizione, niente di tutto quello che trascorre per l'Italia può non passare attraverso l'Emilia; lasciando altre tracce, strati nuovi, sedimenti ulteriori. C'è una inclinazione negli Emiliani a sentirsi privilegiati, mi piace, è onesta. Purché non ci si fermi lì, senza compiacersi.
Nel libro il linguaggio è forse il vero protagonista. Spesso pare cercare una via di fuga dalla griglia della pagina. Il linguaggio è protagonista. Si infila nei corpi, si autotrasmette, sollecita e dispone a comodo suo, si ritiene del tutto esente dall'umore degli avvenimenti e delle storie che si incarica di raccontare. Sempre oltre le righe, tra le righe, soffre dell'impossibilità

propria dei libri di non poter ricreare lo stato simultaneo, l'essere tutto contemporaneo e altro insieme. Il linguaggio è L'Emilia Parabolica. Ma quando arrivano le acque, è come se un crampo si distendesse, una contrattura si rilassasse. L'acqua è più forte della lingua. La anestetizza.
Prossimamente ci sarà un disco. Sarà in un qualche modo legato al libro? Sì, alcune canzoni sono già disciolte nel libro. Nascono dagli stessi pensieri, quelli di Alito, in particolare. E' una meditazione in musica sulla sconfitta, sulla necessità di affrontarla e trarne forza.

Massimo Zamboni "Emilia Parabolica" (Fandango Libri)

caso, ho apparizioni cinematografiche: questa volta da "Society" di Brian Yuzna). La società si liquefa in un rituale miracoloso, pronta ad essere contenuta nei colorati packaging dei prodotti che si moltiplicano e rigenerano per scissione cellulare. E' il ritorno alla consistenza ameboidale, alla elementarità dei primi microrganismi acquatici, sono i batteri che si disgregano nel brodo primordiale-spettacolare. Sono in corso grandi preparativi in attesa del ritorno delle acque che ricopriranno tutto come un tempo, riportando silenzio, inattività, calma e nuove parabole.

text : **Fabrizio Tavernelli**



[FUORI GIOCO] SCONFINAMENTI VIDEOLUDICI

"I videogiochi sono arte. Un'arte popolare. Un'arte emergente. Un'arte largamente incompresa. In ogni caso, arte". (Henry Jenkins)

Il dibattito sullo statuto artistico del videogioco – tutt'ora in corso, tutt'altro che risolto – ci pare inficiato dalla più bieca parzialità. La principale preoccupazione degli osservatori è stabilire se il Videogioco – in quanto forma espressiva dotata di un proprio statuto autonomo – possa essere considerato Arte. Una domanda che, nella nostra immane presunzione, consideriamo retorica. Ridondante. Arrogante, perfino. Ci sembra molto più utile e sensato, semmai, chiedersi se l'Arte possa essere Videogioco. Chiarire come le arti tradizionali abbiano reagito all'introduzione del *ludus* elettronico. Individuare i meccanismi di scambio e di interazione tra il divertimento elettronico e gli altri aspetti dell'Arte, capirne l'andamento, le tendenze e le contraddizioni. Quello che tenteremo di dimostrare nelle prossime pagine è che dopo un'iniziale diffidenza, Arte e Videogioco hanno realizzato un fecondo e prolifico sodalizio. Per l'Arte contemporanea, il video game rappresenta il punto di incontro sinestetico tra differenti linguaggi e modalità espressive. È un artefatto culturale che si colloca in un territorio liminale, in precario equilibrio tra gli input contraddittori della cultura pop e gli imperativi dell'*high brow*, tra merce e *video art*. Da parte sua, il videogioco, virus elettronico per definizione, sta contaminando tutti i media e le forme artistiche, alterandone e ridefinendone tanto la forma quanto la funzione. Dopo tutto, come notava Klüver (1996), «una delle idee più persistenti nell'arte del XX secolo è quella di assorbire la nuova tecnologia nell'arte» (p. 209). Al tempo stesso, «sin dall'inizio, la definizione di tecnologia nell'ambito della cultura occidentale è stata elaborata a partire dal suo fluido rapporto con l'arte» (Rutzky, 1999: 4-5). Negli ultimi anni, stiamo assistendo al diffondersi in tutti gli ambiti della produzione culturale di una estetica dichiaratamente "tecnologica" (Bittanti, 1999), neologismo risultante dalla combinazione di due termini: "*techné*" e "*ludus*" ("gioco" in latino). Il termine *technoludismo* si riferisce a tutte le "tecnologie del gioco", dai videogiochi alla realtà virtuale. In un lavoro precedente ho analizzato sistematicamente le dinamiche sottese all'intersezione tra cinema e videogiochi (Bittanti, 2001). In questa sede vorrei invece tentare una perlustrazione in due territori contigui: quello letterario e quello delle arti visive. Questa duplice ricognizione, che non ha alcuna pretesa di esaustività, vorrebbe più modestamente illuminare alcuni degli aspetti più trascurati della rivoluzione videoludica: le conseguenze estetiche e culturali dell'introduzione del videogioco. Gli effetti collaterali, imprevisi del medium elettronico. Sulla parola e sull'immagine. Gli "sconfinamenti" del videogioco. Niente di più, niente di meno.

1. LA PAROLA LUDICA

C'è forse da sorprendersi se il videogioco sia diventato una presenza costante, a volte ingombrante, all'interno della produzione letteraria contemporanea? Ovviamente no. Del resto, le ultime generazioni di scrittori non si sono formate sui testi di Thomas Mann e James Joyce. Sono cresciute all'interno di un panorama mediale costellato di videoclip, fumetti, manga e anime, e, soprattutto, videogiochi. Il risultato è che oggi la letteratura è

diventata un ricettacolo di elementi testuali mutuati anche (soprattutto) da territori extraletterari quali il videogioco.

La metafora del gioco – del gioco *elettronico* – ricorre con sorprendente frequenza nelle opere di Orson Scott Card, Viktor Pelevin, Jonathan Lethem, Ian Banks e Alex Garland. Da diversi anni ormai, questi autori si avventurano nelle lande dell'immaginario ludico. Agli appassionati della fantascienza, alcuni di questi nomi suoneranno familiari. Anche in questo caso, nessuna sorpresa. Videogiochi e fantascienza non sono solamente "compatibili", ma addirittura complementari: la narrativa *sci-fi*, come il *ludus* digitale, dilata oltre misura i confini del mondo che esperiamo quotidianamente. Distorce, comprime, stravolge il reale fino a re-inventarlo. E come il divertimento elettronico, questo genere letterario è stato a lungo ghettizzato, emarginato, disprezzato dai cosiddetti paladini della cultura "alta", dagli integralisti del

"Ci sono questi ragazzini che giocano a Street Fighter II, 7, 8, 9 anni, che poi passano a videogiochi più avanzati... non riusciranno mai a leggere un racconto. Penso che ci sarà sempre un pubblico per i racconti scritti, ma la maggior parte dei romanzi verranno adattati alla Realtà Virtuale ne sono sicuro. Probabilmente il romanzo come lo conosciamo oggi diventerà una curiosità da specialista". (James G. Ballard)

realismo ad oltranza ("*morte ad Allegra Geller*"!), da tutti quei critici non hanno saputo fare tesoro del vaticinio di Philip K. Dick, che in *Radio Libera Albemuth* profetizzava: "*la fantascienza è la letteratura del futuro*".

Il futuro di Dick è il nostro presente. Il realismo ha lasciato spazio al trans-realismo ruckeriano, ossia all'immediata percezione fantastica, quasi ludica, del reale. L'epica fantascientifica costituisce oggi una delle forme narrative *par excellence*. Non è un caso se cinque dei dieci maggiori incassi della storia del cinema – *Guerre Stellari*, *E.T.*, *Il Ritorno dello Jedi*, *Independence Day*, *L'impero Colpisce Ancora* – siano impregnati di *sci-fi*. Dal grande al piccolo schermo c'è lo spazio-tempo di un clic. Oggi il divertimento elettronico contende al cinema il primato come forma di intrattenimento privilegiata, se non a livello culturale ed artistico, quanto meno commerciale. Il passaggio di consegne è nell'aria: del resto, se il cinema è stato l'arte della modernità, il videogioco rappresenta la forma artistica della post-modernità.

La letteratura, più volte data per spacciata, assassinata prima dal cinema, poi dalla televisione e infine dai videogiochi, ha invece trovato proprio nel divertimento elettronico nuova linfa, nuovi temi, nuove possibilità. Il *ludus* elettronico, lungi dall'aver messo in crisi la parola, ha in realtà profondamente rinnovato il modo di raccontare le storie. Come scrive la Hayles (2002), "impulsi bibliomaniaci si stanno trasformando radicalmente in questo mondo di multi-, trans, inter e re-mediation, e diventa allora indispensabile individuare nuove categorie per descrivere la relazione fisica ed emotiva tra chi legge e ciò che è letto" (p. 4). Incuranti delle prevedibili accuse di eresia, ebbri di bit e di pixel, affermiamo in questa sede che un intero filone della fantascienza, il *cyberpunk*, non è altro che un figlio illegittimo del videogioco. Del resto, come spiegava lo stesso William Gibson al critico Larry McCaffery (1986), il concetto chiave di "cyberspace" ha una matrice videoludica:

Cammino per Granville Street, la "Strip" di Vancouver e ho dato un'occhiata fugace ad una sala giochi. Non avevo mai usato molto i videogiochi, ed ero un po' imbarazzato perché erano tutti molto più giovani di me; quando però mi sono messo ad osservarli ho capito quanto fossero rapiti da quei giochi: me ne sono accorto dall'intensità fisica dei loro atteggiamenti. Era come uno di quei sistemi chiusi in un romanzo di Pynchon: era un circuito di feedback, con i fotoni che uscivano dallo schermo verso gli occhi dei ragazzini, i neutroni che circolavano attraverso i corpi e gli elettroni attraverso i computer. E chiaramente loro credevano nello spazio proiettato dai giochi. Tutti quelli che lavorano con i computer sviluppano una fiducia istintiva nell'esistenza di una specie di spazio reale dietro lo schermo; quando le parole o le immagini spariscono dallo schermo ci si chiede spontaneamente: "Dove se ne sono andate?". Beh, se ne vanno dietro, in un qualche posto che non riusciamo a vedere (p. 272).

I videogiochi hanno portato la narrativa "altrove". Esempio il caso di Viron Vinge, padre del *cyberpunk*, che mette al centro della sua opera più famosa, *True Names* (1981), nientemeno che un programmatore di videogiochi, Roger Pollack. Nel futuro immaginato da Vinge, gli *hacker* si riuniscono in enclavi cibernetiche camuffandosi per mezzo dei loro alter ego. Come nota Bukatman, «l'esistenza di questa altra dimensione del reale rappresenta qualcosa di più di una mera convenzione diegetica. Vinge riconosce la relazione tra giochi e narrazione e la duplice relazione metaforica dell'interfaccia tra il soggetto e il terminale» (p. 202). Il reame virtuale di *True Names* è modellato su quello di «Adventure [il

precursore delle avventure testuali, ndr] che era stato giocato sui computer per oltre 40 anni» (Vinge, 1981: 23). Poco dopo, un altro esponente del *cyberpunk*, Rudy Rucker, dà alle stampe un racconto intitolato "Pac Man" (1982, disponibile nell'antologia *Gnar!!*), nel quale il videogioco Namco viene utilizzato dal Pentagono per reclutare gli agenti segreti impegnati nella lotta contro gli alieni. Passano due anni e il regista Nick Castle riprende e ribalta questa idea con "L'ultimo Starfighter" (1984). Nel film, una razza aliena si serve dei coin-op come test d'ingresso per arruolare i piloti spaziali impegnati in un conflitto cosmico. Quando il teenager Alex Rogan stabilisce un nuovo record al suo video gioco preferito (*The Last Starfighter*, appunto), si ritrova suo malgrado coinvolto nella disfida interstellare. Nonostante le titubanze iniziali, il ragazzo riuscirà a salvare la galassia, conquistare il cuore della sua ragazza e abbandonare il deprimente parco-roulotte dove vive insieme alla madre. Miracoli dei videogames...

La sempreverde metafora del videogioco come medium alienante ritorna nel capolavoro di Stephenson *Snow Crash* (1991), l'opera che meglio di ogni altra sintetizza i temi e le ossessioni del *cyberpunk*. Inizialmente concepita come un'avventura multimediale (!), *Snow Crash* rappresenta il punto di intersezione tra narrativa tradizionale e videoludica. La trama: nel 2015, gli Stati Uniti sono frazionati in centinaia di "franchise", piccole enclavi sovranazionali, ultima evoluzione delle multinazionali e delle associazioni a delinquere tradizionali come Nova Sicilia, controllata dal fascinoso Zio Enzo, padrone della catena di pizzerie CosaNostra nonché la SuperHong Kong di Mr. Lee. L'eroe del romanzo è Hiro Protagonist, un fattorino di CosaNostra Pizza nonché hacker freelance che scorrazza per le vie del mondo virtuale del Metaverso sotto le sembianze di uno spadaccino imbattibile (non a caso, è il programmatore delle *routines* che regolano i combattimenti virtuali). In quel gigantesco videogame che è il Metaverso, la concretezza della realtà viene restituita in forma puramente simbolica. Il mondo virtuale è regolato da leggi fisiche puramente videoludiche: nel Sole Nero, il locale più esclusivo della Strada, «prima di gettarli fuori, si possono colpire gli indesiderati sulla testa con mazze giganti o schiacciarli sotto casseforti che cadono d'alto» (Stephenson, 1992: 45). Gli stessi personaggi assomigliano agli eroi bidimensionali di un videogame: oltre a Hiro Protagonist, è un hacker/fattorino

armato di katana, lo skater Y.T. sembra uscito dall'ultimo episodio di *Tony Hawk* mentre Raven, il *villain* della situazione, è un mutante motorizzato che trasporta nel sidecar una bomba atomica collegata al cervello. Sono soltanto alcuni dei personaggi di una vicenda caleidoscopica fatta di inseguimenti, scontri a fuoco, duelli di spade, e bombardamenti con armi da guerra. Ma l'aspetto più intrigante di *Snow Crash* sta nella descrizione delle proiezioni digitali degli utenti del Metaverso, i cosiddetti *avatar*.

La metafora è infranta. L'avatar non si comporta come un vero corpo. Ricorda a tutti i clienti abituali del Sole Nero che si trovano in un mondo immaginario. La gente odia sentirselo ricordare.

[...] Gli avatar non muoiono. Non si disintegrano. [...] Così Hiro ha dovuto escogitare qualcosa affinché il Metaverso, nel corso del tempo, non si riempisse di avatar inerti e smembrati, ma non soggetti a decomposizione.

Quindi la prima cosa che accade quando qualcuno perde un combattimento di spada è l'esclusione del suo computer da quella rete globale che è il Metaverso. Viene cacciato fuori dal sistema. È la più realistica simulazione della morte che il Metaverso possa offrire (p.92).

Nel Metaverso, i giocatori si sfidano a duelli virtuali e i "corpi" degli avatar sconfitti vengono rimossi dai becchini virtuali:

Eliminare gli avatar fatti a pezzi è compito dei demoni funebri. [...] Sono agili personcine, tutte fasciate di nero, come ninja, a punto che non se ne vedono neppure gli occhi. Sono silenziosi ed efficienti. Non appena Hiro si allontana dal corpo in pezzi del suo avversario, eccoli emergere da botole invisibili sparse sul pavimento [...], risalire dagli inferi, piombare sull'imprenditore caduto. Nel giro di qualche secondo ripongono le parti del corpo dentro borse nere. Poi discendono attraverso botole segrete e svaniscono in gallerie nascoste. [...] Un paio di clienti curiosi provano a seguirli, ad aprire le botole, ma le dita dei loro avatar trovano il pavimento nero metallizzato completamente liscio. Il sistema delle gallerie è accessibile solo ai demoni funebri.

[...] I demoni funebri porteranno l'avatar alla pira, un falò eterno sotterraneo [...], e lo bruceranno. Quando le fiamme lo avranno consumato, l'avatar scomparirà dal Metaverso e allora il suo proprietario potrà tornarci, con un nuovo avatar (pp. 93-94).



Con la narrativa cyberpunk, gli avatar, i cloni virtuali dei giocatori, diventano i veri protagonisti della narrazione. I corpi immateriali del Metaverso descritti da Stephenson, non sono altro che fantasmi trasparenti fatti di byte, esseri sovrumani (non a caso il termine "avatar" - usato per la prima volta da Chip Morningstar e Randall Farmer negli anni ottanta - significa "divinità" in Sanscrito). Questo inferno virtuale è popolato da esseri senzienti che si ispirano alla mitologia sumera (nel *Neuromante* gibsoniano, invece, l'elemento soprannaturale assumeva la forma del voodoo). In quell'allucinazione consensuale indotta elettronicamente che è il Metaverso, il "giocatore" può assumere infinite identità. L'avatar è una delle figure più rappresentative dell'era post-umana, anticipata dal cyberpunk. Gibson, Stephenson, Rucker e altri ancora hanno celebrato l'abbandono dell'involucro carnale e la conquista di una consapevolezza digitale. O, se vogliamo, non hanno fatto altro che dare spessore narrativo ad una qualsiasi sessione videoludica, costruendo un'epica basata sull'interazione tra uomo e macchina (vedi Hayles, 1999). Preoccupazioni analoghe ricorrono anche nella narrativa di Pat Cardigan (*Mindplayers*, *Sintetizzatori umani*, e *Folli*), la firma femminile del cyberpunk. Si pensi ad un'opera come *Tea from an empty cup* (inedito in Italia, 1998), i cui protagonisti - come i videogiocatori - sono personaggi dalle personalità multiple, frantumate, frattali. *Tea from an empty cup* è in realtà due romanzi in uno, due storie che lentamente convergono, due partite che si svolgono in parallelo. La giovane Yuki ha perso il fidanzato, Tom, nei bassifondi del mondo virtuale che si è sviluppato dopo la distruzione del Giappone. Disperata, decide di esplorare il mondo della simulazione per ritrovarlo (si noti che un'analogia premessa è alla base di *Avalon* di Mamoru Oshii, 2001). Intanto, il detective newyorchese Kostantin sta investigando la misteriosa morte di un giovane uomo di nome Iguchi Tomoyuki, ucciso durante una sessione nella realtà artificiale della post-apocalittica Noo Yawk Sitty, un reame popolato da giocatori e altri fanatici di AR, acronimo di *Artificial Reality*. L'avatar letterario, come l'alter ego del video giocatore, è una figura ibrida, che oscilla tra due dimensioni - il mondo finzionale ed il mondo "reale" - è un doppiogiochista del soggetto, formato attraverso un'interfaccia dinamica con il computer. L'avatar è il simbolo di un'era di ambivalenza, transitorietà e confusione tecnologica. Rappresenta oggi quello che il cyborg è stato negli anni ottanta e novanta: un feticcio, una metafora, un sintomo e una diagnosi contemporaneamente. Le forme narrative ricorrenti della letteratura tecnologica prevedono, da una parte, la materializzazione degli avatar all'interno del cosiddetto "reale" e, dall'altra, un'intrusione dell'umano all'interno del "virtuale". Tale contaminazione, di solito, risulta nell'eliminazione di personaggi "reali" ad opera di personaggi "virtuali" e viceversa. Il videogioco viene descritto, nella maggior parte dei casi, come una trappola, un luogo di perdizione, un ingranaggio mostruoso nel quale il giocatore umano si trova suo malgrado incapsulato e dal quale tenta (vanamente) di fuggire. Lo attesta anche l'episodio di X-Files "First Person Shooter" (tredicesimo episodio della settima serie) scritto da William Gibson e Tom Maddox, in cui gli agenti dell'FBI devono vedersela con avatar senzienti uccidono anche nel mondo reale. Maddox, per altro, è l'autore di un altro romanzo tecnologico, *Halo* (1991, inedito in Italia), che si svolge in un futuro non troppo lontano in cui la realtà virtuale ha raggiunto livelli ormai pervasivi. Il protagonista, Mikhail Gonzales, viene inviato sulla stazione spaziale di Halo City controllata dal potentissimo computer Aleph e sperimenta l'Uovo, una nuova forma di VR ultrarealistica.

"Non capisco..."

"E invece sì, Signor Gonzales. Lei è nel gioco, c'è stato per anni, direi e, a scanso di equivoci, credo che sia quello per cui lei vive." (p. 59)

Incidentalmente, *Halo* (Microsoft, 2002) è anche il titolo di uno sparatutto in soggettiva per Xbox premiato dalla prestigiosa (e severissima) rivista inglese *EDGE* con un 10/10. I mondi simulati, ludici sono soprattutto sudici: impregnati di paradossi e di aporie che confondono il giocatore. Sono popolati da personaggi che tendono ad "inquinare" il mondo "reale". Sono labirinti nei quali i giocatori si perdono. Ma sono anche spazi magici, regolati da leggi completamente differenti da quelle del mondo "reale". Nei romanzi tecnologici, il gioco non è mai un'attività costruttiva, bensì distruttiva. Mai costruttiva, sempre distruttiva: l'apogeo è rappresentato da *Il gioco di Ender*, dove la simulazione ludica conduce al genocidio. Temi e cliché narrativi che ritroviamo anche nella narrativa pre-cyberpunk, beninteso. Si pensi ad un classico dell'americano Daniel Galouye, *Simulacron* (1964), dal quale Rainer Werner Fassbinder ha tratto il film per la TV *Il mondo sul filo* (1973) e che in tempi più recenti, ha fornito l'ispirazione per *Il tredicesimo piano* (1999) di Josef Rusnak. Il romanzo ruota attorno alle vicende di un geniale inventore, Hannon Fuller, che dopo aver messo a punto un simulatore in grado di creare un mondo virtuale popolato di personalità fittizie, programmato per riprodurre specifici aspetti della società e sperimentare nuovi prodotti da introdurre sul mercato, muore in un misterioso incidente. A quel punto, il collega Douglas Hall assume la direzione del progetto. Ma c'è un problema: uomini e oggetti cominciano a sparire in misteriose circostanze e, stranamente, Hall sembra il solo a rendersene conto. Si proietta quindi nel mondo del *Simulacron* per indagare, e qui incontra Morton, l'unico abitante del mondo virtuale che è consapevole di vivere in una creazione artificiale. Morton sta cercando di fuggire appropriandosi del corpo di un tecnico, ma viene scoperto e riprogrammato... non prima però di rivelare a Hall che anche il suo mondo, quello apparentemente "vero", non è altro che una simulazione. Oltre a Galouye, anche Philip K. Dick è ossessionato dai temi della simulazione e del gioco (pre-elettronico). Cos'è *Labirinto di Morte* (1970) se non il romanzo di un'avventura simulata? E cosa sono "I giorni di Perky Pat" (1963), "Giochi di Guerra" (1959) e *I Giocatori di Titano* (1963) se non affascinanti riflessioni sul ludus?





L'avvento dei videogiochi ha dato agli scrittori di fantascienza nuovi modi e modelli per ripensare l'arte della scrittura. I mondi virtuali descritti da Stephenson e dalla Cadigan – ispirati ai MUD – hanno trovato applicazione in giochi come *Everquest*, *Lineage* e *The Sims Online* e *Counter-Strike*. E non va dimenticato che *Half Life*, uno dei videogiochi più popolari di sempre, è stato sceneggiato nientemeno che da Marc Laidlaw, scrittore di fantascienza autore di piccoli classici come *Kalifornia* e *Una famiglia nucleare*.

Come ha concluso Landon (1997), "il cyberpunk è stato un movimento letterario interessato soprattutto ad estrapolare il futuro dei media elettronici. Il cyberpunk ha immaginato in modo assolutamente stupefacente il futuro dell'immagine, nonché la relazione futura tra le parole e le immagini nelle realtà virtuali." (pp. 164- 65). Dallo schermo (*Adventure*) alla pagina (*True Names*), dalla pagina (*Snowcrash*) allo schermo (*EverQuest*). Game over? Tutt'altro.

1.1 Il (video)gioco di Orson Scott Card

Laddove il cyberpunk si è ispirato all'estetica videoludica per costruire il cyberspace, il metaverso, cyberia e gli infiniti mondi virtuali, Orson Scott Card ha usato il videogioco come fondamento stesso della narrazione. La sua opera più celebre, *Il Gioco di Ender* (1985), rappresenta il punto di incontro tra fantascienza ed intrattenimento elettronico. Con Card, il videogioco cessa di essere *pretesto* e diventa *contesto*.

Pubblicato in forma di racconto a puntate sulla rivista *Analog* nel 1977 (a pochi anni di distanza dall'introduzione dei primi videogames), *Il Gioco di Ender* conosce la sua definitiva consacrazione otto anni dopo, quando si riaffaccia sotto forma di romanzo². La premessa: una razza aliena ha invaso la Terra e quasi sterminato la sua popolazione. Gli umani superstiti si sono riorganizzati. Per sventare la minaccia ed assicurarsi la vittoria nello scontro finale, il governo planetario crea un esercito di ragazzini dotati di abilità fisiche ed intellettuali assolutamente straordinarie. Sarà proprio uno di questi - Ender Wiggin - a ribaltare le sorti della guerra e a guidare la Terra alla riscossa.

Il romanzo di Card può essere ricondotto al filone della *Space Opera*³. Ad una lettura superficiale, sembra un mero clone di *Fanteria dello Spazio* (1959) di Robert Heinlein. Entrambi i romanzi descrivono l'educazione di due cadetti – là era Johnny Rico, qui Andrew Ender Wiggin - sullo sfondo di una battaglia interplanetaria contro una spietata razza aliena. Al pari di Heinlein, Card racconta il processo di maturazione del giovane combattente, la dura vita dell'accademia, l'inconsistenza e la fragilità dell'amicizia, in un crescendo emozionante fino al drammatico scontro finale.

Ma a differenza del Johnny Rico heinleiniano, Ender incarna al tempo stesso le figure del grande condottiero e del messia. Privato della sua adolescenza perché sottoposto ad un

allenamento massacrante e continuo, Ender è un martire e un eroe. Ma è, soprattutto, un campione di videogiochi. Nel romanzo, il videogioco in quanto forma strumento pedagogico svolge un ruolo assolutamente cruciale. Il *training* di Ender prevede intense sessioni videoludiche. Gran parte dell'azione si svolge infatti nella *Battle Room*, la sala di battaglia, modellata sugli *arcade* che in quegli anni facevano la loro apparizione nel tessuto urbano e suburbano statunitense. Card descrive in questi termini il rapporto tra Ender e i videogiochi:

Ma i giochi... era questo ciò per cui vivevano. Ciò che riempiva le loro ore fra il mattino e la sera della stazione spaziale. Dap li condusse nella sala dei giochi fin dal secondo giorno. Era in uno dei ponti superiori, piuttosto in alto rispetto al livello in cui i ragazzini vivevano e lavoravano. Si arrampicarono lungo scale dove la gravità diminuiva gradatamente, e in una grande caverna metallica videro lampeggiare le policrome luci dei giochi. Alcuni erano giochi che avevano già fatto a casa loro, altri erano sconosciuti. C'erano quelli facili e quelli difficili. Ender oltrepassò la fila dei giochi sugli schermi bidimensionali e cominciò a osservare quelli dei ragazzi più grandi, i giochi olografici⁴ con gli oggetti che si spostavano nell'aria (p. 45).

Nel romanzo di Card, i riferimenti all'universo videoludico sono espliciti e al tempo stesso trasversali. Si pensi, ad esempio, ai nomi delle squadre che prendono parte a battaglie simulate nell'accademia militare: *Salamander*, *Phoenix*, né più né meno che titoli di videogiochi classici⁵.

Per il suo divertimento c'era il simulatore, il più perfezionato videogame a cui avesse mai giocato. Studenti e insegnanti lo guidarono passo per passo entro le complessità di quei programmi [...] La partita era giocata in un campo olografico tridimensionale ed il suo astrocaccia era rappresentato da un piccolo punto luminoso. Il nemico era una lucciola di colore diverso, ed entrambi volavano e combattevano entro un cubo di spazio di dieci metri per dieci. I comandi davano ampie possibilità: il campo cubico poteva essere fatto ruotare su se stesso, in modo che il giocatore lo osservasse da un angolo visivo a suo piacimento e lo spazio contenuto all'interno si spostava automaticamente o su ordinazione per trasferire il duello in zone sempre nuove (p. 68).

Dimostrando di aver appreso la lezione dickiana⁶, Card gioca a confondere reale e virtuale, finzione e verità. All'insaputa dello stesso Ender, il conflitto intergalattico si risolve in una sfianante partita ad uno sparattutto *multi-player* con esplosione termonucleare globale. Sei *Gradius* di separazione: Ender Wiggin si colloca agli antipodi di un altro celebre teenager David Lightman (Matthew Broderick) che in *Wargames* (John Badham, 1983) per poco non dà inizio all'apocalissi nucleare con un videogioco...

"Nel bar c'era la musica al massimo, Every Breath You Take dei Police. Ho messo duecentolire nel videogioco di Donkey Kong guardavo Mario l'idraulico che si arrampicava per le scale spinto da me saltando i barili per salvare la ragazza catturata dal gorilla in cima al palazzo e la musica mi entrava dentro, mi sfiniva di emozioni sentivo la batteria come se fosse stata dentro di me come se ci fosse Silvia dappertutto". (Aldo Nove, Amore Mio Infinito)

Ne *Il gioco di Ender* incontriamo anche il cosiddetto "*Mind Game*", una sorta di avventura interattiva che ha la funzione di misurare il livello emotivo dei soldati. Si tratta di un incrocio tra *Myst* e *Doom*, sulla quale Ender fa pratica nell'Accademia:

Era un gioco di tipo strano e bislacco, nel quale il computer della Scuola inseriva a getto continuo elementi nuovi creando una sorta di labirinto che il giocatore doveva esplorare. Era possibile restare alle prese con situazioni a piacere, almeno per un poco, ma bastava lasciarle scorrere perché qualcun altro prendesse il suo posto. Talvolta erano cose divertenti, tal altra eccitanti, e lui era costretto a stare sempre sul chi vive per non essere ucciso. Era già morto una gran quantità di volte, ma la cosa era normale, faceva parte del gioco: capitava di essere uccisi ripetutamente, prima di scovare il modo di procedere oltre gli ostacoli (p. 88).

A differenza dei videogiochi "tradizionali" – nei quali l'interazione è la risultante di una negoziazione continua tra le scelte a monte del programmatore e le esigenze a valle del giocatore – il *Mind Game* si adatta in tempo reale al carattere di chi gioca. Grazie alle sue straordinarie abilità, Ender arriva a riprogrammare il gioco, ridefinirne natura, regole e cornici. Si noti, per altro, che Card accenna *en passant* agli effetti della violenza videoludica. L'autore sembra suggerire che anziché svolgere una funzione catartica, la simulazione elettronica finisce per accentuare gli istinti più ferali del giocatore. Ender ricorre alla forza bruta (non solo simulata, come vedremo) per superare un ostacolo particolarmente arduo:

Balzò su quell'enorme faccia, arrampicandosi sulle labbra e sul naso, e affondò un pugno nell'occhio destro dell'avversario. La cornea bianca schizzò attorno come ricotta fresca, e mentre il Gigante urlava la figura di Ender gli si aggrappò alla palpebra, scavando nel molle materiale con colpi ampi e violenti. Il Gigante si rovesciò all'indietro e cadde. La visuale dello schermo tremò all'immenso urto, e quando il corpo del colosso giacque immobile sul terreno tutto attorno sorgevano alberi fitti ed intricati.

La veemenza di Ender sorprende persino i generali che monitorano costantemente la sua *performance*: «La morte di un giocatore ha deleteri effetti cumulativi sulla sua mente. Ho sempre pensato che il Drink del Gigante fosse il gioco più pericoloso da questo punto di vista. Ma accanirsi sul suo occhio a quel modo... è questo il nostro miglior candidato al comando della flotta?» (p. 120). Il videogioco, al pari del subconscio, stimola le paure e le angosce del giocatore, costringendolo ad affrontare e superare i suoi traumi. In questo senso, il *Mind Game* rimanda al cronenbergheriano *eXistenZ* o alla realtà virtuale *ante-litteram* di Dick.

Ender gridò e lanciò lo schermo lontano... Non tornò a giocare. Ma il gioco aveva ormai occupato i suoi sogni. Non riusciva a cancellare dalla mente l'immagine del serpente ucciso [...]. Questo gioco sa troppo di me, pensò. Questo gioco racconta putride bugie! (p. 96).

Il gioco di Ender è anche il resoconto di un esilio, quella del protagonista, che lontano dalla sua famiglia, arriva a negoziare e a costruire la sua identità a partire dalla

simulazione. Ego e alter ego finiscono per sovrapporsi. Card del resto non è solo un autore di *fiction*. Per diversi anni ha infatti curato la rubrica *Gameplay*, una serie di brillanti interventi di critica videoludica pubblicati sull'autorevole testata *Compute*. Come conclude Mark Pesce (2000), "Ender Wiggin è l'esempio paradigmatico del ragazzino nato e cresciuto nella nuova era elettronica". (§ 22). Lo stesso Pesce non manca di sottolineare l'influenza che *Il Gioco di Ender* ha esercitato sui programmatori di software per computer:

La rappresentazione del "Battle Desk", l'ambiente virtuale di allenamento fornito ad Ender nella scuola per cadetti, è stata effettivamente realizzata nel software dell'ultima generazione messo a punto dai designer e dagli hackers della Silicon Valley, tra cui spicca il celebre John Walzer, che insieme ad altri 8 partner, ha fondato Autodesk Corporation (§ 25).

Nel caso di Card, l'influenza videoludica si estende, oltre ai contenuti, anche allo stile di scrittura, culminato con la decisione di dare alle stampe un romanzo come *L'Ombra di Ender* (1999), che l'autore ha definito un seguito "parallelo" a *Il gioco di Ender*. Il parallelismo si riferisce al fatto che il romanzo propone la medesima storia descritta nel precedente romanzo, *ma da un altro punto di vista*, quello di Bean, un personaggio "minore". È come se *Il gioco di Ender* e *L'Ombra di Ender* fossero due partite differenti del lo stesso videogioco, con le medesime ambientazioni, "livelli" e avversari (gli spietati Buggers), ma interpretate da giocatori differenti, Ender Wiggin nel primo e Bean, nel secondo.

Il videogioco è al centro di un altro romanzo di Card, *Lost Boys* (1992, inedito in Italia). In questa variante di *Poltergeist* (Tobe Hooper, 1992), il programmatore Step Fletcher, la moglie DeAnne, e i loro tre figli si trasferiscono a Steuben, nel North Carolina con la speranza di rifarsi una vita. Ma la software house per la quale Step lavora attraversa una fase di gravi difficoltà economiche che si

Stevie stava fingendo che i suoi amici immaginari stessero partecipando al gioco (p. 312).

In *Lost Boys*, il videogioco è in realtà un portale tra la dimensione umana e quella sovrumana, una sorta di purgatorio elettronico popolato dai "ragazzi perduti":

"DeAnne, nessuno lo ha programmato. Non capisci? Non c'era una linea di codice nella macchina..."

DeAnne restò lì impalata, gli occhi incollati sullo schermo blu. "Vorrei tanto che tu non l'avessi spento," disse. "Avrei voluto vederli meglio."

"Chi?" chiese Step.

"I ragazzi. I ragazzi perduti. I suoi amici" (p. 500)

Ma a ben vedere, il rischio di "immergersi" completamente in una storia e in un mondo finzionale al punto da smarrirsi completamente, non è certo un'esclusiva del videogioco. Si pensi a questo passaggio iniziale del Don Chisciotte di Cervantes (2002):

In sostanza quella sua lettura lo portò siffattamente all'entusiasmo da non distinguere più la notte dal dì, il dì dalla notte; di guisa che pel soverchio leggere e per il poco dormire gli s'indebolì il cervello, e addio buon giudizio. Altro non presentavasi alla sua immaginazione che incantamenti, contese, battaglie, disfide, ferite, concetti affettuosi, amori, affanni ed impossibili avvenimenti: e a tal eccesso pervenne lo stravolgimento della fantasia, che niuna storia del mondo gli pareva più vera di quelle ideate invenzioni che andava leggendo (p. 45)

1.2 Nel Regno Unito, intanto...

Autori come Alex Garland e Ian Banks utilizzano da anni il videogioco all'interno dei loro romanzi. L'opera più famosa di Garland, *L'ultima spiaggia - The Beach* (1997), è caratterizzata da uno stile essenzialmente centrifugo: frequenti dialoghi farciti di battute tratte da film come *Apocalypse Now* e *Platoon*, una voce narrante emotivamente distaccata, continui

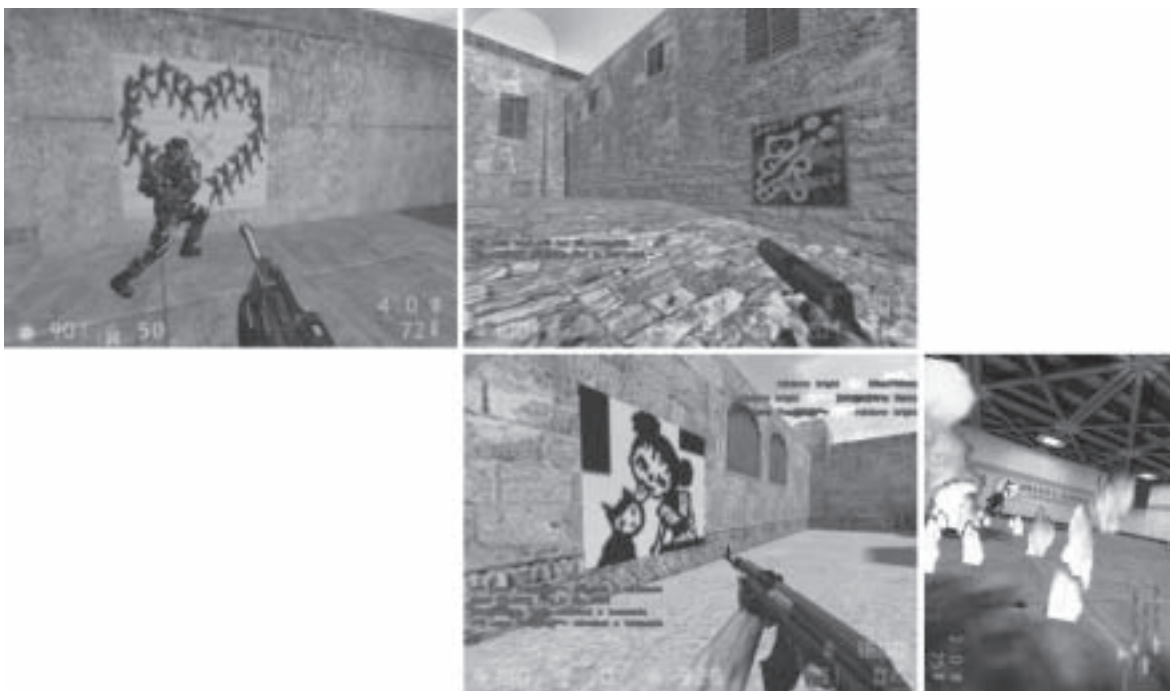
"Questa è la storia di un uomo che andò in un posto molto lontano, affrontando un lungo viaggio, soltanto per fare un gioco. L'uomo era un giocatore; il suo nome era "Gurgeh". La storia comincia con una battaglia che non è una battaglia e finisce con un gioco che non è un gioco" (Ian M. Banks, *L'impero di Azad*)

ripercuotono sulla famiglia Fletcher. I problemi maggiori li incontra il figlio Stevie, che fatica ad integrarsi nel nuovo ambiente. Per combattere la solitudine, il ragazzino trova rifugio nei videogiochi, sviluppando nel contempo tutta una serie di amici immaginari, i cui nomi corrispondono a quelli di ragazzi di Steuben scomparsi in situazioni misteriose. Scopriremo alla fine che i "ragazzi perduti" del titolo non sono altro che fantasmi virtuali. Il romanzo, tratto da una precedente storia breve di Card, ruota attorno a un misterioso videogioco "senziente":

*Stevie era lì, con un videogioco. Doveva essere quello nuovo, che Step aveva regalato a Stevie per il suo compleanno, pensò, un gioco da cinquanta dollari, troppo per le loro tasche. Sullo schermo c'era una nave pirata e nelle vicinanze un'altra imbarcazione. Le due barche si cannoneggiavano a vicenda. Le ricordava il film *Captain Blood* [...] Il gioco era proprio così. [...]*

stacchi, *flashback* e collegamenti intermediali all'universo pop culturale. Il romanzo racconta la storia di Richard, un giovane inglese amante dell'avventura. In vacanza a Bangkok, nell'albergo in cui si trova, viene svegliato di notte dal vicino di stanza ubriaco, Duffy, che gli parla di una misteriosa spiaggia. Il giorno dopo, Richard trova una mappa attaccata alla porta della stanza. Insieme a una coppia di turisti francesi, scoprirà l'isola vietata al turismo di massa e abitata da una comunità internazionale, che si è data proprie regole di vita. Al di là della storia, che non brilla particolarmente per originalità, ciò che affascina è la scelta di inserire all'interno della narrazione digressioni/riflessioni sulla filosofia dei videogiochi. Una di queste riguarda il concetto di *Game Over*:

Il Game Over è la cosa che preferisco dei videogiochi. O meglio. E' il brevissimo intervallo di tempo che precede il Game Over che mi



affascina. [...] Quando cioè il giocatore comprende che sta per morire. Ognuno reagisce in modo diverso. Alcuni bestemmiano e si arrabbiano. Altri singhiozzano o restano senza fiato. Altri ancora gridano. Da quando ho cominciato a giocare, dodici anni fa, ne ho sentita di urla. (p. 93)

Nel romanzo, Garland cita frequentemente *Space Invaders* (Taito, 1978). Scelta tutt'altro che casuale: giocando con le parole, lo stesso Richard è un invasore spaziale: viola spazi proibiti (la comunità dell'isola tropicale, il campo di marijuana e, nel film, il corpo della bella francese). Alla fine, Richard finisce per alienarsi completamente dai suoi compagni, isolandosi in un mondo virtuale fatto di missioni suicida. Nella trasposizione cinematografica, il regista Boyle mette in scena la trasformazione di Richard in un personaggio dei videogiochi, ricorrendo alla *Computer Graphics* e ad alcune marche di riconoscimento tipiche dei videogiochi (il punteggio, i bersagli colpiti e, ovviamente, la scritta "Game Over").

Anche i personaggi di Ian Banks sono alienati, schizofrenici e fanatici dei giochi. Dopo il suo debutto con *La Fabbrica degli Orrori* (1984), intriso di una malvagità allucinante (con occasionali citazioni videoludiche, *Space Invaders* in testa), Banks ha conosciuto un'enorme popolarità grazie alla saga della Cultura, un'epica post-moderna cominciata nel 1988 con *La Mente di Schar* (1987) e proseguita con *L'Impero di Azad* (1988), *La Guerra di Zakalwe* (1990), *L'Arma Finale* (1993), *Criptosfera* (1994) e *L'Altro Universo* (1996). In tutti i questi romanzi, domina l'idea del gioco. Il massimo è raggiunto con *L'Impero di Azad* (titolo originale: *The Player of Games*) nel quale viene descritta un'intera civiltà interplanetaria organizzata sulla base di un gioco di simulazione, anzi, "LA" simulazione all'ennesima potenza: in questo caso Azad, il gioco, simula l'intero universo. Chi vince il torneo diventa

Imperatore.

Scrittore dalla straordinaria versatilità, Banks ha prodotto anche romanzi difficilmente classificabili in termini di "genere" come *Walking on Glass* (1986, inedito in Italia) *Corpo a corpo* (1987) e *Complicità* (1994). In queste opere, l'influenza dei videogiochi è evidente, non solo livello di contenuti bensì diegetico.

Walking on Glass è formato da tre storie parallele e intrecciate, delle quali una è dichiaratamente ludica: i campioni di due civiltà in guerra si sfidano a giochi assurdi (un domino privo di figure, scacchi a una dimensione giocati su una scacchiera infinita e altri ancora) in un castello misterioso, dalle connotazioni kafkiane. Al vincitore viene concessa la possibilità di rispondere ad un enigma impossibile: che cosa accade quando una forza irresistibile incontra un ostacolo inamovibile? Le altre due storie sono invece più realistiche: nella prima incontriamo un disoccupato paranoico che si crede unico campione di un conflitto intergalattico, in esilio sulla Terra e perseguitato da spietati nemici; nella seconda, facciamo la conoscenza di un intellettuale che vive un rapporto d'amore tormentato.

Corpo a Corpo è un *puzzle game*, no, meglio, è un'avventura alla *Myst* che si svolge interamente (o quasi) nella mente del protagonista, John Orr. In coma in seguito a un incidente, Orr deve fare i conti con un corpo spappolato e una memoria svanita. *Resettata. Corpo a Corpo* è un racconto che è insieme tante storie diverse. Romanzo complesso e intricato, intessuto di allucinazioni, sogni, incubi, ricordi, riflessioni e divagazioni ludiche. La prosa di Banks, surreale e multi-prospettica, ipnotizza come un livello di *Quake*. Il lettore, video giocatore disorientato, si muove a spanne in un mondo dai confini labili e fluidi [*welcome to the third place*], "Il Ponte", una zona popolata da gente di tutte le razze, dove si parlano dodici lingue diverse e non esiste politica, morale, religione e non c'è nessun orologio a scandire il tempo, un po' come nei video games dove il cronos è relativo, basta premere un tasto per "mettere in pausa". Uno spazio infinito dove tutto è possibile. *Corpo a Corpo* è una storia da esplorare, più che da leggere, un romanzo più vicino a *Dungeon & Dragons* che alla narrativa tradizionale. Un incubo kafkiano, dickiano e balladiano allo stesso tempo, un eclettico collage di idee, situazioni, riferimenti. Come in *eXistenZ* di Cronenberg, anche qui i vari piani – gioco e realtà – finiscono per sovrapporsi, fondersi e confondersi.

L'influenza videoludica diviene esplicita in *Complicità*, un interessante thriller del 1994. Come in *Corpo a Corpo*, anche questo secondo romanzo si svolge contemporaneamente su due piani: quello reale e quello virtuale. La dicotomia riflette la stessa natura ambivalente dello scrittore Ian Banks, che si firma Ian M. Banks quando scrive fantascienza (Dr. Banks & Mr. M). La storia ruota attorno alla figura di Cameron Colley, un giornalista cinico e disilluso che vive una vita solitaria e superficiale in quel di Edimburgo. Le cose cambiano quando finisce suo malgrado invischiato in una vicenda più grande di lui. Un pericoloso serial killer ha infatti deciso di eliminare alcune personalità politiche e altre figure di spicco. Tra questi un giudice particolarmente comprensivo nei confronti di un violentatore, un pornografo con la passione per gli *snuff* e un uomo d'affari amorale la cui negligenza ha causato decine di morti. Cameron – che, come impongono le convenzioni del genere, a un certo punto finisce per diventare l'indiziato numero uno – è tutto fuorché un personaggio modello: sniffa cocaina, beve come una spugna, fuma l'impossibile, passa da un letto all'altro, e passa le sue notti a giocare ai video games:

"Sì, tutta la notte. Stavo... lavorando." Avevo colto la sua esitazione. "E ho giocato dei video games" Guardo l'ispettore e, di seguito, il sergente. "Non c'è una legge che vieta di giocare ai video games, vero?" (p. 109)

Cameron sviluppa una passione morbosa per *Despot*, un simulatore di mondi che lo consuma

fino allo sfinimento. Cameron è come tutti quei giocatori – me compreso – che centellinano le esperienze videoludiche particolarmente gratificanti, le prolungano il più possibile per esorcizzare il “game over” tanto amato da Garland. Cameron cerca di placare la sua smania di piaceri elettronici con un altro videogioco, *Xerium*:

Xerium è uno dei miei vecchi preferiti, quasi come un compagno, e devo ammettere che nonostante ci siano spazi di gioco che non ho scoperto, non mi sono mai ridotto al punto da cercare la soluzione su riviste di trucchi, perché volevo arrivarci da solo (cosa inusuale per uno come me) e comunque è divertente volare negli spazi virtuali ed espandere la mappa di un continente fatto di isole ed oceani di bit. Alla fine, come sempre, del resto, finisco per sfracellarmi con l'astronave Specular nel tentativo di trovare una via probabilmente inesistente tra le cime delle Montagne di Zound. Lo giuro: ho provato tutte le aperture in quelle dannate colline, maledizione, ho persino tentato di attraversare le montagne, convinto che una di quelle fosse un mero ologramma, un'illusione, qualcosa del genere, ma non sembra che ci sia il modo di raggiungere un'altezza sufficiente per sorvolare quelle dannate protuberanze. In teoria, dovrebbe esserci un passaggio nel territorio rettangolare che le montagne celano in qualche modo, ma non riesco a trovarlo, non stasera, in ogni caso. Mi arrendo dopo l'ultimo tentativo fallimentare e carico il più lento dei miei giochi di Asteroids e obliero un qualche centinaio di gloriosi meteoriti in wire-frame monocromatico fino a che le mie dita mi fanno male e i miei occhi bruciano e allora capisco che è tempo di una altro decaffeinato e di andare a dormire (pp. 27-28).

Attraverso i videogames, Cameron sublima i suoi insaziabili desideri sessuali: “Gioco a *Despot*, ma in realtà sto pensando al sesso.” (p. 52). E poco più avanti, giustifica la sua attrazione per il divertimento elettronico in questi termini:

Dal momento che Despot è interattivo, Despot continua ad espandersi anche se lo lasciate da solo, perché in effetti è lui a guardarvi e non viceversa. Impara le vostre tecniche di gioco e finisce per conoscervi e tenterà di fare qualsiasi cosa per diventare come voi. Tutte le simulazioni – che emulano la vita o almeno alcuni aspetti – si modificano e cambiano in base ad alcune regole prefissate, ma Despot è ancora più evoluto dato che, dopo un minimo di allenamento, finirà per tentare di emularvi (p. 53).

Man mano che la situazione di Cameron all'interno della storia si fa più difficile, la sua alienazione videoludica si complica e le sue prestazioni nel ruolo di “Dio-del-Mondo-di-Despot” peggiorano progressivamente:

Ero troppo stanco per dormire e allora mi sono messo a giocare a *Despot* appena arrivato a casa, ma non c'ero col cuore e l'Impero si trova ancora in uno stato penoso dopo i disastri precedenti e mi chiedo se forse non sia il caso di resettare il tutto, ma questo implicherebbe ritornare alla strafottuta alba della civiltà e la tentazione in *Despot* è sempre quella di cambiare punto-di-vista, cosa che le persone che non capiscono il gioco pensano sia una mossa innocente, un dettaglio minore, ma che in realtà è fondamentale. Non si tratta di un semplice cambio di inquadratura, si tratta di modificare il Livello di Potere Dispotico per qualcosa di meno, anche se si tratta del leader di una regione o un altro re o un generale o un'altra posizione vicina al trono ed è una cosa che non va fatta con leggerezza, perché nel momento stesso in cui uno rinuncia all'attuale punto di vista di *Despot*, il computer prende possesso del gioco e allora sono cazzi. Provate a cambiare punto di vista troppo tardi, aspettate troppo a lungo e finirete per essere assassinati e allora campa cavallo, eccovi lì, nella caverna insieme ad altre venti unità e tutto quello che potete fare è illuminare la caverna con del fuoco! Provate a cambiare punto di vista troppo presto e il computer finirà per prendere i comandi ed eseguire qualche miracolo per cui il Despot che voi avete abbandonato finisce non si sa dove e quello che accade poi è che la polizia segreta sta bussando alla porta e vi insegue, voi e la vostra famiglia e passate dal buio della notte a quello dell'oblio. Il computer si dichiara vincitore ed eccovi lì, costretti a ricominciare tutto daccapo nella fottuta caverna.

Mi arrendo dopo un'ora di cazzeggio videoludico, premo “salva” e me ne vado a dormire. Ho fumato sei sigarette senza nemmeno volerlo. (p. 134)

“La filosofia di Super Mario Bros? Uccidi o vieni ucciso.” (Bret Easton Ellis, Glamorama)

1.3 Videogioco tra avant-pop e retrofuturismo

Negli anni novanta, la fantascienza ha vissuto l'ennesima metamorfosi. Il cyberpunk è implosivo, lasciando il posto all'avant-pop e quindi frantumandosi in mille altre correnti letterarie più o meno codificate. Una delle poche costanti in questo flusso evolutivo è l'ossessione di alcuni autori per il videogioco. Oltre a Steve Aylett, che oltre a risentire dell'influenza di autori come Burroughs e Chandler, deve molto anche all'estetica PlayStation7, andrebbero quantomeno citati gli esperimenti narrativi del russo Viktor Pelevin e dell'americano Jonathan Lethem.

Viktor Pelevin, “Nabokov psichedelico per i nostri cybertempi” è una delle firme più vibranti, energetiche ed innovative della nuova narrativa russa. Autori di romanzi come *Omon Ra* (Mondadori, 2000), una sorta di *Capricorn One* post-comunista, Pelevin rende ancora meglio sul racconto breve, come dimostra la splendida antologia *Un problema di Lupi Mannari nella Russia Centrale* (Mondadori), che surreale “Il Principe del Gosplan,” riflessione ironica sugli effetti alienanti della burocrazia e dei videogiochi. Pelevin reinterpreta a livello narrativo tutte le convenzioni, le formule e le metafore del *ludus elettronico*, come attesta questo passaggio:

“Loading...”

La figurina umana corre lungo un corridoio. È disegnata con grande affetto, in maniera persino un po' sentimentale. Se si preme il tasto Up, balza in alto, si inarca, rimane sospesa in aria per un secondo e tenta di afferrare qualcosa sopra di sé. Se si preme Down, piega le gambe e cerca di sollevare qualcosa da terra. Se si preme Right, scatta verso destra. Se si preme Left, verso sinistra. In realtà la si può manovrare con molti tasti, ma questi quattro sono fondamentali.

Il percorso lungo cui corre la figurina si trasforma. Per lo più è una sorta di cunicolo di pietra, ma talvolta diventa una galleria di sorprendente bellezza, con un fregio orientale alla parete e finestre alte e strette. [...] Per riuscire in questo gioco bisogna dimenticare che si stanno premendo dei tasti e diventare la figurina stessa: solo allora lei acquisirà il grado di agilità necessario per tirar di spada, scivolare in mezzo a porte-trancia che si richiudono con uno scatto su stretti corridoi di pietra, superare in un balzo le buche e correre su lastre che sprofondano, ognuna delle quali riesce a sostenere il peso del corpo per un solo secondo, sebbene la figurina non abbia affatto corpo né tantomeno peso, come non ne hanno, a pensarci bene, neanche le lastre che si staccano, per quanto convincente possa sembrare il tonfo che producono cadendo.”

(pp.187-188)

Ritorna puntuale, anche in Pelevin, la preoccupazione tra finzione e realtà. Si pensi a questo passaggio:

“È già più di un anno che corri nel labirinto,” continuò Petja “ma ti sei mai chiesto se è reale o no?”

“Chi?”

“Il labirinto”

“Vuoi dire se esiste o no?”

Si

Saša ci rifletté un po' sopra.

“Magari esiste. O sarebbe più preciso dire che esiste nella misura in cui esiste il principe. Poiché il labirinto esiste solo per lui.”

“Per essere più precisi fino in fondo,” disse Petja “sia il labirinto sia la figurina esistono solo per chi guarda lo schermo del monitor.”

“Già. Perché?”

“Perché sia il labirinto, sia la figurina possono mostrarci solo in lui. Come pure lo schermo, d'altronde.” (p.223)

Negli Stati Uniti, intanto, un altro autore videogioco con le parole: Jonathan Lethem. Se la fantascienza è la sua ossessione, l'ironia stralunata è lo strumento con cui smonta e rimonta il suo giocattolo preferito, come attesta *L'inferno comincia nel giardino*, antologia di racconti pubblicata negli Stati Uniti nel 1997. Il primo, *L'uomo felice*, racconta l'assurda vicenda di un padre di famiglia che, dopo la sua morte, torna periodicamente dall'inferno per aiutare il figlio a progettare un videogioco basato sulle sue avventure infernali grazie al quale la famiglia potrà pagarsi

le spese, il mutuo e tutto il resto. È la cronaca dell'eterno ritorno, la narrativa dell'eroe videoludico che non muore mai veramente, ma risorge ogni volta con la pressione di un tasto. *L'uomo felice* è, al tempo stesso, una metafora dell'eXistere e del resistere. Ma gli altri racconti non sono meno interessanti. Incontriamo infatti un felino alieno che pedina due spacciatori di crack alle prime armi; giochiamo a basket su un campo da gioco allucinato dove si replicano all'infinito i tiri delle vecchie glorie grazie a delle speciali tute munite di speciali sensori come in simulatore targato Electronic Arts, finiamo imprigionati in un carcere kafkiano le cui mura sono fatte di criminali cementati tra loro ("Duri come la pietra", psichedelico come *Cube* di Vincenzo Natali), siamo invitati ad un cocktail party popolato da cloni, ci imbattiamo in uomini affetti da narcolessia che popolano le strade cittadine ("I dormiglioni"). E la galleria di personaggi include anche Duffy Duck, il bestiario di *Dungeons&Dragons*, streghe e cavallo e cani-robot.

"Come entrammo in città e come ne uscimmo", raccolto nella successiva antologia *A Ovest dell'Inferno* (2002), racconta una singolare gara di resistenza organizzata da un imbonitore da circo a cui partecipano personaggi bizzarri della West Coast americana. "Come entrammo in città e come ne uscimmo" è il resoconto di una snervante gara di resistenza davanti alla console che ricontestualizza in uno scenario post-atómico le estenuanti maratone di ballo della depressione messe in scena da Sydney Pollack con il classico *Non si uccidono così anche i cavalli?* (1967). In poche pagine, Lethem riprende i temi trattati in *La Lunga Marcia*, scritto dall'alter ego di Stephen King, Richard Bachman, trasferendoli nel mondo della realtà virtuale e dei videogiochi:

Le regole sono semplici. I concorrenti hanno trenta minuti di pausa ogni tre ore. Gli daremo da mangiare, non temete. Il nostro dottore terrà sotto controllo il loro stato di salute. In giro si sentono storie orribili, ma noi siamo un'organizzazione di prima qualità: qui di orrori non ne vedrete. I giovani si guadagnano il trattamento di alta qualità che gli riserviamo in un solo modo: restando in perenne stato di veglia e in collegamento continuo con il

flusso di dati. Su questo non possiamo transigere. Dormire significa morire: siete liberi di impegnare il vostro tempo a dormire, ma non il nostro. Un solo cedimento, e siete fuori: questa è la regola. (p. 64)

L'aspetto che più colpisce dell'uso del videogioco da parte di Lethem consiste nella sua "normalizzazione" all'interno della narrazione, ossia nel presentare anche le più assurde bizzarrie tecnologiche come assolutamente banali, per non dire noiose. Per esempio, in "Come entrammo in città e come ne uscimmo" la maratona di VR è presentata come un videogioco obsoleto. Come ha dichiarato in un'intervista a Martina Tesla (2002):

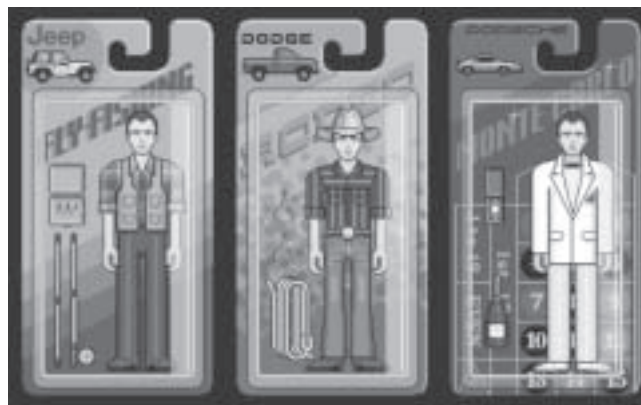
Per un paio d'anni sono diventato una specie di professionista dello scetticismo sulla "realtà virtuale", e ho ricevuto anche una discreta dose di attenzione per questo mio brontolare in tono stanco e difensivo: "Non credete a quello che vi raccontano". Ovviamente non c'è bisogno di scavare troppo in profondità nella storia degli albori della radio, del cinema e della televisione per scoprire che ognuno di questi mezzi di comunicazione al suo apparire è stato accompagnato da una massa di retorica inflazionata sulle trasformazioni che la vita umana avrebbe subito all'interno del nuovo contesto... Ma alla fine scopriamo sempre che ogni nuovo mezzo di comunicazione deve adattarsi a quelle meravigliose priorità degli esseri umani, sempre stringenti e incontestabili, che sono il desiderio di raccontarsi storie sulla propria vita e di vendersi prodotti che stirino i capelli ricci e arriccino quelli lisci e ravvivino le erezioni mediocri (§ 8).

Lethem tematizza inoltre gli effetti collaterali delle tecnologie virtuali, dalla moltiplicazione della personalità al problema della consistenza ontologica del reale. Nell'interessante *Amnesia Moon* (2000, inedito in Italia), Lethem introduce il concetto di FSR (acronimo di *Finite Subjective Realities*) strizzando l'occhio a Dick e, contemporaneamente, ai videogiochi. L'FSR si colloca a metà strada tra gli FPS (*first person shooter*) e le FSM (*finite state machine*). La realtà schizoide, post-apocalittica e confusa di *Amnesia Moon* (inedito in Italia), è mostrata attraverso le lenti deformanti di Dick e

ripensata alla luce della riflessione sul postmoderno di Jameson. Ma anche i poeti non sono rimasti insensibili al fascino del videogioco. Yucef Merhi crea poesie ludiche servendosi di un vetusto Video Computer System (VCS) Atari. Non a caso, il suo progetto si intitola *Atari Poetry I*, 2001. Ma il caso più affascinante è quello di Ben Marcus. I suoi racconti, a metà tra l'haiku e il manuale di istruzione dei videogiochi, sono permeati da una sensibilità tutta elettronica. Si pensi a "The man", un micro-brano contenuto in *The Age of Wire and String* (1995 inedito in Italia), che rimanda ipertestualmente a Peter Molyneux. A Will Wright. A *Black & White*. A *The Sims*. Vale la pena di riprodurlo in forma integrale:

THE MAN activity looks like many other tasks. An overhead view shows your man in your choice of terrain, accompanied by certain fellow living creatures such as slow-moving children and older, less relevant persons which can do no harm. An occasional bald eagle soars overhead and fellow men sniff at you in greeting. Your man can run walk, sleep, drink, eat, and, of course, weep and die. But it is actually living as a man that makes Man addictive-and life as a man is hard. Man lets you move through different scenarios, from the simple-killing the child or finding water-to the difficult-mating with a man of the opposite sex. You can operate in a campaign mode where your man lives in a pack and tries to become the "thompson," or supreme leader, while grappling with everyday survival. Bad weather, nonspecific terrain, and scarce food all are quick conquerors compared to the threat of the animal; eluding the dog that might stalk you is nearly futile, and not worth failing at, even for points of valor. The quickest scenarios, such as digging the hole and achieving confinement, ultimately prove to be the fastest forms of exit, considering the complete coverage of the animal, and its central, driving need to have your man, wherever you may have hidden him.

E a proposito di narrazione dei "manuali di istruzione dei videogiochi" vale la pena di citare *Oro Rapace* (1998), il romanzo di Yu



Miri che racconta di sale giochi infernali, prostituzione giovanile, famiglie in frantumi, relazioni sociali al limite dello stereotipo televisivo: il Giappone di Miri è molto più "console", che consolatorio. Figlio di un ricco proprietario di sale da gioco di pachinko, il quattordicenne Kazuki, ricco e viziato, amorale e perverso, cresce senza che nessuno si occupi di lui. La madre ha da tempo abbandonato la famiglia; il padre è insensibile e assente, preoccupato unicamente ad accumulare denaro. I due fratelli maggiori non gli sono di alcun aiuto: Koki è afflitto da una malattia che ne ha arrestato la crescita mentale e Miho, diciassette anni, spende il suo tempo a prostituirsi per poter fare shopping nei negozi chic di Shibuya. Gli amici sono apatici e vuoti come i personaggi che si incontrano nei film di Larry Clark (*Kids*, *Bully*). L'aspetto più interessante del romanzo è la presenza ossessiva/pervasiva di videogiochi: di fronte all'abisso degli affetti, Kazuki si avvolge sempre più su se stesso e confonde la sua vita con quella virtuale dei videogiochi in cui tutto si risolve nel "game-over" (si pensi anche a *Tokyo Eyes* del francese Limosin). Il rapporto con il padre precipita. Durante una lite lo uccide e ne nasconde il cadavere. Kazuki, Rolex al polso, cocainamane, perde progressivamente ogni contatto con la realtà e la sua esistenza va lentamente a rotoli. È convinto che "tutte le cose si risolvono consultando i manuali di istruzioni", come in un videogame, ma questa volta non c'è *cheat mode* che funzioni. Spaccato allucinante sulla gioventù nipponica di inizio millennio, *Oro Rapace* - ispirato a un fatto di cronaca accaduto nel 1997 - è l'equivalente letterario di *Rebels of the Neon God* (1992) di Tsai-Ming Liang: alienazione e disperazione in una società opulenta, violenta e altamente tecnologizzata. Videogames, televisione e karaoke formano lo sfondo mediatico del romanzo. Alla generazione cresciuta a pane e videogiochi, dove ad ogni azione corrisponde una reazione prevedibile, nessuno è più in grado di indicare l'ambigua linea di confine tra il bene e il male. Chiudiamo osservando che la pratica di tradurre in romanzo i videogiochi più popolari sta diventando sempre più diffusa. Dopo la "novellizzazione" (traduzione letterale

dell'inglese "novelization" che si riferisce al processo di traduzione in forma narrativa di un film o videogioco) di *Final Fantasy* ad opera di Dean Wesley Smith (2001), Stephanie Danelle Perry ha firmato i sei volumi tratti da *Resident Evil*, il *survival horror* per antonomasia. Nel frattempo, la casa editrice americana Ballantine Books ha stretto un accordo con la Del Ray Book, un'etichetta specializzata in romanzi di fantascienza, che prevede la pubblicazione di una serie di romanzi basati sui più popolari giochi per Xbox. I primi titoli previsti sono il seguito di *Halo: Fall of Reach* di Eric Nylund, la novellizzazione di *The Unseen* e di *Crimson Skies*. Il videogioco, inizialmente considerato una forma deteriore, impura di letteratura, diventa, paradossalmente, la sorgente primaria del romanzo. Una letteratura popolare, certo. Ma pur sempre letteratura.

1.4 Ai margini della narrativa videoludica

Abbiamo lasciato alla fine il romanzo videoludico per eccellenza o, almeno, quello che ci ha intrigato maggiormente: *Replay* (1998, inedito in Italia) di Ken Grimwood. *Divertissement* sul tema dei viaggi del tempo, il libro incorpora già a livello di titolazione l'essenza stessa del videogioco, la *ripetibilità*. La storia ruota attorno al quarantatreenne Jeff Winston, "replayer": come gli avatar dei videogames, dopo la morte "risorge" continuamente, ritrovandosi all'età di 18 anni e conservando la memoria delle esperienze precedenti. Le "partite" di Jeff durano 25 anni e si

concepita come gioco, infinitamente ripetibile. Press start to (re)play.

2. L'IMMAGINE LUDICA

A quarant'anni di distanza dall'introduzione del primo *computer game* della storia - *Spacewar!* di Steve Russell e soci - il videogioco sta finalmente uscendo dal ghetto nel quale la cosiddetta "cultura alta" lo aveva ingiustamente confinato. La rinnovata visibilità del video gioco trascende la mera dimensione commerciale che, per quanto rilevante, non coincide necessariamente con gli orizzonti della cultura contemporanea. La visibilità di cui parliamo si manifesta in un mondo che è rimasto a lungo *off-limits* ai bit ludici: l'arte. Una nuova generazione di artisti, hackers, videogiocatori e attivisti sociali sta ripensando il fare artistico alla luce delle nuove tecnologie del divertimento. E il mondo dell'arte, dopo lo shock iniziale, ha accolto con entusiasmo i molteplici input videoludici. Tra il 2000 e il 2002, musei e gallerie sono state letteralmente prese d'assalto da avatar, icone e joystick. Dietro a retrospettive dai nomi suggestivi - "BitStreams" (Withney Museum, New York), "ArtCade" (MOMA, San Francisco), "Game Show" (Museo di Arte Contemporanea del Massachusetts), "Game On!" (Barbican Gallery, Londra), "Play" (Palazzo delle Esposizioni, Roma), "Trigger: Game Art" (Gamma Space, Melbourne, Australia), "Metabolics" (Muffathalle, Berlino), "Game Over City/La ville en jeux" (Museo di Arte Contemporanea, Champagne-Ardenne,

"I videogiochi? Una valvola di sfogo per maschi immaturi, asociali e dall'alto livello di testosterone" (Scully, da "First Person Shooter", The X-Files)

svolgono in un periodo di tempo compreso tra il 1963 e il 1988. Come nella commedia agrodolce *Ricomincio da Capo* (1993), anche *Replay* è una riflessione penetrante sul crescere e l'invecchiare, con dosi abbondanti di paradossi temporali: la vita

Francia), "des-juego/de-game" (Museo Extreme e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, Porto), "The Art of the Avid Gamer" (Barcellona), "Alien Intelligence" (Museo di Arte Contemporaneo, Helsinki), "Play's the Thing: Critical



Immagini di Miltos Manetas



and Transgressive Practices in Contemporary Art" (Whitney Museum, New York), "Villette Numerique: Playtime" (Parigi), "Prints+Chips" (BitFormsNew York), "Shift-Ctrl" (Irvine, California) e molte altre – si cela una nuova generazione di artisti che hanno assorbito e rigurgitato il linguaggio e l'estetica dei videogiochi. Ma il più importante riconoscimento all'arte videoludica è arrivato da Ars Electronica, che nel 2001 ha assegnato per la prima volta il primo premio ad un gioco elettronico, *Banja*, sviluppato dai francesi TEAMcHmAn. Stiamo dunque assistendo, *in tempo reale*, all'incontro/scontro tra arte, scienza e tecnologia, un'interazione dalle quali sono scaturite le "Information Arts" (Stephen Wilson, 2002). Secondo Wilson, oggi l'artista non deve semplicemente interpretare, ripensare e diffondere la tecnologia, ma indirizzarne direttamente lo sviluppo e determinarne l'evoluzione. Le arti, come scrive Peter Lunenfeld in *Snap to Grid: A User's Guide to Digital Arts, Media, and Cultures* (1999), stanno vivendo un radicale processo di convergenza transmediale: ipertesti, fotografia digitale, internet, videogiochi, realtà virtuale, architettura ibrida hanno dato luogo a una nuova sensibilità artistica. Arte e tecnologia hanno dato vita ad una "dialettica digitale", per usare un'altra fortunata espressione di Lunenfeld (2001). Data l'impossibilità di approfondire l'argomento in tutta la sua complessità, ci limiteremo in questa sede a presentare sinteticamente tre autori a nostro avviso imprescindibili per comprendere le profonde trasformazioni in atto: Miltos Manetas, John Haddock e Enrico Mitrovich. Concluderemo la nostra breve indagine con una panoramica a centottanta gradi sulla *game art*.

2.1 Miltos Manetas.

Manetas si definisce un *neenster* (da *neen*, che in greco significa "ora"), il rappresentante di una nuova generazione di artisti visivi non ben identificati, che operano trasversalmente rispetto all'arte, alla cultura e alla comunicazione. Nato ad Atene, ma cresciuto a Milano, Manetas (www.manetas.com) studia all'Accademia delle Belle Arti di Brera e frequenta il corso di Pittura di Diego Esposito. Sul finire degli anni ottanta, lascia l'Europa per gli Stati Uniti. Vive tra New York e Los Angeles. È proprio qui che avviene l'incontro fulminante con i videogames. L'artista intuisce il potenziale artistico del medium e, a partire dal 1996, comincia ad utilizzare le immagini di sintesi nelle sue installazioni. La prima è relativamente semplice: un televisore con una installazione video del simulatore di volo Hornet F18, collocata a fianco di un quadro, come se fosse un animale da compagnia.

Nel 1997, Manetas "scopre" PlayStation e trasforma *Tomb Raider* in un progetto artistico. In "PlayStation Time" (1997) fa morire Lara Croft infinite volte, in *loop*. E poi è la volta di "After Videogame" (1998), tre video che hanno come protagonista l'icona videoludica per antonomasia, *Super Mario*. Quindi, i Pokémon... Manetas concepisce il videogioco come luogo della simbiosi di linguaggi e di stili differenti, è il punto di intersezione di spazi reali e virtuali. Manetas rielabora una serie di immagini videoludiche con la tecnica del *vibracolor*, la fotografia che emula la pittura: realizza stampe di *Doom*, *Quake* e *Tekken* su carta lucida che poi vengono poi lavate e ingrandite. Il risultato è un'immagine di un videogioco che, al tempo stesso, "non è un videogioco", per dirla con Magritte. L'idea di usare un medium analogico quale la pittura per restituire l'essenza del medium digitale, è una delle intuizioni più geniali

di Manetas. Il suo gioco preferito consiste nel riprodurre su tela l'immagine virtuale, attribuendo il carattere della staticità e dell'immutabilità a ciò che, per definizione, è mutevole e continuamente ridefinibile. La contraddizione apre nuove possibilità di interpretazione dell'oggetto videogioco. I quadri animati di *Super Mario* diventano quadri statici riprodotti su tela, come dimostra "Super Mario Painting" (*Immagine 1*). Le opere di Manetas sono al tempo stesso stranianti e oniriche: raccordo analogico e (im)possibile matrimonio tra due forme iconografiche a lungo estranee. L'artista ridefinisce costantemente i confini tra apparenza e sostanza, trasformando la galleria d'arte in sala giochi, il museo in parco a tema. Le sue opere sono punteggiate dai simboli, marchi e logo di Apple, Sony, Nike... Non è mero *product placement*: l'artista si limita a prendere atto di uno stato di fatto, la pervasività tecnoconsumistica degli spazi quotidiani. Manetas è affascinato dall'idea di protesi, di collegamento, di *link*: nelle sue opere ricorrono immagini di cavi di connessione, interfacce, joystick, mouse. Oggetti "hard" che rappresentano la porta, l'accesso a dimensioni e "soft" e fluide come quelle del virtuale. Ritrae i videogiocatori, seduti, in piedi, sdraiati, genuflessi di fronte all'altare elettronico. In "Caravaggio Cover and PlayStation" (*immagine 2*), Manetas mette dunque a tema la dialettica tra materiale e immateriale, concreto ed astratto, hardware e software, carne e plastica. Attenzione: Manetas non è un cantore del determinismo tecnologico: la tecnologia è veicolo, non scaturigine, dell'arte. Manetas giustappone il controller di PlayStation e il frammento di un'immagine di un libro sul Caravaggio. Accostamento all'apparenza ardito, ma in realtà del tutto logico. Un'opera intertestuale che rimanda ad un quadro del Caravaggio in cui l'angelo insegna a San Matteo le leggi della religione, enumerandole. La sequenzialità delle prescrizioni, secondo Manetas, richiama alla suddivisione in livelli dei videogiochi, metafora della religione cattolica: si pensi all'idea dell'immortalità dell'avatar, della resurrezione del "giocatore". Nell'arte, come nel videogioco, la fine non esiste.

2.2 John Haddock

Il quarantenne John Haddock, programmatore e artista, ha letteralmente ridefinito il concetto di arte videoludica. Haddock trae



immagine 1.

"Super Mario Painting", olio su tela, di Miltos Manetas, (2000)

Immagini di Miltos Manetas





Immagini di John Haddock



Immagine 2
"Caravaggio Cover and Playstation", olio su tela,
di Miltos Manetas, (1999)

dall'immaginario dei videogiochi idee, spunti e suggestioni per ripensare il reale. La sua collezione "Screenshots" (trad. it. "schermate") ha suscitato molto scalpore in tutte le gallerie in cui è stata presentata, da Phoenix, Arizona, (2000) a Seattle (2000), fino al Whitney Museum di New York (2001).

Haddock reinterpreta con l'ausilio della grafica dei videogames eventi di cronaca del recente passato – dall'omicidio di Martin Luther King a quello di Kennedy, dalla morte di Lady D alla protesta disperata dello studente Wang Weilin contro i carri armati di piazza Tien-an Men – ma anche scene di film classici, come *Il Padrino*. Per creare le sorprendenti "schermate", Haddock si serve di un'applicazione come Photoshop, renderizzando ogni scena in 3D. Il risultato è un'immagine in prospettiva isometrica che ricorda le scene *The Sims*, il celebre simulatore di Will Wright. La scelta di giustapporre realtà e finzione, di "videoludizzare" la storia recente, privandola del suo portato di senso, rientra nell'ottica del *pastiche* e della parodia postmoderne. Dato che la nostra conoscenza del mondo è esclusivamente virtuale – sembra suggerire Haddock – CNN ha la stessa valenza epistemologica di *The*

Sims. Dopo tutto, come ha scritto provocatoriamente Baudrillard, la guerra del Golfo non è mai avvenuta: quello che gli spettatori hanno visto sugli schermi altro non era se non un colossale videogioco. Tra i "quadri" di Haddock spicca una reinterpretazione ludica del massacro della scuola di Columbine (1999) a Littleton, Colorado. L'opera, che mostra i due killer, Eric Harris and Dylan Klebold nella mensa della scuola (immagine 3) costringe lo spettatore a ripensare in il ruolo della violenza e dell'intrattenimento elettronico nell'era del digitale. Il fatto che i genitori delle vittime abbiano fatto causa alle aziende produttrici, sostenendo che i teenager assassini erano stati influenzati dalla violenza di sparatutto come *Doom* e *Quake*, rende l'immagine doppiamente inquietante.

2.3 Enrico Mitrovich

Personalità travolgente all'interno del panorama della *game art*, l'italiano Enrico Mitrovich (<http://galleria.clab.it/ere.htm>) è



immagine 3.
"Eric Harris and Dylan Klebold at Columbine High School Cafeteria (Littleton, Colorado, 1999)" di John Haddock (2000)

un vero e proprio "archeologo del presente passato", per usare l'azzeccata definizione di Antonio Z. Rauti. In Mitrovich, "arcade" è sinonimo di "arcaico", "atani" di "atavico". L'artista tematizza l'obsolescenza tecnologica, ripensandola in chiave estetica. Com'egli stesso ha dichiarato, "Guardo un programma per mesi, la sua interfaccia decade, diventa obsoleta e viene sostituita con una versione del programma nuova che mi costringe alla sostituzione anche dell'hardware". In "ScanDisk - scansione superficiale di una memoria fissa" (2000), Mitrovich investiga il senso/non senso dell'immagine elettronica e virtuale: "Così come in passato si guardavano dei paesaggi bucolici, ora si osservano spesso immagini video, che io reinterpreto pittoricamente, così come me le ricordo." Al centro della riflessione artistica di Mitrovich troviamo dunque il rapporto visivo con le immagini di alcuni programmi (ScanDisk/defrag) e di alcune versioni arcade dei videogiochi (*PacMan/Centipede*). Filtrati, deformati, alterati dalla memoria. In questo senso, Mitrovich è un artista-emulatore, un M.A.M.E. vivente: recupera il passato videoludico (da *Nibbler* a *Pac Man*, da *Puzzle Bobble* a *Doom*) trasferendolo su tela. Questa operazione finisce per conferire al videogioco un'inedita dignità artistica.

Come Manetas, Mitrovich è affascinato dall'interfaccia, oggetto ambivalente, filtro, mediatore e traduttore, punto di incontro tra l'uomo e la macchina. E come Alex Garland, riflette a più riprese sul concetto di "Game Over", la "fine del videogioco", la cui scritta ritorna ossessivamente in una serie di quadri (immagine 4).

2.4 The-State-of-The(Game)-Art

Sempre più artisti si servono del linguaggio del videogioco per riflettere sulle contraddizioni della contemporaneità. Molti utilizzano le stesse icone pop culturali che



immagine 4.
"Game Over", acrilico su cartone, 1996 di
Enrico Mitrovich.

il medium elettronico ha reso popolari per criticare alcuni aspetti della cultura attuale, come il consumismo, la violenza, la discriminazione sociale. È il caso di Anne-Marie Schleiner, docente di arte digitale in California e curatrice di numerose retrospettive di *game art*, tra cui "Cracking the Maze: Game Plugs-Ins e Patches as Hacker Art", "Mutation.fem" e "Luckykiss: adult kisekae ninyou sampling". L'artista gestisce inoltre *opensorcery.net*, (<http://www.opensorcery.net>), un sito di arte digitale *open source*. Accanto alla Schleiner ricordiamo anche le elvetiche Marion Strunk e Deanna Herts che con l'opera *Ego Image Shooter* (http://www.cyberhelvetia.ch/public/images/gendergame/egoshooter_down.html), contestano la rappresentazione stereotipata della mascolinità e della femminilità nei videogames. *Ego Image Shooter* è un esempio di arte videoludica concettuale che fa parte di un progetto più ampio intitolato *Gender Games*, il cui obiettivo è esplorare criticamente il rapporto tra video games e sessualità. Il "gioco", una parodia degli sparattutto in prima persona, mette alla berlina le convenzioni tipiche del genere: l'eroe maschio, bello e muscoloso – in questo caso, biondo e ariano – spara rane e fiori anziché letali proiettili. Tra baci omosessuali e lavatrici, *Ego Image Shooter* stravolge e sovverte le aspettative del fruitore di videogiochi.

Vicino per sensibilità e finalità a *Ego Image Shooter* è *Velvet-Strike: War Times and Reality Games* (2002), una raccolta di graffiti digitali per imbrattare le locazioni, muri, i soffitti e i pavimenti del violentissimo FPS *Counter-Strike*. Creato dalla stessa Anne-Marie Schleiner insieme a Joan Leandre (Retroyou) e Brody Condon ha una finalità spiccatamente

pacifista. Il progetto acquista allora un significato del tutto particolare alla luce dei recenti attacchi dei media al violento sparattutto di Valve. Quando si è scoperto che Robert Steinhäuser, l'adolescente responsabile del un massacro nel liceo Gutenberg di Erfurt, in Germania (aprile 2002), era un appassionato di *Counter-Strike*, è tornata a riaffacciarsi l'idea che sussista una correlazione diretta tra violenza virtuale e violenza reale. *Velvet-Strike* è un'esplicita condanna dell'ideologia sottesa al videogioco, che presenta la violenza come unica risposta possibile al terrorismo. Gli autori contestano anche il maschilismo degli sparattutto in soggettiva, giochi che hanno come protagonisti per lo più avatar *maschili*, programmati da game designer di sesso *maschile* e fruiti da un pubblico essenzialmente *maschile*. Distribuito in rete poco dopo l'inizio ufficiale della Guerra Mondiale al terrorismo lanciata da George Bush, *Velvet-Strike* è un atto di vandalismo virtuale contro l'*establishment* videoludico e, in particolare, contro il "realismo ideologico" promosso dal genere degli FPS. Condon non è nuovo alle riletture politiche dei videogiochi. Si pensi ad *Adam Killer* (2000, http://www.tmpspace.com/adam_killer), versione riveduta e corretta di *Half-Life* interpretata da personaggi tutti identici tra loro che popolano un mondo entropico e frammentato, violento e prossimo all'implosione. Il video game di Condon diventa allora celebrazione e condanna assieme della morte: l'uomo-Adamo è nato per uccidere e il videogame non fa che promuovere questa ideologia distruttiva. Ricordiamo anche *white_picnic_glitch* (http://www.tmpspace.com/white_picnic_glitch) del 2001, un *divertissement* di *The Sims*, dodici moduli della durata di tre minuti ciascuno, che ruotano attorno a tre temi fondamentali: bianco (*white*), *picnic* e il malfunzionamento (*glitch*). Il gioco di Wright, già di per sé aperto e configurabile dal giocatore, diventa qui un'opera di contestazione politica e sociale.

Sono sempre più numerosi gli artisti che riprogrammano il codice di celebri sparattutto in soggettiva per esigenze artistiche o ideologiche. Le cose più interessanti, in questo senso, si sono viste a Melbourne nel maggio del 2001, dove è stata organizzata la retrospettiva di arte videoludica *Trigger: Game Art* (<http://www.gammaspace.com.au/trigger/>). Nel corso della mostra sono state presentate opere come *Level 5* di Mastrantonio, nel quale lo spazio dell'esposizione è stato ricostruito attraverso il codice pubblico di *Unreal Tournament*. Un'analoga iniziativa risale 1996, quando gli artisti svedesi Tobias Bernstrup e Pelle Torsson avevano ricreato virtualmente il museo Arken di Arte Contemporanea di Copenhagen servendosi del motore di *Duke Nukem* ("Museum

"Non tutti gli artisti sono giocatori di scacchi, ma tutti i giocatori di scacchi sono artisti" (Marcel Duchamp)

Meltdown"). Tra le altre varianti sovversive degli FPS presentate a Melbourne spiccavano *Quilted through organ* di Delire e *Skin Pack* di Erceg+Salvatore autori di una riscrittura in chiave musicale ed erotica dell'*engine* di *Quake* rispettivamente. Erceg+Salvatore, in particolare, hanno creato una versione "a luci rosse" del celebre gioco, con personaggi interamente nudi e campionamenti tratti da film pornografici.

The Great Game (<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>) del newyorchese John Klima, riattualizza *Risiko* per mezzo di un *applet java* con il preciso intento contestare la politica estera americana. Usando la struttura propria dei giochi di strategia e dei wargames, *The Great Game* visualizza il numero delle vittime della guerra in Afghanistan e le spese di guerra. La mappa, interamente tridimensionale, è aggiornata in tempo reale in base ai dati forniti dal Pentagono. Le icone rappresentano i mezzi in campo, le armi, le truppe e la forza di fuoco delle due parti. La ludizzazione di un conflitto del quale il grande pubblico non conosce che pochi dettagli ha un'ulteriore finalità: quella di mettere in discussione l'attendibilità delle fonti di informazione ufficiali, ma anche contestare l'idea del conflitto come



Immagini di Enrico Mitrovich

tragico (video)gioco al massacro. Klima non è nuovo ad esperimenti di net.art e di arte digitale in cui la dimensione ludica "gioca" un ruolo centrale. *Glasbead, Go, Ecosystem, Serbian Skylight* (un'opera critica sul conflitto in Jugoslavia) e *Fish*, che mettono in discussione l'idea di realtà e simulazione, un tema caro ai teorici del postmoderno.

Un altro *divertissement* ludo-politico è *Metapet* (<http://metapet.net/>), una simulazione strategica metà tra *The Sims* e *Fight Club*. Lanciato ufficialmente lo scorso 15 maggio, *Metapet* è stato realizzato da Natalie Bookchin, Jin Lee, Cathy Davies e Mark Allen. Definito dagli stessi autori "il primo transgenic virtual pet game," *Metapet* è ambientato in una corporation che produce biotecnologie [Umbrella?]. Tutti i dipendenti sono geneticamente modificati: il loro DNA è stato infatti imbastardito con un gene dell'obbedienza prelevato da un cane addestrato. Il risultato: i lavoratori di *Metapet* sono più fedeli e produttivi di quelli "normali" e rappresentano la frontiera dello sfruttamento sociale. *Metapet* contesta con sarcasmo ed intelligenza le aberrazioni della biotecnologia, le contraddizioni del divertimento elettronico e la pseudo-cultura aziendale in quanto tale, alienante e disumanizzante. Scopo del gioco: impedire ai dipendenti di acquisire una "coscienza di classe", emanciparsi e costituire una *start up* o, peggio ancora, formare un sindacato. Il padre-padrone dei *Metapet* deve allora spremerli come dei limoni per poi rimpiazzarli con altri più efficienti nel momento in cui la loro resa produttiva declina. La simulazione è arricchita da una serie di sottogiochi realizzati dai artisti come la summenzionata Anne-Marie Schleiner, Naomi Spellman, Amy Alexander, Davis & Davis, T. Kim-Trang, Carmin Karasic, Jeff Knowlton, Karl Mihail e Paul Vanouse.

Sulla stessa lunghezza d'onda si collocano Feng Mengbo, Victor Liu See-le, Brian Judy e Jodi, figure di spicco della *video game art*. Nei primi anni novanta, Feng Mengbo ha prodotto una serie di opere di *game art* intitolate *The Video Endgame Series*, che indagavano il concetto di ripetizione e caos caratteristico dei video giochi. Una seconda raccolta di lavori, molto più recente – *An Artist in Quake* (letteralmente, *Un artista dentro Quake*) – esplora la dialettica tra l'opera d'arte ed il suo creatore. Il set include Q3 (1999) e Q4U (2001, <http://www.Q4U1.uchicago.edu>) *divertissement* di *Quake III Arena*. Il trentasettenne artista cinese ha trasformato lo *shooter* targato id Software in un esempio paradigmatico di arte autoreferenziale. I personaggi che incontriamo in Q4U hanno le fattezze dell'artista, in un gioco di sdoppiamenti, repliche e moltiplicazioni. Il nemico siamo noi stessi, sembra suggerire Mengbo. Il nemico è invincibile, pervasivo.

Abbattendolo(c), il protagonista lancia l'urlo di battaglia "niubeel" che in cinese significa "grandioso". Q4U è stato presentato alla University of Chicago, nel corso della *Renaissance Society* (2001) e quindi riproposto al MOMA di San Francisco.

Da diversi anni ormai, JODI rappresenta uno dei punti di riferimento della net art. Il duo belga, formato da Joan Heemskerck

and Dirk Paesmans, si diletta a decostruire il videogame, smantellarne l'impianto grafico e ridurlo ai minimi termini, per portare in superficie il codice, normalmente occultato dietro a una *façade* poligonale. Gli artisti reinventano videogiochi popolari per mezzo di "mods" (modifications) come "SOD" <http://sod.jodi.org>, che anziché arricchire graficamente il gioco (in questo caso, *Wolfenstein 3D*, id software, 1992) lo priva del colore, della profondità e del suono. Più recentemente, JODI ha messo a punto *Untitled Game* (2001, <http://untitled-game.org>), servendosi dell'*engine* di *Quake*. Un gioco minimalista, spazi dalle architetture bizzarre, quasi lovecraftiane, un accumulo di linee, punti, numeri che rappresentano il lato più criptico dell'informatica. Scaricabile gratuitamente in rete, *Untitled Game* è una vera e propria raccolta di non-giochi per Macintosh e PC: *arena*, *A-X*, *ctrl-space*, *ctrl-space/9*, *ctrl-space/F6*, *1m1ap*, *G-R*, *I-N*, *M-W*, *M-W*, *O-O*, *Q-L*, *slipgate*, *spawn* e *V-Y*.

Children of the Bureaucrats of the Revolution (2001) è il titolo dell'opera di Victor Liu See-le, costruite con l'*engine* di *Quake II*. A metà tra la danza ed il video gioco *Children of the Bureaucrats of the Revolution* (<http://www.n-gon.com/Children>) utilizza la soggettività per ridefinire il concetto stesso di ballo. Siamo decisamente più a sinistra di *dance dance revolution*. *Vote Machine* (<http://www.boogaholler.com/votemachine/index.html>), opera ludica firmata da Brain Judy contesta invece i processi di voto nelle società cosiddette democratiche. L'utente si perde in una serie di finestre *pop-up* che attivano un cliccaggio estenuante, fine a se stesso, finendo per spazientirsi. Una pioggia di animazioni, scritte, immagini, fotografie... Un *puzzle game* che tematizza l'idea stessa di gioco. Infine, tre programmatori americani – Zack Booth Simpson, Jim Greer e Ken Demarest – un passato di *game designer* presso Origin – hanno creato una serie di opere interattive che prendono spunto dai videogiochi, deprivandoli però del contenuto violento e distruttivo. Le opere consentono alle sagome degli spettatori di interagire con le immagini elettroniche. L'aspetto più interessante è che la stessa Sony si sta muovendo in questa direzione, creando nuove interfacce uomo-macchina che rendano possibile un'interazione più naturale e intuitiva con i videogiochi.

2.6 Painstation e invasioni urbane

Altri autori hanno riletto in chiave masochistica la fruizione videoludica. È il caso di due designer di Colonia, Tilman Reiff e Volker Morawe, autori di *PainStation* (<http://www.painstation.de/>), la console della nuova (de)generazione, la stazione del dolore, quasi una via crucis del divertimento elettronico. Se PlayStation è un monolite, Painstation è un cubo (*Cube?*). Versione riveduta e politicamente scorretta di *Pong*, *Painstation* punisce chi sbaglia con una scossa elettrica – come il coin-op *Shocker*. Chi perde, brucia. Il meta videogame – originale invenzione di due designer di Colonia, Tilman Reiff e Volker Morawe – mette a dura prova la resistenza del giocatore e la sua capacità di sopportazione del dolore. L'intensità della scossa varia a seconda della gravità degli errori commessi nel corso della partita. Come nei vecchi cabinati cocktail, i due giocatori si fronteggiano. Con la mano destra si controlla una manopola che muove la racchetta virtuale sullo schermo. La mano sinistra va invece collocata sul "PEU", acronimo di *Pain Execution Unit*, un riquadro collegato a dei sensori che emettono le scosse di energia elettrica ad ogni errore del giocatore. Ai bordi del campo sono invece collocati i *Pain Inflictor Symbols*, delle icone che corrispondono a differenti "punizioni" per l'avversario. Dal calore intenso all'elettroshock. Il *game over* arriva quando uno dei due giocatori decide di arrendersi. Sul sito sono presenti una serie di immagini del palmo delle mani insanguinate dei giocatori dopo sessioni particolarmente elettriche, quasi delle stigmate. Sony ha minacciato azioni legali contro i due designer invitandoli, tra le altre cose, a modificare il logo del dispositivo di tortura elettronica, dato che richiama esplicitamente quello della più innocua (?) PlayStation. Reiff e Morawe tuttavia, hanno realizzato *Painstation* per spirito di provocazione e non hanno il minimo interesse a commercializzarla su larga scala. Nato come progetto presso l'Academy of Media Arts, di Colonia, Painstation è diventato presto un oggetto di culto. Come dire, quando il gioco fa male, i masochisti cominciano a giocare.

Passando da micro al macro, va segnalata l'attività di un gruppo di artisti che si diletta a trasformare lo scenario urbano in un videogame. Tra questi c'è il CCC (acronimo di Chaos Computer Club, gruppo storico di hackers teutonici), che con il progetto *Blinkenlights* (2000, <http://www.blinkenlights.de>) ha fatto di Berlino la capitale europea dei video games. Gli artisti/hackers hanno trasformato un vecchio edificio statale situato ad Alexanderplatz, l'Haus der Lehrer, ex-sede del ministero dell'educazione, in un gigantesco gioco elettronico. L'hardware utilizzato per l'operazione consisteva in 144 luci lampeggianti montate all'esterno di altrettante stanze degli ultimi otto piani del palazzo. Il sistema di illuminazione è collegato ad un computer, che attiva una serie di *pattern*. Il CCC ha programmato le versioni palazzinare di giochi come *Tetris*, *Breakout* e *Space Invaders* che possono essere fruite per mezzo di telefoni cellulari (premendo il tasto 5, per esempio, si sposta la "racchetta" verso l'alto, l'8 invece serve a muoverla verso il basso). *Blinkenlights* si pone al crocevia tra video games, architettura e new media *tout court*. Gli autori stanno pensando di trasformare *Blinkenlights* in un progetto itinerante per l'Europa.

Da ormai un lustro, inoltre, il transalpino Space-Invaders (<http://www.space-invaders.com/>) ha dato vita qualche anno fa al progetto *Urban Invasion*, che consiste nel disseminare negli spazi metropolitani di tutto il mondo il logo degli alieni del celebre gioco Taito. Il sito stesso è un videogame e merita di essere giocato, pardon, visitato.

2.7 High tech vs. Lo-Fi: per un pugno di bit

Negli anni Novanta, il collettivo (art)ⁿ (<http://www.artn.com/>) di Chicago ha reinterpretato artisticamente le immagini di icone dei videogiochi come lo scimmione *Donkey Kong* e i lottatori di *Killer Instinct*, creati dalla fantasia di Chris e Tim Stamper, al secolo Rare Ltd. L'obiettivo di (art)ⁿ era quello di documentare il travolgente sviluppo del medium videoludico, che in tempi relativamente brevi è passato dalle stanghette monocromatiche al fotorealismo in sedici milioni di colori. Il collettivo ha prodotto una serie di PHSCologrammi, immagini digitali in tre dimensioni sviluppati sui prototipi in computer grafica sviluppati da Rare.

Ma l'estetica videoludica non è necessariamente *high tech*. Anzi, nella maggior parte dei casi è dichiaratamente *lo-fi*. Sono numerosi gli artisti (oltre a Mitrovich) che si servono di tecnologie ludiche vetuste, antiche, obsolete. Si pensi a Patrick Lichty, autore di "8 Bits or Less" (<http://www.voyd.com/8bol/>), un cortometraggio realizzato nientemeno che con una telecamera in bianco e nero montata su un orologio Casio Wrist Cam. Il film, che ha richiesto sei mesi di lavoro, racconta le vicende di un cyborg dotato di una vista a 8-bit. Provocatoriamente, Lichty sostiene che la tecnologia lo-fi non è umana, bensì aliena. Le immagini sono in bassa risoluzione (120 pixel per 120 pixel). La colonna sonora è stata realizzata da DJ Void con un arcaico Commodore 64. Oliver Wittchow, studente della Hochschule für Bildende Künste di Amburgo ha invece messo a punto *Nanoloop* (<http://www.nanoloop.de/>), un *sequencer* per Nintendo Gameboy. Il programma trasforma l'arcaico portatile Nintendo in un vero e proprio sintetizzatore di suoni/sogni elettronici. Wittchow ha sfruttato fino all'osso la tecnologia della *handheld*, creando un'applicazione dotata di tutti gli optional, tra cui un *wave editor* e varie interfacce per sincronizzare i suoni e regolare la velocità dell'esecuzione dei brani. Intanto, Christoph "lo-ser" Kummerer ha invece realizzato Gameboy *Pocketnoise*, un software che genera suoni per il portatile Nintendo e che può essere memorizzato su cartuccia. Collegandosi al sito è possibile ascoltare alcuni brani prodotti con il *Pocketnoise* (<http://sue.mi.cz/pocketnoise>), nonché un documentario in RealVideo, *Sonic Pong* (<http://www.timesup.org/spong/index.html>) usa il suono in maniera ludica. Con è facile intuire dal nome, si tratta dell'ennesimo *divertissement* del gioco di Bushnell/Acorn. L'eclettico collettivo Time's Up di Linz, Austria ha ridefinito il celebre coin-op per mezzo di un'installazione composta da speakers e piattaforme snodabili che, mosse ed inclinate dai players modificano la loro posizione sul "campo". La traiettoria della "pallina" è invece rappresentata da una sfilza di amplificatori che riproducono i suoni a 8-bit campionati. I giocatori manipolano i suoni che attraverso apparecchiature dal look sci-fi (ma quello anni cinquanta, tipo *Forbidden Planet*) modificano *pitch* e durata, rendendo l'esperienza ancora più esoterica e al tempo stesso immersiva. C'è anche la variante "cheat" con ostacoli alla *Super Mario Bros*. La playstoria del divertimento elettronico ripensata auralmente. Creata da Tom Corby e Gavin Bailly, *gameboy_ultraF_uk* (http://www.reconnoitre.net/gb_uf/index.html) è un emulatore di Nintendo gameboy dotato di un sistema di rendering delle immagini che implode lentamente ma inesorabilmente. Nell'opera di Corby e Bailly, le immagini finiscono per autodegenerare fino all'entropia digitale più completa, un cancro di pixel che riempie lo schermo e sputta l'interfaccia alla faccia dello spett/attore. Dietro al progetto, l'idea di macchina come meccanico metabolizzante, capace di evolversi o (d)evolversi. *gameboy_ultraF_uk* è stato creato con l'ausilio di "gnuboy", un programma di emulazione creato da Gildgamesh e Laguna. Un'opera cronenbergiana, che mette in discussione l'idea di perfezione dell'immagine virtuale. Un codice binario impazzito e malato che finisce per contagiare lo schermo, riproducendosi in modo autonomo e selvaggio. Contagio elettronico. Non meno contaminante è *Atari Noise: game as an art object*, creata da Arcangel Costantini. Se Lichty gioca col Commodore 64, Costantini smonta e rimonta il leggendario Atari VCS, la console Atari introdotta sul mercato nel 1977. Atari Noise è cripticamente descritto come una console modificata e trasformata in un "generatore di pattern di disturbo audiovisuale", come una "tastiera di info-decostruzione del gioco". Qualunque cosa voglia dire...

2.8 Videogiochi di parole

Vanno infine citate i cosiddetti "videogiochi di parole", opere di *game art* che ripensano in forma ludica il testo, combinando la versatilità degli ipertesti all'ironia dissacrante dei videogiochi. L'esempio più rappresentativo è "Trigger Happy", un'opera di Thomson & Craighead che riesce a mettere d'accordo Michel Foucault con *Space Invaders*. In quest'opera interattiva, i giocatori sparano alle parole del seminale saggio di Foucault, "Che cos'è un autore?" (1977), che si spostano sulla parte superiore dello schermo. Una dimostrazione pratica che il videogioco mette definitivamente in crisi l'idea della sacralità dell'autore.

Non meno interessante è *The Intruder* (<http://www.calarts.edu/~bookchin/intruder/>), letteralmente "l'infiltrato", che porta la firma virtuale di Natalie Bookchin. L'artista californiana, docente alla California School of Arts, è tra le personalità più interessanti all'interno del movimento della net.art. Con quest'opera, la Bookchin miscela *Pong* a Jorge Luis Borges. In questa variante, il giocatore deve utilizzare delle frasi tratte da un racconto del celebre scrittore anziché smanettare con il pad-racchetta. *The Intruder* utilizza l'arte digitale ed elettronica per trasformare il giocatore di video games in un lettore. E viceversa. Per tanto, *The Intruder* fa della lettura un gioco e del gioco una lettura.

Infine, il celebre sparatutto *Asteroids* è stato ripensato in forma letteraria da Jim Andrews, artista/artigiano con una passione per la lettera e il bit. *Arteroids*, al secolo *Asteroids 2.02* è definito in modo vagamente ambizioso (o ambiziosamente vago) come "la battaglia della poesia contro sé stessa e le forze della stupidità". Gioco letterario fruibile all'interno di una *webpage*, *Arteroids* mette il giocatore ai comandi di una astronave spaziale definita dalla parola "destré" (desiderio) nella parte centrale dello schermo. Scopo del gioco: abbattere, uno dopo l'altro, le frasi anti-poetiche di colore verde e blu che attaccano il giocatore da ogni direzione. Una variante consente al giocatore/poeta di scrivere i propri testi, registrarli su disco e distruggerli ludicamente in un secondo momento.



3. CONCLUSIONE

Al termine di questa ricognizione nei territori contigui/attigui al videogiochi, appare evidente che i confini del *ludus* elettronico sono molto meno rigidi e marcati di quanto si creda comunemente. Il videogioco non è solo un prodotto di consumo, una oggetto inserito in un circuito mercantile. Può diventare uno strumento di contestazione e di espressione artistica, sociale, politica. Il videogioco è un artefatto culturale attraverso il quale la società mette in scena se stessa, le proprie contraddizioni, le ansie e le speranze di una trasformazione. Il videogioco diviene allora uno spazio in cui la creatività personale e le costrizioni dei processi industriali finiscono per collidere. L'incontro tra il Videogioco e l'Arte che si realizza negli interstizi dell'industria culturale diventano spesso i luoghi dell'elaborazione dell'innovazione e del cambiamento. Spazi interstiziali che, per quanto marginali, consentono il confronto diretto di tensioni antitetiche. Luoghi dinamici, spazi di "margine", dove il margine è, secondo Colombo (2001) «una zona che non è di per sé né interna, né esterna, ma che costituisce una riserva di possibile avanzata o arretramento» (p. 20). Gli "sconfinamenti" videoludici negli ambiti della cultura e dell'arte sono così numerosi e significativi da rendere necessaria un'analisi sistematica e approfondita, che ci ripromettiamo di svolgere in futuro. Il punto di arrivo della nostra breve perlustrazione rappresenta allora il punto di partenza per un nuovo viaggio nei territori del videogioco. Dove ci porteranno i suoi "sconfinamenti"? In altre parole, dove comincia il videogioco? Dove finisce? Ma, soprattutto, *finisce*?

(Footnotes)

- 1 Citati, per altro, da David Cronenberg nel suo film più tecnologico, *eXistenZ* (1999).
- 2 Il gioco di *Ender* (1985) e il romanzo successivo, *Il riscatto di Ender* (1986) vinceranno entrambi il premio Hugo e Nebula a distanza di un anno, un evento senza precedenti nella storia della fantascienza. La saga di *Ender* è proseguita con *Ender III: Genocidio* (1991), *I figli della mente* (1997), *L'ombra di Ender* (1999) e *Shadow of the Hegemon* (2001, inedito in Italia).
- 3 La fantascienza d'azione e d'avventura che privilegia *topoi* quali i viaggi nello spazio, il superomismo dei protagonisti e i conflitti intergalattici. La *Space Opera* si articola in grandi cicli di romanzi, la cui vicenda viene ripercorsa in forma seriale. Il padre di questo particolare genere fantascientifico è Edward Elmer Smith. Soprannominato "Doc", Smith ha creato celebri epopee come *Skylark* e *Lensmen* che hanno ispirato direttamente il primo computer game della storia *Spacewar!* (1962), il primo videogioco "moderno". Altri rappresentanti di questo filone sono Williamson, Delany, Campbell (si veda la serie di *Aam Munro il Gioviano* in cui viene introdotto il concetto di "salto iperspaziale", ripresa in *SpaceWar!*), Van Vogt, Clarke, Hamilton e, ovviamente, l'Isaac Asimov della *Fondazione*. È chiaro dunque che, sin dall'inizio, il legame tra fantascienza e videogiochi è strettissimo.
- 4 In quegli stessi anni Atari stava tentando di applicare l'olografia al divertimento elettronico, ma al pari della realtà virtuale, questa forma tecnologica resterà una mera chimera. Non era rimasto indifferente al fascino dell'olografia il padre del cyberpunk, William Gibson, che proprio nel '77 dava alle stampe il bellissimo racconto "Fragments of a Hologram Rose" ("Frammenti di una rosa olografica").
- 5 Il "gioco" di parole purtroppo si perde nella traduzione italiana di Cossato e Sandrelli.
- 6 Penso soprattutto a *Tempo Fuori Luogo* del '59, praticamente *The Truman Show* che incontra *Missile Command*.
- 7 Si pensi, per esempio, al racconto "Idler" incluso in *Toxicology* (1999), si apre proprio con una serie di considerazioni sul medium videoludico, prima di trasformarsi in un esperimento di scrittura creativa.

Nota: Questo saggio è tratto da "Per una cultura del videogame. Teorie e prassi del videogiocare" (Unicopli, 2002) che è disponibile in tutte le librerie a partire dallo scorso dicembre. L'antologia, curata da Matteo Bittanti, analizza in modo organico e rigoroso il fenomeno videoludico, collocandolo all'interno della cultura popolare ed evidenziando i rapporti e le contaminazioni con gli altri media. Si ringrazia l'editore per la gentile concessione.



DJ-KICKS CDLP

Dopo i successi ed il clamore suscitato lo scorso anno, TIGA, il DJ ventinovenne canadese di Montreal, con questo suo capitolo nella serie più prestigiosa dedicata ai DJ si conferma tra i DJ più creativi ed in assoluto più richiesti. Figlio d'arte (anche suo padre era DJ) TIGA esplode con "Sunglasses At Night" un paio di anni fa e si impone con una manciata di produzioni su Gigolo Records. Il suo DJ Kicks è estremamente vario e spazia tra i leggendari Soft Cell ed i techno minimalisti Antonelli Electric. In scaletta tante sorprese e oltre alla traccia inedita di TIGA, imperdibile è il suo remix di "Madame Hollywood" di Felix da Housecat.

Sempre disponibile la serie DJ-KICKS

Un vero e proprio "who's who" della musica elettronica moderna e delle tendenze dance!

ANDREA PARKER · C.J. BOLLAND · CARL CRAIG · CLAUDE YOUNG · DJ CAM · KEMISTRY & STORM · KID LOCO · KRUDER & DORFMEISTER · NICOLETTE NIGHTMARE ON WAX · PLAYGROUP · ROCKERS HI-FI · SMITH & MIGHTY · STACEY PULLEN · STEREO MC's · TERRANOVA · THIEVERY CORPORATION · TRUBY TRIO · VIKTOR DUPLAUX.

K7

EDITION TERRANOVA



"Hitchhiking Nonstop With No Particular Destination" CD/2LP

Il 2° disco del Terranova segna del resto l'ultimo capitolo nella serie del gruppo. Dopo il grande successo di "Close The Door" il gruppo ha mutato diverse volte il suo nome: Interditer, Copyright, Edition Terranova per tornare poi al classico e semplice Terranova. Anche la formazione è mutata, visto che Kaps è alle prese col suo progetto Ghost Cauldron. Non aspettatevi fedele prosecuzione delle atmosfere presenti nel loro debutto. Questo disco colpisce immediatamente allo stomaco e senza preavviso.

TOSCA

Il tour a maggio in Italia.
(INFO: 0523 311077)



è una distribuzione esclusiva **AUDIOGLOBE** srl via Volga, 47 - 50018 Sesto Fiorentino - Osmannoro (FI)
distr. tel. 055 32801.1 - e-mail: shop@audioglobe.it - mailorder tel. 055 32801.212 - e-mail: mailorder@audioglobe.it - www.audioglobe.it

TRA APOCALISSI E CAVALLETTE PIOMBANO SULLA CITTA' LE "SPORCHE CANZONETTE ZOPPE" DI MASSIMO GIACON

Ritorna su disco uno degli esempi più dissacranti di pop coniugato all'elettronica e alla canzone d'autore: Massimo Giacon. Tutto, nella sua arte, viene rielaborato in chiave fortemente ironica: dalla cultura televisiva alla filosofia, dal mondo dell'arte alla musica leggera. Nella sua ultima fatica su disco è addirittura coadiuvato da Tiziano Scarpa, penna geniale della letteratura contemporanea italiana. Massimo Giacon è lo Jannacci della MTV-generation o un futurista folle dal terzo orecchio schizofrenico? Insomma, è nato il Pulp-Pop o l'Electro-Dada?

"Nella città ideale/Socrate legge il telegiornale/ Platone fa il parrucchiere/Aristotele fa il giardiniere/il contadino neuronale/nella città ideale" (Massimo Giacon - Nella città ideale)

L'umorismo, per Massimo Giacon, è una cosa maledettamente seria. Come un Picchiattello atomico e irriverente dei nostri giorni, Massimo Giacon narra storie della sua città ideale: in questo viaggio pennuto intorno all'urbe psicotica, s'attorciglia al microfono come uno *chansonnier* à la Paolo Conte - o meglio, forse, Enzo Jannacci - ma addobbato come uno dei loschi figure della *lucha libre*, il catch messicano. Nella sua galleria urbana e nel suo mondo eccessivo - vero e proprio universo parallelo al nostro - egli arruola a buon diritto Iggy Pop e Charlie Burns, i bulbi oculari dei Residents e i fumettisti di Valvoline, la sardonìa di Laibach e il pop-choc newyorchese di Warhol, il Kitsch religioso latino e il cantautorato elettronico, El Solitario e

William Burroughs, Majakovskij e Stelarc. Giacon ama tutto ciò. Insostenibile, non è vero? Eppure, tutto si tiene, e funziona, nell'immaginario di Massimo Giacon. Il tratto distintivo di questo artista veneto - e milanese d'adozione - sono le sue esplosioni creative, che si esplicano in mille attività artistiche: dal campo del fumetto d'autore - il suo primo e vero amore - al design, dalla musica alla pittura. Trasversalità Totale, quindi, marchio DOC di chi si è formato negli anni Ottanta. All'interno di questa trasversalità indomita, Massimo Giacon ha la capacità indubbia di cogliere il lato umoristico anche dove è - quasi - innaturale trovarlo. Anzi, il suo lato più sottile è proprio quello: estrapolare il corrosivo che sottintende la quotidianità, elaborarlo con crudeltà raffinata e poi sputarlo fuori con energia schizo-pop, come un gigantesco trita-rifiuti analogico di immaginari deviati. Gli esempi sono davvero tanti, sparsi nei suoi quasi vent'anni di attività: dalle mostre, e relativi cataloghi, di *Sexorcismo 2000* e *Philosophers in the Pop Planet* tenute alla Galleria Lipanjepuntin di Trieste, rispettivamente nel 2000 e nel 2001, al disco-mostra-

catalogo *Horror Vacui* ai Chiostri S. Domenico, Reggio Emilia, nel 1996. In esse ci appaiono un florilegio di personaggi tratteggiati con umorismo colto e contorni grotteschi: una galleria di ritratti umani, troppo umani, dai nazimongoloidi di *RATTLETOWN* alla famiglia italiana con interni di *UOMO TIENE LA MANO DELLA MOGLIE SUL FUOCO A GAS*. *BAMBINO PIANGE, BAMBINA RIDE* - dalla mostra *SUPERMONDOTRASH* - per passare a *MARX ATTACKS starring LE MODERNISSIME* ovvero la filosofia dipinta come fosse la copertina di un comic-book americano - dalla mostra *Philosophers in the Pop Planet*. Fumetti e quadri raccontati/dipinti con amore e, come spesso accade con chi maneggia senza rete l'ironia, con la disperazione sottocutanea e l'angoscia dell'*horror vacui* dietro l'angolo. Raccontano, infatti, questi quadri e fumetti di una umanità spesso estrema e marginale, super-eroica in senso malato e alieno, colma di Dolore - come i Cristi e le Deposizioni nella mostra *VIA CRUCIS* del 1992 - eppure calata nel quotidiano, un quotidiano catodico, lisergico, affetto da incubo post-nucleare. Eccessivi i suoi quadri, come i combattimenti

“...in un periodo così hi-tech, dai suoni sporchi così puliti, l'idea di un disco di sporche canzonette zoppe mi solletica la ghiandola pineale, non so a voi (probabilmente per nulla)...”

(da una lettera di Massimo Giacon)

della *lucha libre*, quindi spontanei e “truccati” allo stesso tempo, con un quid di laido e finto-cruale da intrattenimento di periferia. Il mondo e la città ideale, come oggetto/soggetto della poetica di Giacon, non appaiono così sicuri e giocosi come a una prima visione superficiale; anzi, hanno qualcosa di sinistro, che costringe a dubitare; e fa insospettire lo scricchiolio che sentiamo appena sotto...

“Questi sono i suoni che vorrei sentire. Il suono di una mano che applaude. Il crack della borsa valori. Il rap dei ratti nel muro... Il suono della neve televisiva che cade. Un lungo accordo di chitarra elettrica suonato da un miliardo di cinesi. Un'orchestra di 50 violini rinchiusa in una cabina telefonica.”
(Massimo Giacon – Horror Vacui)

Indaffarato nel costruire una “capanna mobile in vetro” per Artemide o nel ritoccare la biro-maialina per Alessi, Giacon riesce a trovare il tempo per imbastire un nuovo album di canzoni, il suo secondo. La sua passione per la musica – dovuta a una “precoce modernità” causata da una prematura esposizione televisiva ai Devo – percorre la stessa imponderabile via del suo mondo pittorico e fumettistico; ne è anzi una componente fondamentale, tanto da comporre una fitta rete di rimandi, che dal mondo musicale alternativo ritornano al fumetto o al design e viceversa. Musica e fumetto, elettronica e design, sotto il segno dell'humour nero, hanno quindi formato per Giacon una matassa inscindibile già dai primi anni Ottanta. Impegnato in formazioni dai nomi bizzarri come *Spirocheta Pergoli*, *I nipoti del faraone* oppure nel progetto *Trax* con Vittore Baroni, Giacon ha agito negli eighties come un perfetto apprendista-futurista oppure come un tipico *new wave kid* esistenzialista; nel decennio successivo ha meglio definito il suo universo sonoro abbandonando, ma non troppo, la forma di *band avant-garage*, per dedicarsi a un più calibrato agire personale. Due filoni sotterranei hanno contribuito a surriscaldare l'estro del giovane artigiano digitale: il primo è quello dell'elettronica più sperimentale e ironica – Residents, Laibach – l'altro è quello del *maledettismo* da *B Life* di gruppi rockabilly perdenti come i Cramps di Lux Interior; il tutto coniugato con una vena satirica-paradossale autoriale che in Italia ha una tradizione araldica, da Dario Fo a Giorgio Gaber, da Paolo Conte a Enzo Jannacci. I risultati sono raccolti in dischi come *Horror Vacui* (KFM, 1996) e ora *La città ideale* (Fridge, 2002). Nell'ultimo disco spicca il remake di *I wanna be your dog* degli Stooges qui in una versione in puro stile *Third Reich'n'Roll* elettronico, ma pure il funky morboso di *Donna di Gomma* è convincente. Il divertimento si fa più esuberante/dissacrante in *Nella città ideale* e *Sophia Sophia*, chiari *offshot* musicali della verve pittorica-filosofica di *Philosophers in the Pop Planet*, la mostra tenuta a Trieste l'anno scorso. Vibrano queste canzoni, disordinate e leggere, “imperiture come querce” nel grande bosco bizzarro della canzone d'autore. Digitali e zoppe ma altrettanto vitali ...

artista : **Massimo Giacon**
titolo : **La Città Ideale**
supporto : **cd**
etichetta : **Fridge Records**
web : **www.fridge.it**

text : **Paolo Davoli**
images : **Massimo Giacon** (pagina dx
Tiziano Scarpa, pagina sx Massimo
Giacon)



GOMMA DA BALLARE

Paradossale considerare la Bavaria tedesca come la propaggine estrema del suono "maledetto" di Manhattan e New York. Eppure nelle linde vallate bavaresi si coltiva teneramente il suono (e il mito) uscito più di vent'anni orsono da locali "off" come Il Mudd Club o il Danceteria di New York. I tempi sono decisamente cambiati se perfino una ghetto-star come Rammelzee (l'uomo con la parola veloce come il pensiero!) debutterà su un disco "di gomma"...

Qualche tempo fa, all'incirca nei primi ottanta, si vociferava di una amicizia-alleanza tra America e Germania. Un duo tedesco di allora (oggi prossimo alla riconsacrazione) portava il nome di DAF, per la precisione questa era una sigla che stava per Deutsch Amerikanische Freundschaft. Nel tempo si erano fortificati accordi economici ed interscambi tra le due potenze ormai ben integrate sotto l'ombrello della NATO. La storia precedente parlava invece di un continuo alternarsi di rapporti politico-diplomatici-strategici: una seconda guerra mondiale che li vedeva come nemici, rispettivamente a capo di due assi militari e che vide la sconfitta e la divisione in due germanie sotto l'influenza di USA ed URSS. Poi con l'attenuarsi della guerra fredda si giunse ad un progressivo avvicinamento che giunge sino agli anni '80 e che ha come emblema il mercato automobilistico tedesco che sempre più raccoglie consensi nella ricca America. Oggi le cose sono un po' cambiate visto che la Germania si trova ad essere uno degli stati guida della



nuova Unione Europea, oggi si parla di una rinsaldata alleanza con la Francia per avere più peso nel disegnare le linee del programma politico di una Europa che dovrebbe contenere e controbilanciare lo strapotere politico-militare-economico degli Stati Uniti. Una Germania che addirittura pone oggi il suo no alla guerra preventiva contro l'Iraq propagandata da Bush e che non evita incidenti diplomatici e ripetuti raffreddamenti tra i due governi. Solo lontananze quindi?

Non proprio perché al contrario nella musica è nato nel giro di pochi anni-mesi un asse che unisce città come Berlino e Monaco alla metropoli New York. E' una fascinazione che guarda in verità alla controcultura nata in diversi periodi a New York, una città multiculturale e multietnica, intellettuale ed artistica per vocazione. In particolare in quel di Asamstuberl ha sede la "Gomma" etichetta che pare trarre nutrimento dai miasmi e dalle dissonanze della Grande Mela. Il periodo inquadrato prende il suo via dal finire dei '70- primi '80 per inoltrarsi appieno nella decade in cui la giungla d'asfalto e cemento propose i primi esempi di Punk in evoluzione, New Wave, sperimentazioni su canovacci Disco, Funk ed Africa, Electro, Graffiti e Rap-art. In quelle strade, nei club più trasgressivi, nelle gallerie d'arte si fondevano intellettualismo e fisicità, elettronica e tribalismo, alienazione e stimoli a danze moderne.

L'album feticcio della Gomma è sicuramente la raccolta-manifesto "Anti NY" del 2001: qui gli archeologi dell'etichetta tedesca iniziano a scovare alcune gemme nelle oscure miniere e nei sotterranei di Nuova York. I ritrovamenti sono preziosi e ci permettono di riscoprire nuovi tesori oltre a quelli che conosciamo da tempo (Contortions, Liquid Liquid, Talking Heads, Material, ESG, ZE Records...): nella compila troviamo nomi quali Vivien Goldman con l'oscuro classico "Laundrette" prodotto dai Public Image. E' lei la voce dei brani del primo album dei Flying Lizards dove ha preso forma quel particolare recitato apatico tipico della Wave dell'epoca ed ora particolarmente in auge nella electro-dance "de tendenza". Anti NY documenta la commistione tra sessi e razze, il meticcio sociale, la fusione di arti e stili: artisti figurativi che erano musicisti, film-makers, graffitisti, pionieri del DJing. Spiccano allora alcuni titoli come "Drum Mode" dei Gray, il gruppo dell'artista-simbolo Jean-Michel Basquiat o "Girl's Imagination" dei Del/Byzanteens, progetto musicale del regista-cult Jim Jarmush. Altre riscoperte sono i nervosismi funk di Konk e Sexual Harrassment, sorprendente è poi la presenza del proto-graffitista ed inventore del panzerismo futurista Rammellzee (insieme a Grandmaster Flash, Phutura 2000, Afrika Bambaataa, uno degli inventori del fenomeno hip-hop). Questa della Gomma non è però un'operazione passatista, infatti nel CD gli originali vengono successivamente ripresi e trattati dai nuovi nomi dell'electro deutscher funk: ecco dunque le versioni contemporanee di gente come Munk (che ha anche curato la compila), Protein, Syrup, Paul Moog e Funkstorung. Il lavoro della krauta etichetta funziona come una stringa spazio-temporale, un passaggio aperto e continuo da una dimensione all'altra. Passando alle categorie dei nostri giorni è possibile parlare di una parentela con il fenomeno dell'Electroclash, ma questa vicinanza si fa più sfumata per motivi geografici e culturali. I riferimenti non sono qui l'elettropop, l'electronic body music, l'eurodisco, la house e la techno, la Gomma si spinge in territori prossimi alla no-wave, dove si respira aria di funk malato e febbrile, dove si ricevono sprizzi di sudore e scariche di nevrosi. Si tocca la sperimentazione, la dissonanza che convive con ritmiche negroidi. Siamo già un passo avanti, tant'è che i DJ's di grido (Hell, Trevor Jackson, Lucont, Kaos, DFA...) hanno cominciato a suonare queste cose.

Ne troviamo una buona parte nel mastodontico (100 minuti di musica) "Gommagang Start" altra uscita-emblema in cui vengono raccolti gli artisti di casa come Headman, Leroy

Hanghofer e Munk insieme a nuovi remix di classici di proto-disco-punk. Una riuscita alchimia tra vecchio e nuovo, in cui il termine "vecchio" riferito ai brani della scena newyorkese '80 underground è sicuramente riduttivo poiché gli esperimenti di quel periodo risultano di nuovo attuali ed intriganti.

Un applauso va quindi ai gommosi Mathias Modica, Jonas Imbery ed amichetti vari (vedi i grafici Smal&Paze) che dall'organizzazione di parties illegali a Monaco e DJ set, sono riusciti a focalizzare uno stile e dare un suono ed una immagine personale alla loro etichetta. Per finire citiamo alcune delle uscite gommose tra le quali l'album "It Rough" di Headman uscito nel 2001 ed album del mese di Jockey Slut. Siamo dalle parti di Playgroup con una più accentuata atmosfera wave/punk rinfrescata da moderno breakbeat. Robi Insinna dj, produttore ed artista ci riporta in ambienti in cui la multimedialità era parola d'ordine: sua è la grafica del disco che cita l'Arte di Frontiera di artisti come Basquiat, Haring, Cutrone e Sharf. Nuovo album (2002) pure per Leroy Hanghofer dall'esplicito titolo di "White Trash": siamo, in effetti, su suoni e situazioni più trashy e pop, tra arrangiamenti plastici, claps e synth sbarazzini. Il tutto risulta ultracool come dimostra il favore riscontrato da gente come Gilles Peterson, Les Rhythmes Digitales, DFA e le varie tracks licenziate su varie compilation.

Tra gli EP segnaliamo "Uberschon" di Munk ottimo esempio di neurofunk e computerjazz dove il ballo non è più l'elemento essenziale, ma si tramuta in un sostegno per creare un climax, uno stato d'animo notturno. Guardando al futuro non possiamo poi nascondervi la nostra impazienza per la prossima uscita dell'eroe Rammellzee prodotto da Munk con la partecipazione di DJ Kaos, Dominatrix, K-Rob ed altri.

Nel frattempo le attenzioni verso la Gomma saranno aumentate, tutti i segnali nell'aria lo fanno presagire. Sentite un po' la classifica del redivivo elettro-guru Arthur Baker interrogato sui grandi classici della underground dance newyorkese: Tom Tom Club, "Planet Rock" di Afrika Bambaataa e Liquid Liquid!

E' quel tipo di suono che trovate ripreso, scovato, rifatto o reinventato nei solchi gommosi.

text : **Fabrizio Tavernelli**
images : **Gomma cd artworks**
web : **www.gomma.de**

Gomma Releases

AaVv - Anty NY (2001)
AaVv - Gommagang Start (2002)
Headman - It Rough (2001)
Leroy Hanghofer - White Trash (2002)
Munk - Uberschon EP (2002)

LA RAPPRESENTAZIONE DELLA STORIA E L'IMMAGINE-CLUSTER: EJZENSTEJN GODARD SYBERBERG

... Almeno in questo numero di *Ultratomo* mi ero ripromesso di parlare di attualità. Infatti l'attualità dovrebbe essere il primo comandamento di una propaganda. Nietzsche lo sapeva, come lo sanno bene i giornalisti, che ci campano. Eppure oggi, folgorati come viandanti sulla via di Damasco, ecco che parlare di attualità diventa impossibile. La cosa più urgente, più improcrastinabile è davvero 'essere inattuali', in questo tempo e in questo spazio, che fin dapprima si debosciano stucchevoli alla vista... In tale rubrica, che ha una certa velleità e una certa sguaiatezza nel promuoversi, ma che è ormai programmaticamente derubricabile, depennabile, decomprimibile; che ha da civettare d'immagini e suoni – parlare di attualità si trasforma in un parlare di Storia, di sincronie, di diacronie, di acronie... E dunque bisognerebbe domandarsi: che cos'è la Storia? E anche: che cos'è la storia di un'immagine?

Occorre partire da lontano: Ejzenštejn nel suo *Manifesto dell'asincronismo* si beava di fioccare due o tre ideuzze geniali... le basi dell'inconciliabile tra forze luminose e forze sonore erano buttate nella mischia tra pittura costruttivista, ideogrammi cinesi, teatro kabuki e realismo sovietico incalzante. L'*obraz* (immagine) e l'*izobrazenie* (rappresentazione – se si vuole già l'immagine/tempo deleuziana) morivano staccate le une dalle altre. Storicamente discorrendo bisogna pensare quindi agli staccati, al *cantus firmus*, ai tropi del modalismo musicale; alla dislocazione dei piani dell'inquadratura in film come *La linea generale* o come *¡Que viva Mexico!*: veri e propri pannelli laminari uno dietro l'altro, che crescono o diminuiscono come le dinamiche di volume degli strumenti di un'orchestra. Ma c'è di più: le immagini si incollano ai suoni, senza mai sovrapporsi, sono il Giano bifronte eterno della sensazione.

L'immagine è una creatura lirica, possiede delle qualità e delle quantità. E per 'quantità' s'intendono esattamente le quantità metriche, le vocali classiche: brevi, lunghe, ancipiti. Un'immagine si muove con attacchi giambici, dattilici, anapestici, ecc., scrupolosamente come un verso. Esiste nondimeno una punteggiatura del 'filmare', come esiste una scrittura con le sue regole sequenziali-grammaticali o una scrittura musicale con i suoi accenti o ancora, se vogliamo, una scrittura di *beats*, nelle arti dj.

'Pittura visiva', la chiamava Ejzenštejn ed era, nel suo impianto estetico, quella *dislocazione* delle parole nel discorso, un grafico melodico coincidente con l'oggetto scenico, il quale scompariva lasciando la cipria della sua *silhouette*: erano i ritmi sonori della mdp che oggi ci soccorrono ormai dai libri di

regia: aperture e chiusure dell'obiettivo, sistema dei diaframmi, ritmo del respiro e dell'eco, grafia delle eco (come i lampadari e i bicchieri di *Ottobre*, che tintinnano secondo la metrica delle mitragliatrici bolsceviche, d'intorno al Palazzo d'inverno).

Questo è il punto. La nostra Storia comincia con l'immagine, è l'epoca dell'immagine per antonomasia. Ma l'*immagine* non comincia da nulla parte. L'immagine è altrove, nell'ipnosi sonora, nella *trance* di un *farbenlehre*, di una *umgestaltung*...

I maestri insegnano che – confrontandosi con l'immagine-in-movimento – non sia ha a che fare con un *kronos*: un tempo divisibile in multipli o divisori, ma con un *aion*: tempo dell'eterno-che-diviene, tempo dell'anacronismo e della variazione. Presso questa concrezione d'*aion* – vicina alla concezione orientale del tempo musicale, che non è rigido ma ineffabilmente cadenzato sul 'respiro', anziché sul battito del cuore o sul passo, come in Occidente – si giocano i principi del 'montaggio verticale', alle fondamenta della relazione tra musica e film.

L'arte di montare immagini su una pellicola ha abolito la visione riprodotta-e-mostrata per farla diventare re-invenzione raccontata nella Storia e nel Tempo.

Quando Ejzenštejn pensa agli ideogrammi: cioè che due ideogrammi letti in sequenza non devono essere interpretati secondo la loro somma ma piuttosto secondo il loro 'prodotto', sta già pensando a un discorso seriale. L'esempio classico di questa sperimentazione sul piano del montaggio filmico è l'inquadratura di un cane e di una bocca, che – sommati – dovrebbero suggerire l'immagine analogica dell'abbaiare. Ma il passo successivo: l'inquadratura di una bocca e di un uccello suggeriscono l'analogia del 'cantare', con un evidente salto di *episteme*.

Godard dice ugualmente: «Il cinema non è un'immagine dopo l'altra, è un'immagine più un'altra...». Cioè con Godard l'indagine che l'immagine compie sulla tessitura dell'intreccio filmico, sulla 'trama' di un film, sulla 'storia' del suo linguaggio, diventa un'investigazione fuori-campo. Nel senso che distrugge ciò che vorrebbe osservare ed esperire. La sua unità di misura eccede l'oggetto da misurare, o meglio si confonde con l'oggetto da misurare (che è sempre il *tempo*). L'immagine perde la sua scala rispetto alle cose e si fa reticolo di puntini, *cluster* aggrumato di variazioni ottiche.

Possiamo oggi pensare la *storia di un'immagine* come la storia di queste variazioni ottiche nel tempo, la storia di un'incandescenza di 'visibile'.

Genealogicamente azzarderei due categorie di *immagine-cluster*: quella di tipo semantico, cioè quella di Ejzenštejn per intenderci, e quella di tipo completamente strutturale, come appunto in Godard o, se vogliamo in un Carmelo Bene.

In Ejzenštejn il montaggio analogico gonfia all'unisono relazioni di significato tra parti, dettagli, quiddità; sono la sineddoche e la metonimia che si aprono la via, zebrando i tratti semantici dell'intreccio e del materiale a disposizione. Il risultato è una

'corda di recita' dove l'immagine ammonticchia in un cumulo tutti gli stacchi di regia e di pro-filmico, su un piano simbolico, mitico, ridondante, nel fasto di una drammatizzazione 'barocca'. Per contro la ripercussione dei rallentamenti, delle accelerazioni, delle ripetizioni, dei fuori-fuoco nell'ultimo Godard o nel caso dei montaggi 'musicali', corporei, nell'afasia tecnica del «cinema filmantese» di Carmelo Bene, schiaccia il visivo in una contiguità con se stesso, che stavolta è innervata alla natura dell'immagine medesima e della costruzione sintattica del film.

Il *cluster* è qui perdita della logica narrativa e funziona come scialo della fisicità del cinema.

La 'linea' ottica di Godard, attraverso la frammentazione del piano cartesiano, attraverso i dislivelli repentini tra *layers*, gli *offshot*, le velocità diverse, ecc., diventa una specie di striscia dodecafonica (non di note musicali ma di punti visivi): donde i critici più accorti hanno invocato quel certo molecularismo in film come *Hélas pour moi* o *For ever Mozart*.

Se Ejzenštejn tuttavia poteva ancora incamerare la biomassa della *storia di un'immagine* nella sua prassi cinematografica, con Godard la storia di un'immagine (e la *Storia tout court*: che altro non è che un montaggio di immagini) si fa beanza.

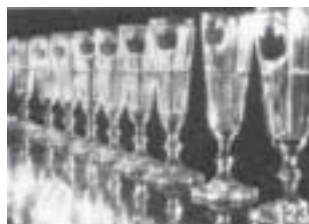
A tal frangente un dire addio alla storia e al cinema è la bella novità... Film definitivi come *Allemagne année 90: neuf zero* di Godard o il capolavoro di Syberberg: *Hitler, un film dalla Germania* ci vietano ogni replica, mettendo per sempre la parola fine all'illusione che il cinema possa 'raccontare' la storia.

In questi due film l'idea di narrare una storia della Germania è direttamente l'idea di narrare la Storia. In Syberberg e in Godard la Germania è l'emblema della s-ragione di un'Europa che coincide cripticamente (ma neanche poi tanto) con il 'cinema' - dai Lumi in poi, da Kant in poi, da Bach in poi, da Goethe in poi -. E il cinema, così come è pensato e inventato nel Barocco tedesco, addirittura nel manierismo di *Stato* di un Dürer (Godard vidimerà 'arte di stato' anche quella di Giotto o di Velazquez, contro un'arte della *variazione*), che è quella della macchina da guerra di Kleist o del rizoma deleuziano), può spingersi fino a Hitler e al potere del denaro e del mercato. Proprio per questo l'*Hitler* di Syberberg salutava una 'società dello spettacolo' con una vicinanza ideologico-visiva ai supermercati natalizi, che Godard denuncia verso la fine di *Allemagne 90*. L'accostamento è legittimo: i due sembrano suggerirci che Auschwitz, Hiroshima, i massacri razziali, ecc., siano in realtà stati concepiti dal potere del denaro attraverso l'apostolato dell'*immagine* - che è la forza 'mitica' e 'religiosa' che sta alla base del concetto di Nazione, di sacro, di 'Stato': dall'impero carolingio a Napoleone a Bismarck a Weimar alla gelida DDR, fino ai giorni nostri, signoreggiati dalle multinazionali di uno 'Stato' divenuto 'mercato', che decantano le guerre in Bosnia, in Afghanistan, in Iraq.

Insomma la Storia è finita e il cinema ne è il sogno funebre: esso non può 'raccontare', pena una rifondazione 'mitica' dell'Essere, della Nazione, del sangue, del Capo, della 'cattiva infinità' di Hegel, dello *Stato*.

Piuttosto - questo è l'insegnamento -, perché il cinema vada incontro alla 'variazione', all'attualità, deve farsi simile a un *cluster*, a un grasso contiguo di immagini-movimento e immagini-tempo, deve assecondare la mutazione e infine 'danzare' come se fosse musica.

text : **Riccardo Vaia**



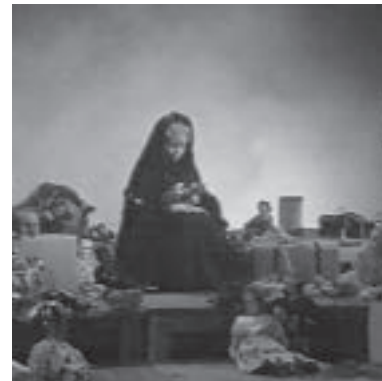
I bicchieri di Ottobre



Il vagabondaggio del cinema Germania 90
anno nove zero di Godard



Rosa, Godard



Syberberg le bambole di Hitler

Fimografia di riferimento:

- S. M. Ejzenštejn, *Sciopero*, 1924, *La corazzata Potëmkin*, 1925, *Ottobre*, 1928, *La linea generale: il vecchio e il nuovo*, 1926-29, *¡Que viva Mexico!*, 1931.
- J. L. Godard, *Histoire(s) du cinéma*, 1979-89, *Germania anno 90, nove zero*, 1990, *Hélas pour moi*, 1992, *For ever Mozart*, 1995.
- H. J. Syberberg, *Hitler, un film dalla Germania*, 1978, *Parsifal*, 1982.

Per una bibliografia sintetica:

- S. M. Ejzenštejn, *La natura non indifferente*, Padova, Marsilio, 1981.
- S. M. Ejzenštejn, *Teoria generale del montaggio*, Padova, Marsilio, 1985.
- P. Montani, *Sergej Ejzenštejn: oltre il cinema*, Pordenone, Biblioteca dell'immagine, 1991.
- P. Bertetto, *Ejzenštejn, FEKS, Vertov. Teoria del cinema rivoluzionario*, Milano, Feltrinelli, 1975.
- A. Farassino, *Jean Luc Godard*, Milano, Il Castoro, 1995.
- J. L. Godard, *Introduzione alla vera storia del cinema*, Roma, Editori Riuniti, 1982.
- G. Deleuze, *L'immagine-movimento*, Ubulibri, 1984.
- G. Deleuze, *L'immagine-tempo*, Ubulibri, 1989.
- R. Barthes, *Sul cinema*, Firenze, Il Melangolo 1994.
- R. De Gaetano, *Deleuze, pensare il cinema*, Bulzoni, 1993.
- S. Kracauer, *Teoria del film*, Milano, Il Saggiatore 1995.
- C. Metz, *Semiologia del cinema*, Milano, Garzanti 1989.
- P. Montani, *L'immaginazione narrativa*, Guerini e Associati 1999.
- P. Virilio, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Torino, Lindau 1996.

Siti internet di interesse generale e specifico:

- www.film-philosophy.com
- www.sensesofcinema.com
- www.filmref.com
- www.lhup.edu/~dshaw/
- www.deutsches-filminstitut.de

LE TRE VITE DI JAMES LAVELLE

“Ho cominciato a fare il dj perché non riuscivo a ballare la breakdance. E a fare graffiti ero proprio scarso”

Certo, nella paciosa ed elegante Oxford magari non si poteva trovare il terreno migliore per diventare un eroe dell'hip hop. Suadenti campagne britanniche invece di cupi projects in disfacimento, altezzosi rampolli universitari invece di truci b-boy neri e portoricani: ma il seme della creatività e, ancora di più, della voglia di fare non conosce confini e può fiorire veramente ovunque. Anzi, si nutre di accostamenti strani, no?... e quindi non facciamo nemmeno troppa fatica ad immaginare il magro teenager occhialuto quale James era all'epoca cercare di farsi largo negli scantinati e nelle feste private di Oxford propagandando il verbo di sound system mitologici newyorkesi, delle feste sfrenate a base di vinile stradaio messe su da Afrika Bambaataa o, stando un po' più vicino, cercando di intercettare il seme roots reggae “strisciato” di paranoia e spleen tipicamente anglosassone che stava venendo fuori da Bristol, da quel gruppo di arcigni folli che era la Wild Bunch. Per non parlare poi di quando la Wild Bunch si è scissa, ottenendo come mutazione genetica quella in Massive Attack: l'uscita di “Blue Lines” strega definitivamente il teenager occhialuto James, e gli fa capire che è ora di fare sul serio...

E quindi, inevitabilmente, Londra. Altrettanto inevitabilmente, il primo lavoro stabile per sbarcare il lunario è in un negozio di dischi, il Bluebird. Situato a West London, era un punto fisso di approvvigionamento vinili per personaggini di un certo calibro: Pete Tong, Norman Jay, Tim Simenon aka Bomb The Bass... non c'è bisogno di molte presentazioni, no? Tra i clienti c'era poi un altro occhialuto, ex nerd fulminato dalla possibilità di darsi un ruolo nella storia della musica e di divertirsi in un mondo inventandosi discografico: Gilles Peterson. Ormai era già famoso il buon Gilles, il sodalizio con Eddie Piller nella Acid Jazz si era sciolto da un po' e la sua nuova creatura, la Talkin' Loud, era già un culto assoluto. Scatta empatia, fra i due: forse si scambiano consigli sull'ottico di fiducia, ma soprattutto James, vedendo Gilles all'opera e al guadagno, si rende conto che fare un'etichetta è una cosa lì, dietro l'angolo, basta crederci. Nel frattempo il luogo di lavoro è cambiato, da Bluebird si passa a Honest Jon's Records, a cui James chiede un anticipo di 1.000 sterline. Ed è così che nasce la Mo' Wax (dal nome della serata, anche abbastanza disimpegnata e poco pretenziosa, che il giovane Lavelle stava portando avanti da quando era arrivato a Londra, ovvero Mo' Wax Please). La prima uscita, poteva essere altrimenti?, è nel solco dell'acid jazz; ma fin da subito, con questa release di “Jazz Hip Jap”, Lavelle dimostra di avere come discografico un “tocco in più”; si una raccolta acid jazz come ce n'erano già sedici migliaia di milioni, ma invece di sfruttare



gli scarti di produzione della Acid Jazz o della Talkin' Loud come facevano tutti, Lavelle era andato ad approfondire il filone nipponico (una via per altro aperta dallo stesso Peterson un paio d'anni prima) e si era portato a casa le licenze di personaggi allora sconosciuti in Europa come Dj Krush, Monday Michiru e Nobukazu Takemura. Un successo, e un doppio cd che ascoltato ancora oggi mantiene intatta la sua fragranza (per quanti dischi di acid jazz si può dire la stessa cosa?). Nel frattempo Lavelle estende il suo influsso anche nella club scene: appuntamenti fissi al Fridge di Brixton, al Gardening Club (con Patrick Forge) e infine la creazione di un lunedì sera insieme a Gilles Peterson, non più amico ma collega: ovvero That's How It Is al Bar Rumba, serata in piedi ancora oggi (incredibile ma vero, considerato che ormai sono passati quasi dieci anni).

Ma James Lavelle è un Uomo Con Una Prospettiva. Non solo dal punto di vista affaristico, ma soprattutto dal punto di vista musicale. Quando decide di riprendere in mano il suo amore per l'hip hop, però filtrando con una dose di visionarietà e spleen anglosassone, succedono due cose fondamentali per la storia della musica negli anni '90: la compila “Headz”, atto di nascita ufficiale del trip hop (ma sarebbe più opportuno chiamarlo “hip hop astratto”...), e “Endroducing” di Dj Shadow, all'epoca sconosciuto beat maker californiano, a cui il rapper all'epoca celeberrimo Paris aveva scippato un po' di sample per costruire quel capolavoro che è “The Days Of Old” (questa era l'unica cosa che si sapeva di Shadow). Bene. “Endroducing” diventa L'ALBUM, un capolavoro assoluto in grado come pochi di interpretare lo spirito dei tempi, tanto da uscire dallo status di album-culto di una nicchia per entrare nel novero dei dischi con vendite milionarie (mi-lio-na-rie).

Lavelle ha fatto centro. Il piccolo occhialuto di Oxford, a distanza di poco più di sette anni, si ritrova superstar della discografia mondiale, alle prese con budget miliardari (parlando in lire) e con la possibilità di poter fare praticamente qualunque cosa. Per uno ambizioso come lui, è ovviamente il momento di lanciarsi in un'avventura grossa, molto grossa, incredibilmente grossa (forse, col senno di poi, un po' troppo grossa). Assoldando Shadow come “braccio armato” per mettere in pratica le sue idee, Lavelle

costruisce UNKLE, un moloch sonoro col preciso compito di sfornare un album sfrontatamente in grado di mettere insieme le varie facce delle sue passioni musicali (e Lavelle è un eclettico per natura, ricordiamolo). Ma se lo può permettere. Uno degli ospiti del disco, il grande Mike D dei Beastie Boys, dichiarerà all'epoca che "solo per la Mo' Wax mi sarei mosso per andare in Europa per partecipare alla registrazione di un disco". UNKLE, e il disco relativo, è uno dei tentativi più grandiosi di dare corpo a quella che è una eterna fissazione inglese, quella di costruire un album che metta insieme danzabilità e il puro spirito del rock più illuminato/malato (chiamiamolo indie rock, per comodità). Ecco che quindi, oltre a Shadow e Mike D, capita di trovare Ian Brown (Stone Roses), Richard Ashcroft (Verve), Thom Yorke (Radiohead). E' proprio Yorke a fornire l'energia e lo stile per dare vita al vero capolavoro del disco, quella "Rabbit In Your Headlights" rarefatta ma di una intensità violentissima. Il resto del lavoro è sì affascinante, ma in qualche modo ridondante, certe volte fuori registro, certe volte eccessivo. O forse siamo noi che pretendiamo troppo da "Psyence Fiction", che a livello di idea è veramente l'album più ambizioso degli ultimi vent'anni (con coinvolte realtà diversissime fra di loro, dalla crew nipponica Major Force fino a, pare, Meat Loaf, nella cui casa di Los Angeles Lavelle era andato a rintanarsi per chiarirsi le idee prima di passare alle registrazioni in studio). "Psyence Fiction" ottiene critiche contrastanti (anche se nessuno ignora la grandiosità del progetto), e ha la sfortuna di restare discograficamente orfano, in quanto proprio durante la sua uscita la label A&M, che doveva occuparsi della distribuzione e promozione su larga scala, deflagra in mille pezzi. Anche il tour relativo si porterà dietro un sacco di polemiche, con molta gente infuriata perché pensava (ingenuamente) di poter vedere sul palco tutta la parata di stelle che annovera il disco, ma deve invece accontentarsi (accontentarsi?!) di un pirotecnico show ai piatti con Lavelle come selector e i grandiosi Scratch Perverts alle acrobazie da turntablism (uno spettacolo meraviglioso per qualunque amante della club culture, ma duro da mandare giù per le orde di appassionati indie rock che sul palco vogliono le chitarre e il personaggio, dove sono le chitarre?!, dov'è il cantante?!).

Ok. E' il momento di ripartire da zero. Abbandonare i sogni di fare il Disco Perfetto E Definitivo. Terza fase nella vita e nella carriera di James Lavelle. Il quale per l'ennesima volta dimostra che, quando fa una cosa partendo dalle basi, la fa divinamente bene, grazie all'amore per la musica e sempre con un occhio al business. L'eclettismo di Lavelle è una pepita preziosa. E' l'eclettismo che gli ha consentito di andare a cercare l'acid jazz in Giappone e sconosciuti beat maker di hip hop astratto in California; è l'eclettismo che lo ha spinto a patrocinare ibridi musicali nuovi e visionari; è l'eclettismo che ha fatto



la Mo' Wax un'etichetta sempre in grado di sfornare dischi interessanti (nel roster della label si va dalla house chicagoeana dell'ultimo acquisto Jordan Fields fino alle belle chitarre indie rock dei South). Dopo che a cavallo degli anni '90 c'è stata nei dancefloor una sorta di ondata purista, la fine del decennio si è chiusa con una voglia fisica di tornare a viaggiare nella musica al di là dei generi, riprendendo la libertà degli anni '70 e della parte meno peggio degli anni '80. Naturalmente, le sonorità sono molto diverse: e uno sempre perfettamente sintonizzato sullo spirito dei tempi come Lavelle lo sa bene, lo "respira", lo interpreta al meglio. Negli ultimi tre-quattro anni James è tornato a concentrarsi sulla sua attività come dj, progredendo molto tecnicamente soprattutto dal 2000 in avanti. Ora i suoi dj set sono non solo interessanti ma anche, quando ha voglia di suonare *per bene*, molto validi tecnicamente. Arrivano le residenze allo Scala e ancora di più al super-club Fabric, l'attuale vero punto di riferimento per la club culture anglosassone. Non è un caso che il Fabric, dando il via alla sua collana di mix-cd, dia proprio a Lavelle l'onore di aprire la serie. Ne viene fuori un percorso sonoro che si apre con un break di batteria preso da un disco della Motown del 1969 (da un pezzo di Smokey Robinson) e arriva piano piano al trionfo techno-kitsch di "La La Land" di

Green Velvet, per poi incanalarsi in raffinatissima tech-house, e concludersi infine con la struggente "Everything In Its Right Place" dei Radiohead. In mezzo, gente come Howie B, Dj Shadow, Chemical Brothers. Un mix eclettico all'inverosimile ma a cui Lavelle riesce a dare inusitata compattezza. Una prova di maturità eccezionale, per un dj.

James, non più ragazzino di Oxford, non più ambizioso e invadente commesso di belle speranze in negozi di dischi londinesi, è ora una superstar, qualche volta anche indisponente negli atteggiamenti o pigro nel voler mantenere certi punti di riferimento nel jet set più trendy, ma

spesso una vera fonte di ispirazione per chiunque entri a contatto col suo mondo. Ma qual è il suo mondo? L'ultima tappa discografica, un altro mix cd, ha toccato le sponde della serie "Global Underground", di solito dedicata a house di qualità (imperdibile il volume curato dai Deep Dish), quindi apparentemente lontana dall'eclettismo lavelliano; ma ormai riesce a piegare la sua bravura anche in questi terreni che fino a poco tempo erano a lui sconosciuti, e il doppio cd funziona, eccome (anche se probabilmente quello del Fabric si fa preferire per eclettismo e capacità di gestire registri diversi). Insomma, ancora una volta James Lavelle ha trovato il terreno cui esercitare il suo talento innato. E' una questione di sensibilità: o ce l'hai o non ce l'hai. James Lavelle, ce l'ha.

artista : **James Lavelle**
titolo : **Global Underground: Barcelona**
supporto : **cd**
etichetta : **Global Underground**
web : **www.mowax.com**

text : **Damir Ivic**
photo : **press agency**

Il bello dei London Elektricity è la loro versatilità, come attitudine, come persone e come produttori. Al contrario dei personaggi chiave della scena drum'n'bass, Tony Colman e Chris Goss, provengono dal periodo in cui in Inghilterra la musica dance amareggiava con il jazz e l'old funk, i primi anni novanta, dove il genere Acid Jazz raccolse diversi produttori ed etichette in erba. Gli sviluppi musicali successivi hanno portato i Nostri all'infatuazione per il linguaggio del drum'n'bass, che a metà anni novanta, grazie a personaggi come Alex Reece, Wax Doctor, Aquasky, Roni Size, ha riportato linfa agli orfani della sperimentazione soul e jazz nella musica dance più underground. Creata la loro etichetta personale, l'ormai acclamata Hospital records, Tony e Chris si buttano a capofitto nel beat a 170 bpm creando nel '96 quel 'Songs in the key of life' (chiaro titolo- tributo a Stevie Wonder) che stabilì un prototipo di drum'n'bass a forti tinte black. Oggi, alle soglie del loro quarto album, possiamo dire che la determinazione e perseveranza dei London Elektricity ha determinato uno standard nella scena D&B. Label manager, produttori e remixatori, hanno portato alla ribalta talenti come High Contrast, Danny Byrd, creato serie di compilation cult, come la Plastic Surgery, arrivata alla quarta edizione, o la serie eclettica Out

Patience. Tra i primi a collaborare con la scena house (in 'My Dreams' con l'icona house per eccellenza Robert Owens), hanno creato ibridi sullo stile drum'n'bass ora mainstream. Grazie alla loro serata mensile Hospitality all'Herbal, nella quale suonano i migliori DJ innamorati della black music senza limite di stile, insistono nell'abbattere gli steccati pericolosi tra i generi. Anche produttori di breakstep jazzato come Landslide, o gli ultimi Phuturistix, hanno allargato la schiera di estimatori della loro label a scene parallele come quella broken beat e two step.

La scorsa estate 2002 Tony e Chris si sono divisi i compiti, uno dedicato 100% all'etichetta e Tony a capofitto sulle produzioni, così ché, ricco dell'esperienza sia del primo album, che del secondo 'Pull the Plug' del '99, ma anche dei remix a Nitin Sawhney e agli UFO, i London Elektricity fanno uscire un album dove raccolgono le loro tracce e remix dal '99 al 2001, quel 'In the waiting room' talmente bello da fare venire l'acquolina per il prossimo album previsto per tarda primavera 2003. Tracce con veri musicisti e soprafiniti cantanti per gemme in musica, come la versione acustica di 'Rewind', o la perfetta 'Hectic', ideale cross-over tra il drum'n'bass, la musica latina ed il funk. Già un anteprima della

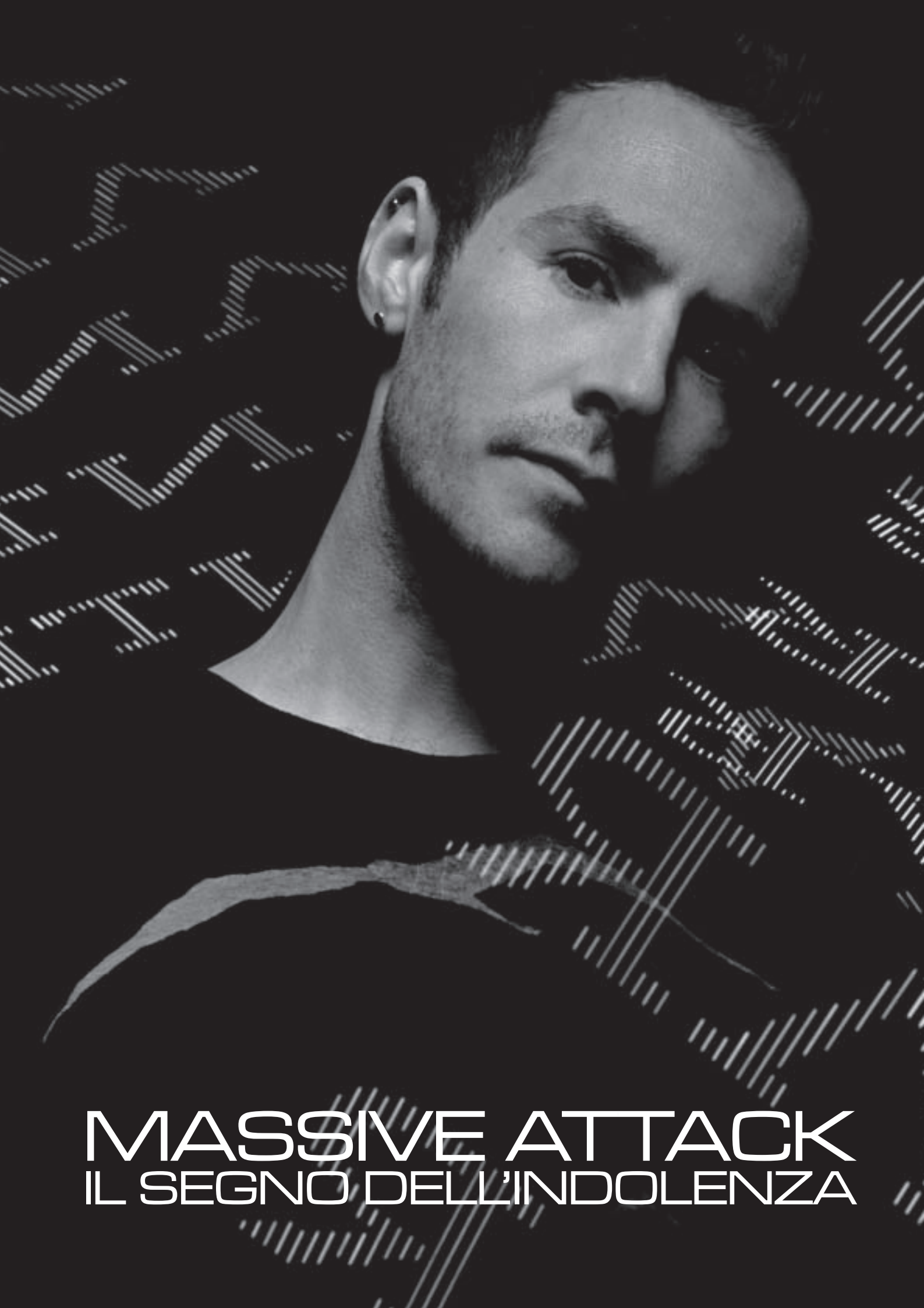
nuova versione live-digital dei London Elektricity si era potuta sentire dal vivo nel programma di Fabio a BBC1, ma la loro perfetta sintesi esploderà nel prossimo allepi già preceduto da tracce forti come 'Cum Dancing', o il prossimo singolo estratto 'Billion Dollar Gravy'. Potenza, musicalità e grandi arrangiamenti, grazie all'iterazione tra drum programming digitale arricchito da vere batterie suonate ed archi alla 4Hero, amalgamati in un linguaggio drum'n'bass che diventa una specie di riassunto dei suoni che hanno fatto la storia della musica dance degli ultimi quindici anni. Grandi aspettative per la band London Elektricity attesa per i prossimi festivals estivi 2003.

artista : London Elektricity
titolo : In The Waiting Room
supporto : cd
etichetta : Hospital Records
web : www.hospitalrecords.com

text : Dj Rocca
photo : Hospital website




LONDON ELEKTRICITY FAST SOUL MUSIC



MASSIVE ATTACK

IL SEGNO DELL'INDOLENZA



“La parola chiave a Bristol è blagging. E’ uno di quei termini, come camp o funky, che non è facile da definire con esattezza, ma tutti sanno cosa significa: è l’affaccendarsi di chi è troppo pigro per affaccendarsi veramente”

Nik Cohn, “Avventure nell'altra Inghilterra”, Feltrinelli

Alla fine, doveva succedere. Già. Si sbriciola il numero *perfetto* di un gruppo *perfetto*. Sì, perché tre erano i Massive Attack mentre ora chissà, con la certa dipartita di Mushroom e l'incerto coinvolgimento di Daddy G nel progetto; e perché il gruppo che nell'arco di un decennio ci ha dato *Blue Lines*, *Protection*, *Mezzanine* ha davvero tutti i titoli per entrare nella storia come colui che ha rappresentato a perfezione quello che può essere stato uno dei principali Spiriti Del Decennio. Quest'ultima cosa è evidente dal punto di vista schiettamente musicale, ma non solo: il *Bristol Sound* sarà stato anche un giochetto definitorio da giornalisti attenti ad inscatolare ed etichettare ogni cosa, ma il suo incedere fumoso, cupo, affascinante, paranoico, tanto pigro quanto disperato è un degno contraltare europeo di quello che è stato lo spirito, perdonate l'aggettivo, *grunge* (altro giochetto classificatorio/semplificatorio, lo sappiamo – ma è per capirci, no?), oppure dell'estetica beckiana del *loser*. Di tutto l'indolente caravanserraglio del *Bristol Sound*, compresi i pallidi epigoni, i Massive Attack sono stati e sono indiscutibilmente i più autorevoli... non foss'altro perché i Portishead stanno facendo passare troppo tempo tra un disco e l'altro (a parte il delizioso regalo che ci ha fatto Beth Gibbons e il suo Rustin' Man), e Tricky ha infilato troppi passi falsi dai tempi di *Maxinquaye* (l'ultimo suo lavoro, *Blowback*, sembra solo un primo passo sulla strada della convalescenza, buono ma non del tutto decisivo). Non parliamo poi della quantità imbarazzante di gruppi cloni e semi-cloni che sono apparsi durante tutti gli anni '90, di cui oggi si salvano a malapena (ma solo se si giudica con indulgenza) i Morcheeba. Ma c'è dell'altro. L'atmosfera sonora che il milieu bristoliano ci ha cucinato negli anni, coi Massive come chef principali, è una meravigliosa metafora estenuata di tutta una strategia di sopravvivenza contro il peggio degli anni '80, degli anfetaminici e thatcheriani (per noi, craxiani) anni '80. Una strategia che rifiuta recisamente il glamour, il jet set del pop, l'efficienza, la voglia di essere più furbi, la sopraffazione, gli arrangiamenti (musicali e sociali) facili e scintillanti, la disonestà sistematica: strategia che solo chi era tremendamente onesto o tremendamente pigro poteva indossare con naturalezza e in maniera credibile (e infatti Tricky s'è perso quando si è messo a flirtare ostentatamente col jet set). Bene, i Massive facevano parte della seconda categoria, nettamente. Mushroom, Daddy G e 3D non hanno mai voluto essere degli eroi senza macchia e senza paura. Mai. Loro sono dei *blagger*. Possono dare l'impressione di affacciarsi, di arrampicarsi, di imporsi, di pretendere attenzioni, di imporre stili ed arroganze – ma tutto ciò in realtà è solo la rifrazione

di una illusione ottica, quella che si crea sotto la coltre di fumo (ehm, non di puro tabacco) che avvolge le cose bristoliane. La vera sostanza è quella di un oceano profondo, denso, cupo, calmo. Malmostoso. E anche leggermente paranoico, in maniera implosa. Perché se gli anni '80 possono essere stati quelli di una celebrazione di una follia *gioiosa*, ostentata, rivendicata, esibita come un quarto di nobiltà, gli anni '90 hanno segnato una decisa inversione di tendenza. Sono stati gli anni della malattia. Malattia dell'autostima, come nel caso del *loser* di Beck, malattia dell'ottimismo, come nel caso cobainiano. Insomma, una persistente sensazione di insicurezza, di fragilità – e i Massive l'hanno meravigliosamente cantata, dandole la voce di Shara Nelson (*Unfinished Sympathy*, *Safe From Harm*) o Tracey Thorn (*Protection*), tanto per citare i due casi più famosi. Ma i nostri tre eroi portano tatuate anche nelle storie personali, anzi, nei rapporti interpersonali fra di loro questa sorta di benefica (benefica?) *aria malata*. Da sempre. Dall'inizio. Per non farsi cogliere di sorpresa dallo sbriciolamento del numero *perfetto* di un gruppo *perfetto*.

E' infatti veramente istruttivo, per capirli al meglio, andare a ripescare cronache e ricordi dell'inizio dello scorso decennio, durante la lavorazione di *Blue Lines* e poco dopo la sua uscita. Storie di anticipi dati dalla casa discografica sputtanati in spese assurde ma non *glamourose*, gente mantenuta per un anno intero senza fare quasi nulla, jeep comprate e schiantate contro la vetrata di un negozio a soli tre mesi dall'acquisto (con lo schianto avvenuto al piano terra del condominio dove abitava 3D... senza che 3D avesse mai avuto idea, o abbia mai voluto rivelare chi ci fosse alla guida e perché era lì), disorganizzazione imbarazzante (quando Shara Nelson annunciò ufficialmente di non voler più aver niente a che fare coi tre Massive, loro barcollarono per delle settimane senza sapere cosa fare, per poi decidere di mettere un anonimo annuncio di "Cercasi cantante" sul Melody Maker... ebbene sì...). Tutto molto poco anni '80. Così come era poco anni '80 la loro interpretazione stravolta di un fenomeno, l'hip hop, che negli anni '80 ci è cresciuto e a ben vedere degli anni '80 si è nutrito (così oggi è più facile spiegare l'opulenza dei Nelly e dei Puff Daddy). Nessun dubbio nel dire che l'hip hop è stata la corrente-guida che ha spinto Grant Marshall (Daddy G), Robert Del Naja (3D) e Andrew Vowles (Mushroom) a diventare "persone che vivono di e per la musica", loro stessi sono i primi a dirlo; ed è paradossale, pensando alla distanza (sonora, emotiva) che c'è fra i Massive e Jay Z o anche i Public Enemy. Ma si tratta della dimostrazione, che andrebbe sempre scolpita sul marmo almeno una volta alla settimana, che è possibile trovare linfa vitale e fonte d'ispirazione da un fenomeno profondamente americano dandogli però una resa diversa, intimamente *europea* e sincronizzata con la propria realtà, col proprio *neighbourhood*. La

musica e il piglio dei Massive Attack sono diametralmente opposti a quelli dell'hip hop statunitense, ma Mushroom vive d'hip hop (chi ha sentito i suoi dj set, infarciti di rap east coast, lo sa), Daddy G ha cominciato a far musica suonando hip hop (e oggi nei suoi dj set arriva a suonare, sissignori, i successi di Mary J. Blige), 3D era uno dei graffitisti più promettenti dell'intera Inghilterra alla fine degli anni '80. Eppure, hanno avuto la capacità di *seguire una propria visione* (in questo il merito principale è di 3D, che non a caso ora a sodalizio semisciolto si trova titolare della sigla), di farlo in maniera autorevole (Daddy G sprizza autorevolezza da ogni poro, paradossalmente anche involontariamente) e di farlo mettendo una cura maniacale nei particolari sonori (Mushroom). Ogni album fa storia a sé, perché queste tre sfaccettature si sono reinventate ad ogni disco, anche a causa delle croniche tensioni creative e umane fra i tre. Non è un caso che, ora che con *100th Window* è venuta a mancare questa "tensione a tre", ci sia stata la minore discontinuità tra un album e quello precedente (*100th Window* è infatti strettamente imparentato con *Mezzanine*). Qua infatti vorremmo tornare su quanto introdotto a inizio articolo, ovvero il "numero perfetto che si sbriciola": la prima cosa da dire è che questo (parziale? temporaneo?) scioglimento del nucleo triadico dei Massive non è il risultato di un lungo logoramento da "eccessivo successo", insomma la storiella di come si parta poveri ma belli e soprattutto amici da sconosciuti, e poi invece coll'arrivo del successo piano piano montano le tensioni. Un archetipo classicissimo nella storia dei gruppi musicali ma che no, ai Massive proprio non si è mai legato. Basta recuperare una vecchia intervista di 3D: "Durante la lavorazione di *Blue Lines* pensavo che da un momento all'altro mi sarebbe venuto un infarto. L'unica cosa che mi ha salvato è che continuavo a ripetermi che ero troppo giovane per morire così. Il punto erano i continui litigi fra di noi, le continue discussioni". E più avanti, sempre nella stessa intervista targata metà anni '90: "Se chiedi a G e Mushroom, loro ti diranno che io sono il peggiore bastardo egoista egocentrico. Il che, sotto un certo punto di vista, è anche vero. E' che io sento che mi devo preoccupare di tutto, non posso farne a meno, e nel farlo prendo anche le loro veci, non posso farne a meno: che tipo di musica ci sarà nel prossimo disco, cosa abbiamo intenzione di fare, quale direzione vogliamo prendere. Ogni volta che cominciamo a discutere, la cosa non si risolve mai in poco tempo. Anche se la disputa nasce su cose stupide ed insignificanti, puoi star sicuro che questo apre un intero gioco di specchi, un corridoio pieno di porte che si aprono una alla volta, fino a quando non si tocca il fondo e comincia una lotta senza quartiere. Sì, alla fine c'è questo bel paio di guantoni da boxe e una campana che fa *dong!* Ed essere in tre è un incubo, perché ogni volta si ripete la situazione del due-contro-uno. Quando capita che gli altri due se ne vanno fuori per un po', senti quasi una situazione di sollievo, tutto si fa più facile. Quando siamo in tre nella stessa stanza a lavorare,

senti invece sempre una sottile tensione, anzi, certe volte nemmeno sottile". Insomma, l'incompatibilità di carattere fra i tre c'è sempre stata, fin dal giorno uno, volendo fin dai tempi della Wild Bunch, la posse seminale da cui sono usciti i Massive Attack (e in cui c'erano anche Miles Johnson, Claude Williams e soprattutto Nellee Hooper, colui che diede vita ai Soul II Soul e poi plasmò *Debut* di Bjork). Questo però non ha loro impedito di formare un'idea musicale dalla personalità, originalità e compattezza spaventosa; anzi, forse in questo li ha addirittura aiutati. Com'è stato possibile? Come si diceva prima, merito della pigrizia. Merito dell'indolenza. Doti/difetti, ben presenti anche nella musica, che li hanno portati ad assorbire e a rendere creativi anni e anni di tensioni, tensioni che avrebbero sfasciato probabilmente qualunque progetto sul nascere, ma che nel loro caso potevano trasformarsi in una paranoia rallentata e immaginifica (e mutevole da disco a disco, come abbiamo visto). Ora questo equilibrio si è spezzato ma, al di là di tutto, *100th Windows* è un signor disco. Forse non il migliore nella carriera della sigla "Massive Attack", ma di sicuro un signor disco. Manca dell'elemento-sorpresa, è vero. A questo punto non ci resta che vedere quali saranno le prossime mosse, sapendo che, appunto, *alla fine doveva succedere...* e che in ogni caso non si può chiedere sempre ad un nucleo creativo (che sia un gruppo o una persona) di fare sempre qualcosa che spiazza e anticipa i tempi e che sia al tempo stesso incredibilmente elegante. In fondo, per portare i Massive Attack alla storia basterebbe solo la premiazione dei Brit Award del 1996, in cui il gruppo si pigliava il titolo di Best Dance Act. Il commento che rilasciarono? "Buffo. Davvero buffo che a noi diano il titolo di Best Dance Act, proprio noi che manco sappiamo ballare...". Preciso. Preciso, e indolentissimo. Da vero *blagger*.

artista : **Massive Attack**
titolo : **100th Window**
supporto : **cd**
etichetta : **Virgin**
web : **www.100thwindow.com**

text : **Damir Ivic**
photo : **Warren Du Prez / Nick Thornton Jones / Chris Levine**

METRO AREA FUTURISTIC RETRO

Futuristic retro: un ritorno al futuro, perché solo se sai da dove vieni sai dove andrai.

Trascrivere con una moderna e colta sensibilità le atmosfere e l'anima di un periodo della dance music (fine anni '70/inizi '80) che meglio si è iscritto nell'immaginario collettivo. Questo in sostanza è il progetto di Morgan Geist e Darshan Jesrani, due ragazzi nostalgici sì, ma consapevoli delle possibilità che ancora restano da esplorare nella dance music. Attenzione dunque, non si tratta di un banale revival poiché se è vero che i Metro Area evocano un'estetica degli '80, con tanto di sintetizzatori che farebbero impazzire i fan di New Order, Devo e Depeche Mode, la loro musica non è esattamente una fotografia di quel periodo. Se il groove di un pezzo come 'Miura', se le macchine utilizzate, se il cuore delle loro composizioni provengono dal passato non si può dire che suonino esclusivamente 'retro', e anzi un orecchio avveduto e attento coglie lo sforzo e il tentativo di definire un suono nuovo che inglobando influenze passate e presenti proietta la house music verso il futuro. Un'avventura che trova la sua meritata consacrazione oggi ma che è iniziata circa sette anni fa, nella primavera del '95, quando Morgan Geist dà vita alla Environ Records con l'uscita del suo "Premise EP". Di chiara ispirazione detroitiana, questo primo Ep, grazie al sostegno della Deep Distribution di Dan Curtin, s'impone all'attenzione di alcuni dj americani (merito anche del remix di The Connection Machine della Planet E). Un anno dopo, 1996, "The Remnants EP", sempre di Geist, rinnova gli sforzi della neo etichetta nell'intento di definire un suono e uno stile personali. Nelle sue sei tracce affiorano le influenze più disparate, della techno di Detroit come della house di Chicago, ma si può sentire anche qualcosa del vecchio hip hop, del soul e del jazz. Il risultato è un insieme di beat frizzanti, atmosfere schizoidi, grooves secchi, decisi e per certi versi stravaganti. Sicuramente si va oltre la scontata formula della disco in 4/4 e l'ardita miscela di suoni e stili incontra l'ammirazione e il supporto dei dj e della critica, sebbene sul versante vendite non si possa certo contare su un positivo riscontro. Infatti il '97 non rappresenta un anno buono per la Environ e Geist deve lottare per portare avanti il progetto e mantenere l'indipendenza dell'etichetta. Fortunatamente copie dei suoi dischi finiscono nelle borse di alcuni dj europei e la voce comincia a

girare, al punto che il 1998 segna un'ottima ripresa. In quell'anno la Environ acquista un nuovo produttore, Daniel Wang (già noto e stimato per la sua Baliu Records), il cui "The Mechanical Birds" insieme a un nuovo Ep di Geist, "What Is Today's R&B?", contribuisce ad affermare le produzioni dell'etichetta come la nuova interessante realtà della dance underground newyorkese. Sia Geist che Wang risalgono alle radici della house (Dan Curtin, Black Dog Productions, Larry Heard) e della techno (Derrick May e Carl Craig su tutti), riconsiderano gli apporti dell'elettronica dei Kraftwerk soprattutto, e degli '80, e ripensano secondo i loro modi l'hip hop, il soul, la italo-disco, la surf music, le colonne sonore dei film dei '60 e generi più recenti e mainstream come l'R'n'B. Nel '99 prende il via un nuovo progetto, quello dei Metro Area, figlio della collaborazione tra Morgan Geist e Darshan Jesrani. Si può a tutti gli effetti parlare di anime gemelle dal momento che entrambi nutrono una smodata passione per il suono dei vecchi dischi e per quello del moderno R'n'B. Da Jesrani arriva anche l'amore per il suono innovativo della house e della techno minimali di matrice europea (alcuni suoi dischi sono usciti sull'etichetta di Taylor Deupree). In sostanza in questo nuovo progetto confluisce tutto ciò che era già stato sperimentato da Geist negli anni precedenti, in primo luogo la commistione di stili diversi e il recupero di vecchie sonorità: ancora una volta il freddo futurismo della techno di Detroit si fonde con il caldo groove della deep house newyorkese; il sound di Philadelphia, la disco e la boogie music, l'electro '80 sono rimaneggiati e miscelati con precisione e sagacia, il tutto è messo insieme con un incredibile senso della misura e della dinamica. Il minimalismo dei suoni è solo l'involucro esteriore di un impasto di sfumature e dettagli che per essere colto richiede un orecchio attento e allenato. La produzione è impeccabile e di non poca rilevanza è la quasi totale mancanza di sample presi da altri dischi. Quasi tutto nella loro musica è ricreato piuttosto che riciclato, il programming delle macchine è applicato a una strumentazione live che va dal 'oh oh ooh' di Dei Lewison in "Miura" al violino di Kelley Polar. Ogni pezzo è frutto di un lavoro di sottrazione che rifiuta l'esuberanza o l'abbondanza (non è un caso che la frase più abusata al loro riguardo sia 'more would be less'): le tastiere sono scheletriche, il basso è spazioso ma mai grasso o pesante, ciò che



resta in ultima analisi è un suono semplice, caldo, umano e irresistibilmente funk. La struttura dei pezzi è un elogio della leggerezza e della lentezza, la dinamica del groove si costruisce gradualmente, per aggiunte successive. Quando ci si immerge nella loro musica la sensazione che si ha è quella di una dilatazione dei tempi e dello spazio in cui ogni suono, ogni dettaglio è protagonista assoluto. "Atmosphrique", dal primo omonimo Ep del '99, è la prima gemma di un totale di quattro Ep intorno ai quali si è creato un hype che da quel momento non ha smesso di crescere, alimentandosi dei riconoscimenti della critica e dei dj di tutto il mondo, di veri e propri assedi isterici nei negozi di dischi al fine di garantirsi una delle poche copie in vinile a disposizione, di interminabili, euforiche

discussioni nei forum di diversi siti. Prima ancora di essere sulla bocca di tutti, "Atmosphrique", "Caught Up", "Pina", "Miura" figurano nelle playlist di ogni sorta di dj (techno, tech-house, house, electro, da Carl Craig a Dimitri From Paris), a conferma del successo di una formula che non può essere facilmente (banalmente?) racchiusa in un unico genere. Nel momento in cui scrivo i Metro Area, grazie alla circolazione di un Cd che raccoglie il meglio dei loro Ep più qualche inedito, non sono più, almeno potenzialmente, un fenomeno esclusivo dei maniaci del vinile e delle etichette di nicchia. Probabilmente quando leggerete queste righe alcuni di voi saranno stati anche abbastanza fortunati da aver ballato un loro set qui in Italia. Se

quanto riportato dalle riviste sulle loro performance al Festival Aquapanning di Hyères e al Fabric di Londra non è una bufala, possiamo aspettarci una serata indimenticabile sul piano del ballo e delle emozioni.

artista : **Metro Area**
titolo : **Metro Area**
supporto : **cd**
etichetta : **Environ Records / Source**
web : **www.environrecords.com**

text : **Federica Linke**
photo : **Virgin Records LTD**



MINUS HABENS

Il viaggio di Ultratomato alla scoperta delle etichette dedicate alle sonorità elettroniche approda questa volta in un luogo insolito, lontano dalle usuali rotte sonore che ci appartengono. Scordiamoci la umida e caotica Londra, le fredde capitali del downtempo Vienna e Berlino: non serviranno interpreti stavolta, si resta in Italia.

Più precisamente ci troviamo a Bari, luogo di nascita di un progetto musicale assai originale, per le nostre latitudini, e allo stesso tempo molto interessante. Si tratta della Minus Habens, etichetta nata ormai quindici anni fa grazie a Ivan Lusco, già fondatore dei Nightmare Lodge. Il poliedrico musicista lavora dal 1987 al progetto Minus Habens, al quale ha affiancato, alcuni anni dopo, la Disturbance, nata per promuovere, come si legge nella dichiarazione d'intenti sul sito, "musica dance di qualità". Si è passati così dall'autoproduzione per il materiale Nightmare Lodge ad una vera e propria fucina di elettronica, intesa nella sua accezione più ampia.

Si va infatti da dischi di elettronica sperimentale fino a suoni maggiormente "facili" e accessibili, affini a jungle, drum and bass e al trip hop per usare definizioni le più generali possibili.

Un buon veicolo per accedere al mondo creato da Ivan Lusco può essere proprio l'ottima raccolta uscita per celebrare i 15 anni di attività: *Fractured Reality*, album

che chiama a raccolta molti dei musicisti che sono entrati in contatto con la label e con la quale tuttora collaborano. Il titolo stesso ci suggerisce la direzione che si intraprenderà all'ascolto: frammenti di realtà musicali diverse compongono la cifra stilistica dell'etichetta concorrono a scriverne il manifesto artistico. E dunque a nomi noti dell'elettronica internazionale si accompagnano gli artisti italiani e non che hanno contribuito alla fortuna della label pugliese. Un nome su tutti, quantomeno per il rispetto e l'autorevolezza, è quello di Brian Eno, teorizzatore della "musica per aeroporti" alla quale si avvicinano le produzioni Minus Habens e Disturbance. Il suo è un vero e proprio cameo musicale, rappresentato dall'eterea *But If* così come un'altra gemma è il remix di Zenstation dei Depeche Mode, gruppo in qualche modo simbolo mainstream del connubio pop-elettronica, ad opera di Atom.

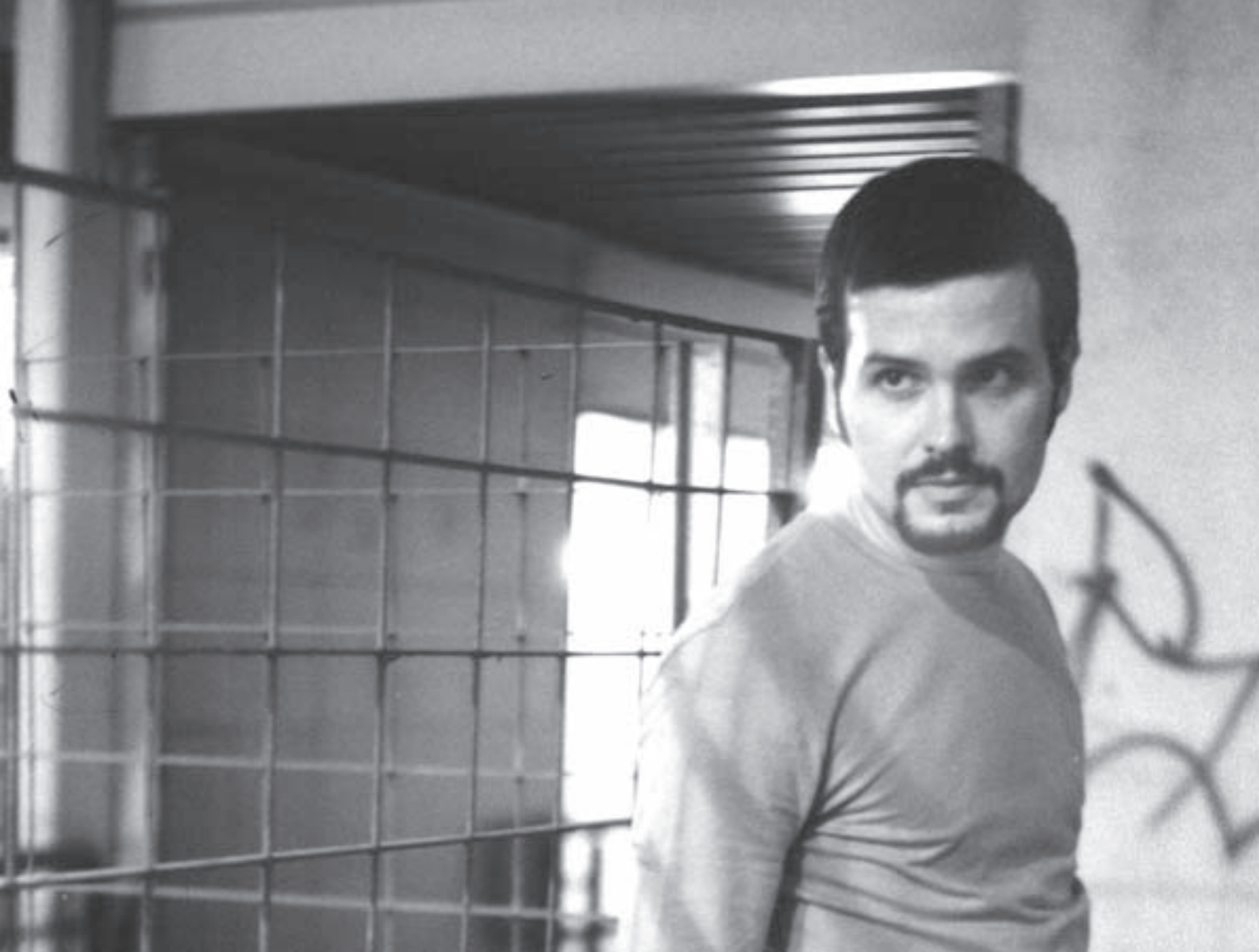
Altri nomi: Laurent Garnier, Hector Zazou, William Orbit, Pankow.

Proprio una delle uscite più recenti e di

valore della Minus Habens è stato l'album dei Pankow, *Life Is Offensive And Refuse To Apologise*, storico gruppo d'ispirazione industrial/electro (vedi alla voce Kraftwerk) dalla carriera ormai ventennale, segnata da un'attitudine punk che ne ha fatto il loro marchio di fabbrica.

Le altre novità è lo stesso Ivana raccontarle, raggiunto da UT per qualche domanda, tra una registrazione e l'altra: "In questo preciso momento sto ultimando la composizione della colonna sonora di 'Vito, morte e miracoli', il nuovo atteso film di Alessandro Piva. Su Minus Habens uscirà presto l'album di Vegetable G (con traccia multimediale che documenta oscure videoesperienze) seguito a breve dall'anglo-nipponico Screech già apparso sulla compilation *Fractured Reality*. Su Disturbance invece e' appena uscito l'album 'Hitchcock Road' dei Gone, un progetto 'aperto' di Leziero Rescigno (batterista dei La Crus) e Ugo De Crescenzo (programmatore dei Soul Mio), questa volta in compagnia di Andrea Cozzani (bassista dei Planet Funk), Imma





Costanzo (voce dei Soul Mio) e Patrizia Rebizzi (una chitarrista con all'attivo collaborazioni eccellenti quali Morricone e Berio). Mentre e' finalmente in produzione il secondo volume della compilation *The Golden Room*".

A proposito di Eno e della "airport music" il produttore pugliese sembra avere le idee ben chiare: "Oggi un'audio-installazione presso il LaGuardia di New York non fa più notizia o addirittura può non essere considerato un evento innovativo.

Ma in una visione più ampia e slegata dalla rincorsa alla novità, sappiamo bene che la musica ha sempre accompagnato l'uomo.

Pensiamo ai riti sacri, pagani, alle cerimonie, alle feste, oppure oggi nei negozi, nei bar, in televisione, ovunque.

Se certa musica elettronica 'arreda' o persino descrive e definisce uno spazio fisico in modo quasi subliminale, non possiamo certo considerarlo un aspetto debole, bensì una grande virtù, forse paragonabile soltanto alla musica classica. Non credo alle classificazioni. La musica trasporta pensieri ed emotività di chi la crea".

La chiacchierata con il simpatico Ivan ci aiuta a capire quali siano le sue teorie a riguardo dell'elettronica, in particolare per quello che riguarda la continua evoluzione tecnologica che accompagna il genere così come il ruolo di internet: "Nonostante

quanto si possa pensare, la rete non riveste tutt'oggi un ruolo centrale sul piano della diffusione musicale. In questo momento storico il vero protagonista e' il masterizzatore. Ma e' chiaro che stiamo muovendo i primi passi verso una rivoluzione totale che vedrà probabilmente scomparire ogni tipo di supporto (cd, minidisc, dvd) creando i presupposti per una fruizione musicale (e non solo) esclusivamente attraverso i dati. Naturalmente, c'è un forte timore di questo cambiamento e lo testimonia la tendenza delle etichette discografiche a commercializzare la musica sempre più spesso in pregiate confezioni, cercando di sedurre prima di tutto la vista. Forse un colpo di coda per cercare di contrastare la squalidità estetica del cd masterizzato. L'ondata delle più recenti compilation ne e' un esempio".

L'attenzione dei media all'elettronica, in particolare del mondo della pubblicità televisiva, diventa oggetto di discussione col musicista, il quale afferma che "lo "sdoganamento" di un certo genere è avvenuto nella seconda metà degli anni 90 grazie a gruppi quali Prodigy, Daft Punk, Chemical Brothers, i quali hanno influenzato prepotentemente buona parte della musica pop contemporanea con suoni e soluzioni nuove. Parlare oggi di musica elettronica risulta quasi imbarazzante: tale

definizione non descrive più aree o confini visibili, udibili... Se poi prendiamo in considerazione l'elettronica di tipo pionieristico legata magari all'esperienza di etichette come Warp, Morr, Sonig, ecc. posso affermare senza troppe perplessità che l'attenzione generale dei media e' molto scarsa! E quindi non resta che investigare autonomamente".

E questo spirito investigativo e un certo gusto per la sfida sembrano guidare lusco nelle sue scelte, così come fece ormai quindici anni fa quando decise che la Puglia sarebbe stata il quartiere generale per le sue produzioni. Il lavoro svolto e i traguardi al momento raggiunti sembrano confermare la bontà e la sincerità delle sue intenzioni.

artista : **AaVv**
titolo : **Fractured Reality**
supporto : **cd**
etichetta : **Minus Habens**
web : **www.minushabens.com**

text : **Francesco Marchese**
images : **press agency**

(breakin' news)

Nel mese di febbraio uscirà il nuovo lavoro del progetto Super Numeri dal titolo "Great Avaries" su etichetta **Ninja Tune**.

Inizia a Marzo il tour mondiale della **Underwater**, l'etichetta personale di Darren Emerson (ex-Underworld): il cast sarà partecipato, oltre che dal dj inglese, da Tim Deluxe e i Gus Gus

Tempo di revival in casa **Rephlex**. Tra poco sarà disponibile la raccolta chiamata "Humanoid: Session 84-88", la raccolta sarà curata da Brian Dougans del famoso duo Future Sound Of London.

E' completata la track-list dell'album di remix di brani di **Pressure Drop** per la loro etichetta personale. Presenti tra gli altri: Paul Daley (Leftfield), Richard Dorfmeister, Maddslinsky.

Su etichetta Trill Jockey uscirà il nuovo album di **Nobukazu Takemura** intitolato "10th", in uscita a febbraio.

Sequel Art: tremate perchè è quasi terminato il fumetto disegnato da **Stefano Ricci** con sceneggiatura e testi di Valerio Evangelisti. Un primo assaggio lo avete trovato sul numero 1 della rivista Black (Coconino Press). Un "noir" tutto bolognese che si preannuncia mozzafiato...

L'album di debutto di **Allan Richmonds** su Neo Ouija si intitolerà "Observe", sarà pubblicato con il nome di Verbose.

Primo risultato della collaborazione **Dj Rocca e 5TH Suite**, con il brano breakbeat funk "Get Naked" in uscita sempre per la label olandese Irreversible, con remix di Madox (Miele) e del produttore inglese di tech-house Big Head.

E' pronto il nuovo album di **Calexico** dal titolo "Feast Of Wire", in uscita a febbraio su City Slang.

Il prossimo album di **Richard Devine** avrà come titolo "G4-To-The-Floor" e sarà disponibile da aprile, in uscita su label Schematic.

Un'altra segnalazione per la serata "Blacktronica", sempre a Londra, ideata da **Charlie Dark** (Attica Blues) che promuove l'afrofuturismo nella musica elettronica da Sun Ra a Miles Davis per finire a Carl Craig e 4 Hero. Ben fatto, Charlie...

"Dub Jazz Stylism for the masses" è la frase sorniona a suggello della notizia che Mad Professor sta dubbando e remixando l'intero "Optometry" di **Dj Spooky**. Altre notizie del "pischello subliminale" sono il nuovo remix di "Imaginary Landscape" di John Cage e alcune tracce remixate per Karsh Kale e Dj Logic.

Il prossimo progetto di **Bill Laswell** sarà un remix album di **Gigi** intitolato "Illuminated Audio" su Palm Pictures.

DaLuq ha remixato "Feel It Out" dei Phuturistix, in uscita su 12" per la label Hospital Records a fine febbraio. Insieme a questo remix, DaLuq ha remixato anche la traccia di Santos 'U Make Me Rock', ed uscirà per la Mantra Vibes su "Another Planet EP".

Andrew Pekler della Scape nelle prossime settimane sarà impegnato in un tour di 5 date in giro per l'Australia. Sempre su Scape uscirà anche il nuovo album di **Jan Jelinek**, questa volta nel progetto "Jan Jelinek Avec The Exposures," dal titolo "La Nouvelle Pauvreté".

Vi piace leggere navigando? Allora andate sul sito www.sadomarta.com dove potrete trovare il manifesto "**Anarchia Seriale**" (e altri testi molto interessanti) del gruppo avanguardista-contemporaneo Sado Marta. Buona lettura...

Il primo singolo del progetto electro/mutant disco tutto italiano **Ajello**, uscirà per l'olandese Irreversible Records, con un remix del produttore britannico Elite Force.

Nuovo disco anche in casa Full Cycle. E' la volta di **Komanchi**, alias di Krust e Die, che entro estate faranno uscire l'album di debutto sull'etichetta bristoliana.

L'interessante trio chiamato **Ralph Myerz & The Jack Herren Band** arriva dalla Norvegia e si prepara a pubblicare su Emperor Norton la sua mistura di downtempo e vecchi breaks, saranno i prossimi King Of Convenience?

L'album di debutto di **Tiga & Zyntherius** uscirà entro la fine del 2003 per la International Deejay Gigolò. Sarà ancora electroclash?

Sempre in tema di debutti: l'ennesima "New York sensation", i Black Dice hanno il loro primo album in uscita a Febbraio su **DFA Recordings** intitolato "Beaches and Canyons". Il disco è stato ritenuto molto interessante dalla londinese Fat Cat che lo distribuirà in Europa. Il suono del gruppo è stato definito "caos elettro-psichedelico" o "beautiful disaster". Fate un pò voi...

Sono previste quattro date dei **Massive Attack** in Italia, due a maggio-giugno e due in luglio. Una data storica sarà certamente all'Arena di Verona. Altre città coinvolte Napoli, Torino e un'ultima data il 17 luglio da confermare.

Uscirà tra poco un compilation della **DFA** con tutti i 12 pollici della leggendaria label: tra cui "House Of Jealous Lovers" di The Rapture e "Losing My Edge" di LCD Soundsystem.

Ecco una serata club da brivido: all'Hotel Great Eastern di Londra il mitico dj **Arthur Baker** presenta la sua serata "Return to New York" che vedrà alla console New Order, Pet Shop Boys, Mantronix, Trevor Jackson/Playgroup, The Rapture, LCD Soundsystem, 2 Many Djs, Erol Alkan, Gonzales. Data da ricordare: 22 febbraio, dalle 20 alle 02 am.

Rimaniamo in tema newyorchese: è dato per terminato il nuovo album di **The Rapture**, gruppo cruciale del suono "hip" di NY. House, disco, new wave, no-wave, punk-funk: questi gli stili fusi nel sound dei Rapture. L'album è già conteso dalle etichette americane e inglesi. La spunteranno le solite "minori" Output (UK) e DFA Recordings (USA)?

The Rammellzee è un pioniere dell'arte dei graffiti, è stato uno dei primi, assieme a fab Five Freddy e Basquiat, a invadere NY con quel tipo di opere. Dopo molti anni dedicati all'arte visuale ha deciso di provare con la musica. Entro l'anno uscirà su etichetta Munk/Gomma il suo primo album dove promette ci saranno collaborazioni illustri.

Nella nuova compilation del **Buddha Bar** ci sono due nostre conoscenze, Dj Rocca con il remix del pezzo "Orbi Terrarum" degli Agricantus e Santos con "Ke Dolor" nella versione Banzai Republic Remix.

Nei mesi di febbraio/marzo sono previste tre uscite per la **Kompact**, si tratta dei nuovi singoli di Mikkel Metal, Speicher 7 e Joachim Spieth.

PHIL PARNELL

IN EQUILIBRIO TRA SPERIMENTAZIONE E TRADIZIONE

Herbert è un uomo a cui piacciono le sfide, probabilmente i suoi capolavori nascono proprio da quelle. Succede che le sfide le lanci non solo a se stesso ma anche a quegli artisti che per un motivo o per l'altro finiscono (fortunati loro!) per gravitargli intorno. Così l'interessante progetto che va sotto il nome di The Soft Pink Truth è la risposta di Drew Daniel, metà del duo Matmos, a una provocazione di Herbert che una sera, dopo un concerto, l'avrebbe sfidato a fare un disco di house music. Presumibilmente dev'essere andata così anche per Phil Parnell. Artista nato e cresciuto a New Orleans, fin dall'età di cinque anni una sola grande passione, quella per il jazz. Una passione che dagli studi al Berklee College of Music di Boston lo riporta alla città delle origini dove ha modo di suonare con i grandi maestri e con artisti del calibro di George Porter e Astrud Gilberto, cimentandosi in ogni genere musicale ritenesse congeniale alla sua arte, dal funk all'r'n'b, dal jazz alla musica latina. Nel '96 Parnell riesce finalmente a pubblicare un suo lavoro, 'Dear Jo' (Slam Records), un disco prettamente jazz, in cui pezzi originali si accompagnano a raffinate rielaborazioni di alcuni classici. E' però solo con il trasferimento a Londra e soprattutto in seguito all'incontro con Matthew Herbert che si determina una svolta decisiva nella sua carriera. Fortuitamente infatti Parnell si ritrova a dare lezioni di piano a Matthew

programmazione dei suoni al pc, dalle ritmiche della house. Sfida tanto più difficile e impegnativa in quanto condita delle idee herbertiane sulla composizione musicale: un vero e proprio dogma sull'utilizzo dei sample, la nobilitazione dei cosiddetti 'accidents' come anche dei rumori (qualunque sia la loro origine), la ricerca di un linguaggio originale che eviti la banalità e al tempo stesso non perda l'anima in sforzi tecnici e intellettualistici. Prima interessante fatica di questa sfida è l'Ep intitolato 'Barcelona', uscito per la Lifelike (etichetta di Dr Rockit). Proprio nel pezzo che dà il titolo all'Ep sono rispettati, seppure in forma embrionale, tutti gli insegnamenti di cui sopra: dopo una partenza al piano, melodica e leggera, entrano i 4/4 di una house pigramente glitch e infestata da tutta una serie di suoni in pieno stile Herbert (i suoni della vita quotidiana o quelli che sembrerebbero dovuti a errori nella programmazione, errori recuperati e utilizzati come parte importante del processo di creazione del pezzo). A parte 'Fabric' gli altri due pezzi compresi nell'Ep si ritrovano anche nell'ultima uscita 'Do Your Living In The Night'. In sostanza è un esordio strepitoso quello di Parnell, già sperimentale eppure non scollegato dall'emozione, melodico, interessante e personale. Un buon inizio che probabilmente è incoraggiamento a proseguire su quella strada, dato che pur impegnandosi

Herbert, e quelle che inizialmente erano semplici lezioni si trasformano presto in vere e proprie sessions in cui si scambiano reciproche conoscenze ed esperienze. Herbert, a cui l'amore per la tecnologia e il campionamento intelligente non ha mai impedito di interessarsi al suono nobile degli strumenti, ha la possibilità di confrontarsi con un musicista e impararne la tecnica. Dal canto suo, Parnell, che già agli inizi degli '80 aveva tentato di avvicinarsi a synth e campionamenti, trova in Herbert una guida ideale per aprirsi alle potenzialità della moderna elettronica. Un incontro dunque fondamentale tanto per Parnell quanto per Herbert dal momento che parte di questo ricco scambio confluisce prima in alcuni lavori come Dr Rockit e poi in quello che è ad oggi il suo lavoro più compiuto e maturo, ossia 'Bodily Functions'. Da allora si può dire che Parnell, insieme a Dani Siciliano, diventi parte integrante del progetto 'Herbert', portando la sua personale visione del jazz e i fraseggi ora malinconici e struggenti ora cabarettistici del suo piano non solo su disco ma anche nei live. E intanto la sfida per Parnell è quella rappresentata dalle macchine, dalla

in una serie di concerti gospel con la vocalist jazz di New Orleans, Lilian Boutte, oltre che nel tour di Herbert, Parnell continua il suo viaggio nel mondo della club culture e si rivela anche ottimo produttore di remix per Atjazz e Riton. Si arriva così al novembre di quest'anno, al contratto con la lungimirante Mantis, e al suo primo debutto 'Do Your Living In The Night'. Una piacevole sorpresa, un'ulteriore conferma del fatto che la house possa muoversi in direzioni ancora nuove e stimolanti. In realtà poi questo disco, proprio come il suo autore, non si fossilizza su un unico stile ma trae anzi la sua vitalità dall'esplorazione di diverse soluzioni ritmiche, tentando una contaminazione a tutto tondo, tra stili, tecniche e approcci differenti. House, che sia concreta come in 'Round' e 'Git Up' o più eterea e dimessa come in 'Do Your Living In The Night' e 'Abattoir', campionamento di suoni rubati alla vita di ogni giorno, arte del click'n'cut, monconi vocali appena accennati, sperimentazione, tutto ciò convive con orchestrazioni classiche in cui si può sempre sentire il piano e l'impostazione jazz di Parnell. Se si esclude 'V Works' che è un puro esercizio di assemblaggio di

suoni e campionamenti, indubbiamente la traccia più sperimentale, il disco si mantiene in un buon equilibrio tra un jazz pittoricamente astratto in cui il piano è tutt'altro che eufonico ma anzi traccia malinconie autunnali e sospende gli accordi seguendo un mood meditativo e cinematografico ('Gris Gris' e 'In Search Of') e l'esuberanza percussiva della house o la melodia più regolare e notturna di un pezzo come '45-54'. Dunque mentre da un lato un produttore si muove dalla house per approdare a una 'Big Band' di jazzisti, dall'altro un jazzista percorre il cammino quasi in senso contrario, approdando alla house. E' come se un cerchio si chiudesse e stare dentro ad ascoltare è semplice meraviglia.

artista : **Phil Parnell**
titolo : **Do Your Living In The Night**
supporto : **cd**
etichetta : **Mantis Recordings**
web : **www.mantis-recordings.com**

text : **Federica Linke**
photo : **press agency**



Reviews . A Come House

Mario Caminita

Kadregah feat Leisa T. Johnson - Take U Home (Zero Meno) In uno stile puramente americano con tutte le influenze che ciò comporta, e in questo caso i colori del Brasile, ritengo che questa sia una bella canzone ben elaborata e arrangiata, la voce di Leisa T. Johnson è delicata e sicuramente ben si sposa con gli arrangiamenti perfettamente appoggiati su una ritmica che non prevarica mai, anzi ben sostiene l'atmosfera, tutto cammina fluidamente senza mai esitare, compresa la presenza di un flauto traverso che aggiunge colore e che conferisce quel piccolo tocco di classe a tutto il lavoro. Sicuramente un brano "adulto" per piste e orecchie raffinate, un pò in controtendenza con le sonorità che stanno letteralmente traviando non pochi dj's italiani, soprattutto i giovani, pronti a tutto pur di avere la possibilità di suonare anche per soli 15 minuti una concentrazione di suoni e ritmi elettrotechnofabric industrialtribalfusion (???).

Ricky Montanari & Davide Ruberto - Redzone (NRK) Qui ci troviamo di fronte ad una produzione italiana pubblicata su un'etichetta inglese, fatto sempre più frequente da diversi mesi a questa parte. Sarà forse perché i produttori di casa nostra non trovano un orecchio attento alle loro produzioni da parte dei nostri discografici? O forse perché i discografici italiani cercano di andare sul sicuro avvalendosi delle eventuali valutazioni dei loro colleghi esteri, soprattutto inglesi? BOH!?! Ma cercherò comunque di dirvi la mia spassionata impressione su questo disco. Un'atmosfera abbastanza deep, semplice nelle ritmiche un discreto viaggio mentale sulla morbidezza di un giro di pad colorato ciclicamente da uno stab sintetico che mi riporta alla colonna sonora dello storico "Warriors" di John Carpenter, un viaggio come dicevo semplice e lineare arricchito solo da un intervento di piano, non banale ma neanche risolutivo, che probabilmente rispecchia il sentimento musicale del dj Ricky Montanari, ma che coinvolgendo anche la presenza di Davide Ruberto (abile percussionista live) avrebbe potuto sfociare in qualcosa che creasse un impatto più efficace. Tutto sommato (mentre scrivo lo riascolto ciclicamente) non mi dispiace affatto, anzi!

Frank'O Moiraghi feat Amnesia - Feel My Body Remix 2002 (Rise) Non so cosa stia succedendo, se si tratti di mancanza di idee o voglia di rivalutare successi garantendosi (quando è possibile) una fetta di mercato, ma questa mania delle cover ho paura che scoppierà molto presto in maniera copiosa. In tutto questo fermento c'è chi giustamente anziché riproporre cover di altri tira fuori dal suo passato brani che hanno funzionato rivestendoli per l'occasione con suoni più attuali (?). Ma siamo sicuri che l'attualità non è in realtà una ricerca all'indietro nel tempo? E così esce questa volta su Rise una nuova rivisitazione di Franco Moiraghi e del suo Feel My Body, che tanto lustro gli diede in passato e che potrebbe oggi ridargliene. Devo dire che nella sulla semplicità degli arrangiamenti e delle ritmiche (giratela come volete) questo disco fa il suo effetto.

Eclipse - 6 Underground (Ocean Trax) Ancora una cover, questa volta si tratta del primo singolo per gli "Sneaker Pimps", era il 1997 e il trio inglese veniva fuori con questa canzone seguita da un album eccellente a cavallo tra il rock, l'elettronica e i suoni acustici, creando melodie particolarissime. Peculiarità quest'ultima che possiamo inequivocabilmente ritrovare in questa nuova versione della premiata ditta Bini & Martini, che pubblicano il follow up di "The Music" successo della scorsa estate, concentrandosi su una canzone tra le mie preferite. Ancora una volta un plauso a questo affermato duo, capaci di confezionare un piccolo capolavoro della dance attuale, certo sarebbe stato difficile sbagliare con una canzone così bella, ma la loro bravura è stata nello sceglierla e vestirla nella maniera più adatta al momento. Così su un groove trascinante e mai invadente in un alternarsi di interventi elettronici scorre il cantato che di per sé come ho già detto, racchiude in sé un pizzico di magia. Anche questa canzone appartiene a quella categoria di canzoni che potrei sentire in loop almeno per tre o quattro ore.

Motel Connection - 2 'Red 5 Remix' (Mescal) Ecco arrivare il primo remix per il progetto Motel Connection, che chi ama i Subsonica ben conosce, visto che la voce di questo collettivo è proprio quella di Samuel, voce e frontman del blasonato e avanguardistico gruppo italiano. Questo progetto è una via parallela a quella dei subsonica, con alcune sostanziali differenze focalizzate prima di tutto sulla lingua. Infatti in questo progetto Samuel canta in inglese, e per la realizzazione dell'album si è avvalso anche della collaborazione di Roberto Masi e Marco Bertoni, che hanno peraltro realizzato questo remix. L'atmosfera di questo lavoro ci riporta a quella già creata dai Drive Red 5 nel rmx di "Nuvole Rapide" proprio dei Subsonica. Quindi un tiro indiscutibile, atmosfere mai banali e incastri ritmici tra sequencers e colori che sostengono la voce di Samuel in perfetto equilibrio. In tutto questo considerate che la canzone, in quanto tale è veramente bella, una melodia molto particolare che vi conquisterà aggiungete a questo un tipo di suono moderno attuale che definirei semplicemente come "Contemporary House".

Reviews . Breakbeat

Dj Rocca

Jammin - Tonka 'Menta Remix' (Bingo)

Ecco giunto il nono singolo della label breakstep più devota al drum'n'bass, ed è un 12" solo di remix. Menta, il genio di 'Sound of the future' remixa con i suoi rubber-bass Tonka, brano funk step apparso sullo scorso Bingo, mentre il fido Zinc, boss della label, ricambia il favore remixandogli il suo successo 'Sound of the future' in versione drum'n'bass stile True Playaz al cento per cento. Ottimo singolo buono da entrambi i lati.

AaVv - Tempa All Stars Vol.1 (Tempa)

Mini ellepi da avere senza dubbio, questo doppio singolo vuole fotografare lo spettro della scena breakbeat-garage più deep e dub, con tracce di Benni III, DJ Dinesh, 2nd to None, DJ Abstract e Maddslinky. 'New York' di Benni III e DJ Dinesh vale da solo l'acquisto, capolavoro funk jazz astratto e seventy al punto giusto, ma vitale e dance, seguito da 'Touch' di DJ Abstract, altro brano maturo e sperimentale allo stesso tempo, ma rollin e coinvolgente.

JHZ - Azures/Ping (Botchit Breaks)

Nuovo artista in casa Botchit, e nuovo singolo di sicuro effetto. Tal James Cocozza, in arte JHZ, ci crea due bellissime tracce di breakbeat influenzato dalla techno, prodotte in maniera perfetta. 'Azures' è un vero viaggio tra i breaks e le atmosfere cupe, con spruzzi di synth che aprono la bassline ultra profonda. Il retro 'Ping' è più funk, ricco di percussioni ed in linea perfetta con il suono dell'etichetta.

Loes Lee & Meneater - Territory (Moving Target)

L'olandese Moving Target arriva al quarto singolo facendosi sempre più largo tra le etichette breaks di maggior rispetto. Loes Lee, boss della label, in compagnia di Meneater crea un brano tech-ragga con venature trance, come si poteva trovare nella label dei Leftfield, la defunta Hard Hands. Kemek the Dope Computer remixa il brano 'funkizzandolo' leggermente, ma insistendo sullo stile trancey ricreando le atmosfere dei singoli Whole Nine Yards.

Benga - Skank/Dose (Big Apple)

Secondo ottimo singolo per la Big Apple, con il funk minimale di Benga che, sullo stile di Oris Jay, trova il perfect beat, e lo adorna di una bassline ragga che fa pensare solamente a ballare.

Il retro 'Dose', è un ibrido breakstep più ricco di musica, con una melodia asiatica sullo stile Tempa, ma che si butta a capofitto nel pozzo senza fondo delle basse frequenze rotolando sopra il beat shuffle affilato.

Raize & Status - Wise Up (Stealth People)

Da Manchester arriva questo ibrido ragga breakbeat garage. Un brano che inizia facendo il verso al tempo delle marcette (nella migliore della tradizione Bingo records), ma che cambia completamente grazie ad una linea di basso gommosa. Un brano che ricorda molto da vicino i brani D&B a tempo ska come il mitico, ma traslato a tempo e genere nel campo breakbeat.

Il retro 'Black Jack' è ugualmente un funk ibrido di ultra potenza.

Phuturistix - Feel It Out (Hospital)

L'Hospital rinforza la scuderia del suono jazzy broken step, mettendo al fianco del bravissimo Landslide i Phuturistix, produttori di due splendidi EP sulla label Locked On. 'Feel it Out' è il primo singolo in uscita per l'Hospital, pronto per lanciare l'album previsto per tarda primavera. Un brano raffinato e molto coinvolgente, funk-jazz cantato in forma scat. La pista viene soddisfatta certamente, ma per la sicurezza totale basta girare il singolo e suonare il remix di Daluq.

WWW.LAVENDETTADELDISCONERO.IT
30.000 LP E MIX DI TUTTI I GENERI MUSICALI

VENDITA PER CORRISPONDENZA

PLANET MUSIC snc - Via Vivaldi 10, 42100 Reggio Emilia - Tel: 0522-382252

Reviews . Drum'n'bass

Dj Rocca

Dj Abstract - Sex In Space (Formation)

L'americano Abstract, produttore sopraffino sia di breakbeat, che di broken beat, ma soprattutto di drum'n'bass, approda nella terra d'Albione sulla etichetta di Dj SS. Questo 'Sex in space' è una di quelle tracce che esplorano il sound latino con l'infarcitura di sub-bassi e rullanti schiacciasassi. Di classe e violento al tempo stesso, questo brano prima ci propina un riff delicato di chitarra acustica, per proseguire poi con l'infaticabile potenza del D&B più da pista.



AaVv - Plastic Surgery Pt.1 (Hospital)

A testimoniare l'ottima salute di cui gode la scena drum'n'bass fioriscono le tracce di alta qualità, come per il quarto volume di Plastic Surgery, la bellissima serie dell'Hospital sullo stato del D&B tinto di soul. Questo EP di quattro succulente tracce si apre con la bellissima 'Touch' dell'austriaco D Key in compagnia di DJ Lee, per proseguire con l'electro d&B di Cyantific. 'Until Dawn' di Tomahawk e 'Not Enough' di Special K e D'Cruze deliziano il resto dell'ascolto.

Adam F - Karma 'John B Remix + High Contrast Remix' (Kaos)

Dall'album di remix 'Drum&bass Warfare' ci arriva un singolo di super-musica a cura dei remixer John B, e il bravissimo talento dell'Hospital High Contrast. Già il materiale sonoro dell'originale 'Karma' è di prima qualità, trattandosi di rap curato da Guru e cantato da Carl Thomas, ma High Contrast ne ricava un D&B vocale con a tratti il rap sullo stile House-Jazz. Il remix di John B, è più 'robusto', ma rollin funk e melodicamente validissimo.

NOS - Groove Me (East Side) I mitici Hidden Agenda, tra i pionieri del suono Metalheadz degli anni novanta, ritornano allo stile funk grazie allo spirito d'iniziativa di A-Side, il quale ospita uno dei due fratelli Goodings sulla sua label. 'Groove me' è funk jazz astratto nella melodia, ma nel ritmo e nella linea di basso molto coinvolgente e tutto per la pista. Il retro 'Overtone' è un classico brano old school, ma con l'ottica attuale, arricchito dal super abusato campione di 'Death Wish', ma sempre efficace.

Dillinja & Lemon D - The Crash Test EP (Test)

I due maestri del D&B, mai stanchi di produrre gemme per la pista, ora arrivano con un triplo dodici pollici di funk cybernetico ricco di brani essenziali. Tre tracce a testa, Dillinja con i devastanti 'How dare you', 'Listen to my flow' e 'Transcope' ribadisce la sua predilezione per le subfrequenze perfettamente compresse. Lemon D con 'Bring the funk baby', '8-bit bass' e 'Phunk Flavaz' toglie il respiro definitivamente...

Keaton & Hive - The Plague (Renegade Hardware)

Singolo massiccio più per l'ora di punta che per l'inizio di un set, dato la sua qualità abbastanza distruttiva. 'The Plague' è un brano d'assalto con un suono molto elettronico tech, ma funk e 'saltellante' grazie ad un ritmo veramente rollin. Il retro non stempera l'atmosfera pesante, ma rincarà il groove con un basso distorto che fa da controcanto alla sub line fornendo la giusta dimensione di profondità al cantato.

Teebee - Forever Lost EP (Subtitles)

Uno dei più devoti eredi del suono Photek, esce con un doppio singolo per la sua personale etichetta. Il brano che dà il titolo è un ibrido drum'n'bass-trance molto deep e spaziale, con una melodia malinconica ed un sapore leggermente old school, similmente all'altra traccia 'Evil Ways'. 'Roadrunner' invece è caratterizzato da un riff di chitarra elettrica, mentre 'Chapter One' suona esattamente come uno dei migliori brani di Photek.



Reviews. Down In The Bassment ^{1/2}

Paolo Davoli



Dj Cheb i Sabbah – Krishna lila (Six Degrees Records) Ecco un dj dalla vita come un film. "Spinnin records" fin dalla fine degli anni 60 (e questo vi dà la dimensione della sua età), di questo artista franco-algerino si trovano le tracce tra la Parigi della rivolta di Maggio '68, nei corsi del teatro anarchico Living Theatre, negli acid rave a San Francisco, sui ghat di Calcutta e Bangalore, nei rave nella giungla di Goa. Anni di scapigliatura e viaggi, facile immaginare la sua appartenenza a quella generazione libertaria e "beatnicks" che in jeans, scarpe da ginnastica e cesarie foltissime ha viaggiato in lungo e in largo per il globo, dal Nepal alla Terra del Fuoco, dall'Inghilterra all'Africa più remota. Nomade per indole, autostoppista intergalattico, *techno-traveller* ante litteram, Cheb ha trovato il proprio equilibrio umano e artistico nella religione induista, approdo che hanno esperito sia artisti del rock, che del jazz e dell'elettronica. Come un soave richiamo a una vita meno materialistica, Cheb ha offerto a questa dimensione e testimonianza spirituale due album più un album di remix da parte di quella zona rossa rigogliosa che agisce al crocevia tra elettronica e musica tradizionale e ciò vale a dire State of Bengal, Fundamental e tutta la scena di asian grooves. Non per niente il nuovo disco, Krishna Lila, esce per la serie World Travel della Six Degrees di San Francisco. Non fatevi fuorviare dal fatto che Cheb ora risiede a San Francisco e incida per la Nation e la Six Degrees. Il cuore d'uranio della sua attività artistica è l'India, questo polmone spirituale del mondo. E sono canti d'amore tradizionali, rivolti agli dei induisti, quelli che compongono le nove tracce di *Krishna Lila*. Ma quello che a noi interessa qui è la straordinaria

capacità di questo artista nel tradurre questa sua verva religiosa in ambito elettronico-dance. E qui si rivolge ed è influenzato dalla scuola di Talvin Singh e State of Bengal, quella più pura di Anokha e quindi, indirettamente alla scuola bengalese di drum and bass – pura Asia profonda. Dj Cheb i Sabbah presenta il disco con nove raga devozionali di cui cinque provenienti dal sud dell'India (registrati a Madras) e quattro provenienti dal Nord (registrati a Bombay). Sono nove composizioni che coinvolgono musicisti tradizionali – violinisti, sitaristi e tablisti – che vengono poi a loro volta coniugati dai groove e dai bassi dub e drum and bass di Cheb. Il risultato è pura delizia aurale: in questo viaggio visionario tra religione e ballo, tradizione e futuro, tecnologia e spirito, possiamo ascoltare alcune pietre miliari di musica che celebra il cervello e l'anima senza essere insopportabilmente indottrinante. Anzi, neanche per un attimo siamo colti da vibrazioni induiste/religiose, ma altresì riconosciamo in pieno il fascino eterno di questa dimensione aurale che dista anni luce dal nostro grezzo modo di consumare musica e ballo. Ascoltate *Maname Diname* e *Rupa Tujhe Deva* e sappiatemi dire...



Bill Laswell's Sacred System – Book of Exit: Dub Chamber 4 (ROIR) Ecco il progetto di Bill Laswell che con Material ci piace di più. E' il suo *sistema del sacro*, un agglomerato di cospiratori del dub, dell'esoterismo orientale e del libertarismo alla Hakim Bey. In questo viaggio trasversale nelle mille libertà che agiscono tra movimenti religiosi radicali e antagonismi politicizzati, Bill Laswell aguzza il suo *bass traveller* e conduce con sorniona

capacità la nuova truppa in territori illuminanti e impervi. E' sempre il dub a guidare il nostro nel suo viaggio all'interno del sacro: è la *ruffness* negra dei master studios di Kingston e Ora Cabeza ad essere la linea di sfondamento, con quella capacità caraibica di coniugare profondità e stordimento, inni a Jah e utilizzo di *green herbs*. Una spiritualità grezza, di una ricchezza selvatica, disseccata da un *sentire musicale* che è macchina ritmica potente: il drum and bass l'hanno inventato i giamaicani, prima con il dub a Kingston, poi con la jungle, i *dread* giamaicani urbanizzati a Londra. Laswell presenta dunque il quarto capitolo della saga Sacred System, intitolato Book of Exit: Dub Chamber 4; guida per l'occasione l'astronave dub con i soliti musicisti fidati: Aiyb Dieng, Karsh Kale, Gigi. Eroi-musicisti dei tre mondi, data la provenienza dai centri d'energia ritmica del mondo, Etiopia e India e New York. Questa bella formazione ci regala il *Libro dell'Uscita* – ultimo capitolo, forse, della serie dei *Libri*. Il primo capitolo fu *Book of Entrance* del 1996 sempre su ROIR, come tutti i capitoli/libri d'altronde, e già il titolo lasciava presagire, se non la tetralogia, perlomeno un percorso iniziatico, traendo dal vocabolario religioso l'enfasi dei titoli utilizzati. Il *Book* per antonomasia è la Bibbia e altri testi esoterici e gnostici fanno riferimenti al *Libro*, come più volte notato da quello splendido scrittore che fu Borges. La tetralogia di Laswell appare come un tentativo di mettere in musica certe teorie cospirative del filosofo radicale indo-americano Hakim Bey. Si tratta di un bersaglio chiaro, volto ad indagare il lato oscuro e sotterraneo di pratiche libertarie, nel senso più ampio, che hanno un comune terreno d'incontro tra eresie religiose e utopie politiche nello scacchiere mondiale. Laswell fornisce la colonna sonora adeguata. Tra i capitoli precedenti spiccava il secondo volume, *Charter Two*, che andava ad indagare il rapporto tra il jazz creativo di Bitches Brew di Miles Davis e il dub più corposo e arcigno: il risultato fu un capolavoro di dub-jazz magistrale. Il *Libro dell'Uscita* ci presenta, a differenza degli altri tre episodi, una narrazione più "luminosa", merito certo della cantante etiopica Gigi, che ingentilisce le lunghe suite dub con struggenti vocalismi africani. Ma è tutta l'opera ad essere meno selvaggia e avant-garde jazz-dub: infatti il nostro Bill elimina tutti i musicisti jazz dalla sua formazione pur mantenendo i

Reviews . Down In The Bassment ^{2/2}

percussionisti asiatici. Si forma così un maglio di groove afro-caraibico-indiani di grande spessore; il basso fornisce la tessitura necessaria ma l'atmosfera timbrica è quanto mai colorita e fluida. Assaggiate la perfetta *Ethiopia*, canto del luminoso risveglio sugli altipiani afro-orientali, là dove sembra sia nata la nostra stirpe oltre 60.000 anni fa... Un ritorno a casa, nel ventre basso della calda musica ritmica dub, *sistema sacro della nostra infanzia umana*.



AaVv – ON.U Sound presents:
Chainstore Massacre (On.U Sound) La storia della ONU Sound di Adrian Sherwood è una storia di dissoluzione ed emergenza. Dissoluzione perché l'etichetta inglese nasce nel 1979 quando si sta dissolvendo il movimento punk e Adrian Sherwood pensa alla ONU come un territorio franco dove possano incontrarsi i lati più radicali e "metropolitani" del dub e del punk, continuando quel legame che balenò, per un attimo, nella musica dei Clash tra il 1977 e il 1979. Non solo di dub e attitudine punk si nutre l'etichetta ma anche di hip hop iconoclasta, di funk mutante e jazz improvvisato. Un collettivo esplosivo! L'emergenza invece fu prettamente economica, dato che molti album di ONU Sound negli eighties furono concepiti unicamente per sopravvivere, data la crisi industriale con relativo *downsizing* che colpì l'Inghilterra e tutto il mondo occidentale e la qualità non proprio "mainstream" dell'etichetta; ma grazie a questa carenza finanziaria molti album vennero prodotti con mezzi di fortuna e costantemente rielaborati, ottemperando in questo a una delle regole d'oro del dub, il

recycling. Ora, più di vent'anni dopo, la ONU Sound è ancora una etichetta indipendente - in questo è rimasta figlia dello spirito DIY del punk migliore - ed è la più blasonata nell'ambito del dub tecnologico, cioè di quella particolare mutazione aurale che il dub ha subito al di fuori delle bidonville giamaicane. Oggi, assai vicina al debutto di Adrian Sherwood su Real World con l'album *Never Trust a Hippie* - altro slogan d'epoca punk - l'etichetta fa uscire un album gioiello con tutti i figli vicini e lontani della galassia ONU. Si possono prelibare in questa raccolta i risultati migliori dell'attitudine e dell'immaginario sherwoodiano: in primis Mark Stewart, Little Axe e Adrian Sherwood stesso. Si tratta di gruppi e/o artisti legati da più di vent'anni di consolidata militanza artistica. Essi sono proprio gli estensori di quel particolare *mood* che ha stabilito per sempre lo standard del "dub tecnologico". E' un suono che ha influenzato parecchie stagioni di dance e rock music. Per quanto ci riguarda, l'impatto di Tackhead e Maffia sulla dance alternativa inglese e continentale è stato enorme. Senza di loro non ci sarebbero Pressure Drop e Leftfield, Talvin Singh e Massive Attack. Fu proprio l'Onu Sound che per tutti gli anni Ottanta perorò la causa del nuovo suono inglese che prendesse atto di ciò che le metropoli anglosassoni erano diventate grazie all'immigrazione nera dalle Indie Occidentali e Orientali. Un crogiolo di hip hop, funk, dub, elettronica, attitudine punk e rasta fu quindi il motto e la prassi del collettivo a cui faceva riferimento la ONU Sound. Sono passati più di vent'anni e quel suono è divenuto più digeribile per le charts: il successo di Massive Attack, Leftfield e Talvin Singh lo sta a dimostrare in pieno. La ONU Sound non è arretrata da quel suono: lo sta a dimostrare sia la caratura dei nuovi gruppi, sia lo splendido invecchiamento degli artisti più longevi. Per tornare infine all'album in questione, va segnalato un brano devastante degli **Asian Dub Foundation**, *Cyberabad*, una traccia dalla bellezza inequivoca, una magnifica blues-dub-ballad di **Skip McDonald** con Sinead O'Connor e le due perle grezze di **Mark Stewart** e **Adrian Sherwood**, rispettivamente intitolate *The Lunatics are takin' over* e *Xplanation*: due episodi da brividi, in stile ribelle, grezzo e visionario come solo l'etica musicale di ONU Sound ha inventato. Un *must* per gli amanti del dub in tutte le sue forme.



The Orb - Back To Mine (DMC) E' bello che il Dottor Alex Paterson ci venga a visitare ogni sei mesi. Tanti infatti ne sono passati da quella doppia raccolta di "attrezzi del mestiere" (i remix) uscita per la Deviant inglese e dedicata alla cara zietta Aubrie. Nel disco che prendiamo in esame, edito nella prestigiosa serie Back To Mine (Talvin Singh, New Order, etc.), il dottor Paterson ci mostra il suo lato da "lucertola da salotto" a notte tarda, con dondolamento gigionesco annesso e zero tolleranza all'acqua. Infatti il disco è straordinariamente liquido, ha cioè una sua fluidità tutta notturna, articolata e visionaria. Spicca nella scelta dei brani l'omaggio alle produzioni Aphex Twin di inizio anni Novanta, come nell'iniziale *Polynomial-C* o la più tarda *Blue Calx*. Nell'onirico e nel fantasmagorico, il dottore ha sempre dato il meglio di sé, per cui non trascoliamo quando lo vediamo proporre la Julie Cruise di *Twin Peaks* mescolata con l'inno alla pescitudine del compagno di merende Thomas Fehlmann oppure lo "sciupafemmine" Schneider TM che incrocia la spada con Capitano Michigan in *The Light 3000*. Giusto suggello, la traccia fatale del tedesco "puntina d'oro" Schneider TM, a una selezione che decifra in modo straordinario perché il dottor Alex Paterson degli Orb è da sempre uno dei protagonisti più smalizati e affascinanti della scena elettronica. "*Take me home, tonight, take me everywhere...*" anche nella fradicia catatonia notturna, Alex Paterson è il Medico di una Generazione Malata, il *Medicine-man* fraterno di noi tutti...

Reviews . Hip hop

Alessio Mariani Aka Chiarino Murubuti

Fabri Fibra - Turbe Giovanili (Teste Mobili Records)

E' quello dell'm.c. marchigiano Fabri Fibra un lavoro uscito già da diversi mesi ma che ritengo ideale, per valore e caratteristiche intrinseche, al fine di inaugurare questo nuovo spazio. Già noto alle "hip-hop heads" nostrane per l'appartenenza al click Teste Mobili, Fibra è sicuramente uno degli m.c. più virtuosi ed innovativi che la scena nazionale vanta e che ha contribuito non poco all'evoluzione di quella stessa con prodotti di indubbio valore come il primo album degli Uomini di Mare (con il produttore Lato), di Basley click (con il beat-maker Fritz the cat e Fede dei Lyricalz) e numerose altre collaborazioni. La forza dell'm.c. di Senigallia si muove su due binari principali: l'abilità tecnica ed una ispirazione estremamente contestualizzata e coinvolta. Due aspetti che miscelati insieme danno vita ad uno stile irriducibilmente originale. In "Turbe giovanili", titolo assai esemplificativo dei contenuti espressi dall'album, Fibra avanza nel suo tragitto di evoluzione stilistica e personale che già aveva caratterizzato il lavoro precedente: immola parte delle sue acrobazie linguistiche (prima tra tutte l'extra-beat) e del suo ermetismo prolisso ma geniale per delineare con precisione situazioni la cui descrizione sembra una vera e propria necessità. Il risultato è un aumento del potenziale espressivo che coinvolge fino all'immedesimazione. I pilastri dello stile narrante rimangono sempre quelli cui eravamo abituati: descrizione a flusso di coscienza, continuo riferimento ad un interlocutore immaginario costantemente mutevole, il richiamo a spaccati di vita la cui quotidianità è riflettuta con estrema minuzia. Stati d'animo legati alla maturazione, ai rapporti affettivi e sessuali; sproloqui urbani, luoghi comuni vivisezionati, ricuciti e poi liberati, questi i contenuti che Fibra osserva da una prospettiva alquanto oscillante tra un'ironia che sfocia nel goliardico e lucida profondità che sfiora l'aforistico. Così se ad un primo impatto l'ascoltatore resta stranito, confuso forse annoiato si sveglierà il giorno dopo riconoscendo che non sono pochi gli spunti di riflessione proposti. Per chi come me si ciba di prove di stile Fibra non delude con una traccia come "dalla A alla Z" ricordandoci la passione del giocare con le parole che accomuna i cultori del genere e mettendo in rilievo quella sua fantasia visibilmente allenata che gli valse la vittoria al "Mortal kombat-micro-cek" di due anni fa. Solo due gli ospiti al microfono: l'immane fratello Nesly Rice e il soulman Al Castellana. Le produzioni, essenziali ma efficaci, variano tra sincopati ipnotici e ritmi più corposi e riescono, con

poche eccezioni, a fungere da strade ideali per i viaggi proposti. Tra queste solo una ad opera dell'altro uomo di mare Lato, mentre la restante totalità è da ricondursi al discusso Neffa, non già redivivo ma bensì molto oculato nell'investire in uno dei più prolifici e talentuosi m.c. nazionali gli ultimi più che validi materiali rimastigli nel cassetto.

AaVv - Incompatibile-M.C. Giaime

(Antibemusic) Non si tratta di una semplice compilation hip-hop italiano: queste 19 tracce rappresentano il momento di unione di tanti rappresentanti della scena attorno al ricordo di m.c. Giaime, giovane m.c. romano scomparso tra anni fa e da allora annualmente commemorato con un evento musicale. Le prime 12 sono tutte riconducibili a formazioni capitoline: dalle storiche Colle der Fomento e Robba Coatta (crew di Giaime) alle nuove formazioni Scimmie del deserto e Truce Boys, e godono di una certa omogeneità garantita ora dalla pronuncia ora dall'articolarsi di tematiche esistenziali. Nelle successive incontriamo molte rappresentanze del sud e le reciproche varietà specifiche non fanno altro che impreziosire il progetto. Tra gli episodi migliori Primo Brown con un pezzo originale e poetico, gli isolani SR Raza su di una produzione eccellente ma cavalcata da un flow di eccessiva cypress-hilliana memoria e l'ottimo duo Tony Fine e Sapp Siann (Pooglia Tribe) che stirano e storpiano la lingua nazionale ottenendo risultati decisamente psichedelici.



Missy Elliott - Under Construction

(Warner) Ormai è assodato. Ormai è innegabile quanto la premiata ditta Missy-Timbaland si stia divertendo nel forgiare periodicamente nuove interpretazioni di una tradizione musicale tutt'altro che flessibile. Questo avviene mentre qualche milione di orecchie sparse in tutto il mondo

attendono ansiose di sapere: 1) Come "signorina galateo" saprà rendere ancora più espressivi e caricaturali i suoi testi e le sue interpretazioni del reale. 2) Come il produttore più "altruista" d'America saprà far girare i suoi mille rumori producendo creature sempre più originali che sono antiquariato e avanguardia nel tempo stesso: Mr Timbaland è il roibecchi specializzato nello svuotare i solai della old-school, ama farlo a bordo di un'auto di lusso e il suo rumore lo conosciamo in molti. Certo tutte queste aspettative sono anche un onere perché non era facile mantenere il livello dell'episodio precedente "...so addictive". Probabilmente "Under construction" non ci riesce pienamente a causa di una certa stereotipizzazione di quella formula originale cui prima virtù era proprio la continua cangievolezza. Resta comunque il fatto che il super singolo "Work it" e qualche altro paio di tracce come "Go to floor" o "Slide" lasceranno di stucco non pochi colleghi del campionario e soddisfatti molti aficionados: per chi da anni fa scuola in questo ambito non è proprio poco. Come se non bastasse accorrono per partecipare alle opere in fase di costruzione anche i soliti colossi: l'uomo-metodo, Hova, Ludacris, 50 cent. e la attuale r'n'b superdiva Beyonce già Destiny's Child. Un'altra pietra miliare non solo per gli amanti del genere... ma poi scusino... quale genere?

Capital D & The Molemen - Writer's Block 'The Movie' (All Natural Inc.)

Da Chicago l'etichetta di proprietà degli All Natural scagiona dalla propria scuderia il neo-muslim Capital D che accompagnato dalla crew di produttori Molemen dà luogo ad un album hip-hop molto caratteristico. Il titolo ci preannuncia molto di ciò che incontreremo. Le produzioni sono tutte di ottima fattura, ricche di particolari, sfumate, fumose e con quei bassi che quasi schiacciano le batterie adibendole al sorseggio. Entrano nel vostro lettore con discrezione e senza che ve ne accorgiate dipingono scenari metropolitani, chiaroscuri di contesti e personaggi: parliamo di un film appunto. Se vi capita ascoltateli la seconda traccia fantasma e sappiatemi dire se il connubio tra jazz e rap ha ancora qualche carta da giocare. La parte vocale segue con coerenza il contesto. Capital D affronta argomentazioni urbane con precisione e rispetto del quadro in cui si muove e ciò gli porta onore tuttavia io sinceramente di un flow del genere non so che farmene... troppo vetusto e sottomesso alle produzioni per farsi apprezzare per qualcosa che non sia la regolarità. Adatto a chi ama possedere prodotti ben confezionati per ascoltarli senza impegno.

Reviews . Shakadelic

Peedoo

7 X 7"



1) Kings Have Long Arms – Pigeons Carry My News (Chips Records) Terzo singolo per i KHLA e terzo singolo per il collettivo che si aggira attorno alla sempre più audace Chip Records. Packaging da favola & electro pop sbarazzino, difficile dimenticarlo!

2) Natural Self – Solomon (Tru Thoughts) Natural Self rafforzano la loro reputazione di abili mescolatori di stili: tosto groove hip hop e fiati profondi quanto basta per scuotere la testa di qualsiasi b-boy.

3) Stark Reality – Shooting Stars / Rocket Ship (Stones Throw) Il jukebox della Stones Throw sforna una malata missione Space Jazz originariamente registrata per una serie televisiva americana nel 1970, l'antologia completa della band a breve disponibile. Sick Tip.

4) Mr. Guder- Super Guder Breaks vol.3 (FunkyDown Stereo Recordings) Dichetto alla vecchiaia, big beat aggiornato alle esigenze del 2003... funziona, eccome se funziona!

5) Karin Krogh & Public Enemies – Watermelon Man (Wah Wah 45s) Fighissima cover norvegese del classico di Herbie Hancock ad opera della deliziosa voce di Karin Krogh ed il suo gruppo (niente a che vedere con Chuck D e Flavour Flav).

6) Cornelius Bushbeat III – Do You Know Conchita? (Noid Recordings) Sull'etichetta degli Idjut Boys, uno strano mix di afro, dub e samples con luvuuunghi delays, best DJ tool of the year?

7) Bobby Hughes Combination – Kerma Elastica 'Nicola Conte Version' (Stereo Deluxe) Nicola Conte si conferma "on fire"!!!

PEEDOO HOT TIPS

Supafix - Jomsong (Earth Records) Da Sheffield (sull'etichetta degli All Seing I) una bomba per dancefloors non proprio raffinati: un elaborato miscuglio di distortissimi Beats in stile ragga, tempo house, bassone invadente da junglist e samples vocali che vanno e vengono... veramente difficile da descrivere, mi fa impazzire l'approccio industriale che mi riporta nostalgicamente ai miei bei tempi noise ed hardcore, di cui questo Supafix mi sembra proprio una coerente evoluzione. Nu Industrial Ragga Jazz!!!!!!!

Rhythm & Sound with Love Joy - Best Friend (Burial Mix) Almeno un paio di strani personaggi che scrivono per UT potrebbero delucidarvi meglio di me a proposito di questo progetto, lo stile ed il suono! A me piacciono l'ipnotica e precisa produzione dub che risulta killer sin dal primo solco ed il sentimento che Claudette Brown delle Love Joys riesce a conferire al tutto. Spleen Dub.

Caia - The Magic Dragon EP#2 (DIY Diversions) Prodotto dal lungagnone dei Groove Armada Andy Cato, Caia è un progetto chill-out abbastanza classico la cui principale novità è quello di essere suddiviso in tre EP piuttosto che un unico album. Ma visto l'attuale e costante meno zero sulla colonnina di mercurio, questo disco da 6+ diventa piacevolissimo!!! Risparmiate tempo e danaro, lanciatevi direttamente all'ascolto dei tre brani contenuti nell'EP 2: Summer Lightning, Subway Freedom ed Afterwards @ The Bar. Solamente a leggere i titoli, l'ambiente si riscalda. Una curiosità: tutti i pezzi girano indifferentemente sia a 45 che a 33 giri. State bene.

DJ Shadow - Six Days 'Soulwax Mix' (Island/Mo Wax) DJ Shadow subisce il trattamento dei ragazzi del momento, i Soulwax DJs. Il blues di Six Days si sposa con non so quale pezzo dei Cure (sorry, ma non se sono sicuro al 100%) e diventa l'inno del pop-olo bastardo di mezzo mondo. Secondo me non il loro meglio, ma l'acquisto vale oro viste le pochissime copie in circolazione. Ma a Shadow sarà piaciuto?

Dj Spinna - Rock (Rawkus) Yo! Da poco ho acquistato questa (penso) ormai vecchiotta uscita di Dj Spinna su Rawkus (sul B side il guest di turno è addirittura il giovane Eminem). Se vi piacciono i vostri

breaks funky e grezzi, conditi da una dose umana di scratch, Rock è allora il vostro anthem... ho la sensazione di un imminente ritorno ad un genere che un paio di anni fa chiamavamo...Big Beat (che dite, bestemmio?).

Shinto - Kibou EP (Playhouse) Quando Bjorn Torske ha suonato questo disco all'ultimo Pandemonio@Maffia, tanto ero arrapato che ho avuto la visione di un sosia di Elvis Presley giapponese cantare una filastrocca (nella sua lingua originale ovviamente) su uno sporco groove funky prodotto da un cruccio! Tornato alla realtà ho piacevolmente scoperto che proprio di ciò si tratta. Norwegian power-flower?

RECORD OF THE MONTH



Harco Pront – Skifo EP (Music For Speakers) Attenzione: questo disco è fantastico!!! Innanzitutto il titolo e poi il formato: un mix che gira a 45 giri ma che contiene 12 piccoli brani!!! Appoggi la puntina, ascolti il primo lato (che vola in otto minuti) arrivati all'ultimo solco, immediatamente ed educatamente esclami "E chi cazzo è questo?" Giri lato, ascolti (meno di otto minuti) e meno educati via di "ma da dove cazzo viene questo?" ... AL suo disco di debutto per la tedesca Music for Speakers, l'olandese Harco Pront, canta, schitarra e smanipola macchine, il suo talento si muove abilmente fra grezzo electro funk, sozzi groove house e deraglianti ibridi soul da cantautore metropolitano innamorato di Frank Zappa. Il sound di Harco Pront contiene l'eclettismo di Beck, il soul di D'Angelo ed il funk del primo Prince o dei dischi di Jimi Tenor!!! Definirlo originale è poco! In Olanda già è considerato uno dei più talentuosi musicisti elettronici di sempre!!! I believe in Harco and you?

Reviews . The Room Of Four

Valerio Tamagnini

Turner - Aeroplane Mania (promo)

Scovato in quel di Berlino, il promozionale in questione potrebbe anche non essere recentissimo e – si spera – già essere stato pubblicato, ma vista la qualità assoluta, non posso fare a meno di segnalarvelo: fra l'interessante original, la versione acustica e le ritmiche di Baby Ford e Lawrence, posizionate la puntina sul capolavoro firmato Alexander Kowalsky, un miracolo di minimal house ed electro, con voce sognante e arrangiamenti d'archi da brivido. Pop del nuovo millennio? Sicuramente un gioiellino da tramandare ai posteri, di diritto nella mia playlist annuale.



Slam - Visions (Soma) I maestri Slam subiscono il trattamento di alcuni fra i nomi più caldi dell'ultimo periodo: nel primo vinile trovate l'emozionante techno francese di Vitalic, che trasfigura gli scozzesi in un vortice di elettronica acida e cori, sommato allo sporco lavoro dei Two Lone Swordsmen, electro minimale, ostica ma assai profonda. Nel secondo 12" trovate dapprima Ewan Pearson – electro trash assai poppeggiante, in pronta consegna per la mia autoradio –, quindi la noiosa tech house modello Skint dell'irlandese Phil Kieran ed infine il discreto trattamento di Hystereo, che però sembra non decollare mai.

Range Of Motions - What U Mean To Me 'Wink Remixes' (Ovum) Non ci voleva certo questo remix per confermare la statura di Josh Wink, ma tant'è: il nuovo lavoro per Range Of Motions è un'altra perla assoluta, fra circolarità stimolanti, voci atmosferiche, sax suadenti e ritmo cadenzato. Un'opera immediata e fascinosa, meno dura del solito, ma con l'acido marchio di fabbrica ben stampato. Semplicemente incredibile.

Allen & Healey - Scream & Shout / Acid House (Stereo Seven)

Se l'iniziale Scream & Shout non è esattamente la mia cup of tea, fra pesantezze varie e tastiere un po' indigeste, mi soffermo molto più volentieri sul lato B di Acid House, un interessante esperienza a tinte techy, con belle tastiere e pause esaltanti. Parafrasando le autostrade italiane, <niente di nuovo, (ma) un buon viaggio>!

Casselle & Christopher - Midnight Sun (Fuju)

Per fortuna che John Ciafone sa comunque il fatto suo: la versione dell'ex Mood II Swing è un bell'esempio di tribalone rotolante con approccio deep e sensibilità dub; atmosferico come si conviene, il remix presenta un ottimo basso in prima linea che guida con decisione l'ascoltatore. Una conferma, valida soprattutto in un periodo di improvvisazioni e cadute di tono.



Jolly Music - Radio Jolly 'Remixes' (Finalfrontier)

I Jolly Music sono uno di quei pochi progetti italiani il cui solo parlarne mi mette allegria, anche per i meriti riconosciuti che stanno avendo Oltremarica. Detto questo, però, spiace constatare come le frizzanti ritmiche di Radio Jolly siano trasfigurate dalle maranzate – è universale questo termine? – di Parallax Corporation e Adult, entrambi smaniosi di inserire groove electro, più o meno orecchiabili, che non donano certo brillantezza alla traccia originale. De gustibus.

The Dualists - Sounds Of Pleasure EP (Plastic City)

Sempre interessanti i prodotti sfornati dalla label di Frisco: il Rapture Of Depth mix è sicuramente quello che maggiormente mi aggrada, fra cassa pari, basso guida e leggero sapore ipnotico alla Silicon Soul; nell'altro lato, i ritmi ambient-spezzati del Secret Garden mix e le eleganti atmosfere di Dynamite Selection, fra ritmi breakbeat e un pianoforte da tappeto melodico.

Simple Minds - Space Face (Absolutely Italy / Virgin)

Buttatevi senza esitazioni nel viaggio proposto dal nostrano Francesco Farfa, lasciando perdere le mollezze di Stonebridge: versione inquadrata, cassa dritta e voce spettacolare – come potrebbe essere altrimenti? – che sublima nel climax finale; un numero da dancefloor, forse non finissimo, ma dal sicuro impatto a mani alzate. Al solito, grande rispetto, anche se una dub un po' più tagliata avrebbe reso perfettamente.

Tocotronic - Hi Freaks (Lado) Ecco un altro dei miei brani preferiti dell'ultimo periodo, perfetto esempio di pop godibile ed elettronico: l'apoteosi è raggiunta nel remix dei Superpitcher, fra pianoforte ed electro, un'opera strappalacrime e moderna da regalare a tutte le fidanzate. A compendio, l'insignificante Time & Tide mix e le filastrocche in chioroscuro di Martini Bros e DJ Rabauke: assolutamente nulla a confronto con la versione suddetta.

Prince Quick Mix feat. Ekaterini - Everyday (Stereo Seven)

Le ritmiche del newyorkese PQM trovano degna espressione nel trattamento dei Circulation: deep e sensuali, valorizzano al meglio l'ottima parte vocale e costruiscono una perfetta hit per i dancefloor più commerciali. Vi ritroverete a canticchiarla, di quando in quando.

Gus Gus - David (promo) Di nuovo alla ribalta gli islandesi Gus Gus, dopo l'hit sotterranea Dance You Down: il nuovo David presenta una ritmica secca e una parte vocale orecchiabile, squarci di tastiere e una bella base elettronica. Insomma, un altro interessante ibrido di presunta pop house, algida come da provenienza, ma non insensibile ed anzi assolutamente affascinante.

Groove Armada - Purple Haze (Pepper/Zomba)

Si parla assai male del nuovo lavoro degli inglesi Groove Armada e, del resto, già il singolo di lancio Purple Haze non è che sia proprio il massimo, nonostante la carica chitarristica ed il buon mood; muovete però la puntina su Lovebox – B side che dà il titolo al long playing – e scoprirete tutt'altra classe, fra atmosfere rarefatte, grande produzione e arie à la Deep Dish. Un altro motivo di rammarico verso il duo, tanto talentuoso quanto assolutamente incostante.



STEFANO RICCI

DISEGNI NOSTALGIA E MATERIA

Non so ne ho già parlato, comunque... Più o meno nel 1993 dietro alla scrivania di un editore apparve un disegno. Si trattava di un mezzo busto piuttosto altero a cui faceva sfondo quello che poteva essere interpretato come il giardino di una villa. Il disegno era di Magnus. La scrivania di Luigi Bernardi, al tempo responsabile delle pubblicazioni di Granata Press.

Sopra il mezzo busto campeggiava la scritta "Conte Notte".

Non si sa cosa ne è stato di quel personaggio, in quanto Magnus di lì a poco morirà e nello stesso tempo la casa editrice interromperà le proprie attività editoriali. Da allora quella immagine mi ha seguito, ha tracciato percorsi nel mio immaginario, nonostante fosse un semplice accenno a qualcosa di cui non avrei mai saputo di più. Ma la cosa assolutamente eccezionale è che tutti coloro che passarono in quell'ufficio ricordano ancora oggi quell'immagine, quel volto, che in una maniera o nell'altra è stato fonte di ispirazione per molte altre storie, come se ciò che sarebbe dovuto rimanere per sempre inconfondibile suscitasse innumerevoli nuove interpretazioni.

Poco dopo (era il 1994) incappai in "Tufo" di Stefano Ricci e Philippe De Pierpoint, un albo edito da Granata Press appunto, e più o meno mi fece lo stesso effetto. All'improvviso, nutriti di tanto fumetto americano, riscoprivo i temi e i toni europei. Da allora non ho mai smesso di seguire le vicende artistiche di Stefano Ricci.

La cosa non è stata facile, rintracciare i suoi lavori è stato un compito abbastanza arduo, ma la fascinazione che quelle tavole riuscivano ad esercitare su di me era ed è assai particolare.

Dimenticatevi i fumetti dai tratti nitidi, o i disegni il cui stile vuole essere assolutamente consolatorio, nel momento in cui avrete a che fare con un volume realizzato da Stefano Ricci dovete essere pronti a rimettere in gioco le vostre posizioni. Sfolgiando i due volumi ("Deposito Nero" e "Deposito Nero / 02" che raccolgono oltre quattrocento suoi disegni a colori) entriamo in contatto con un'inedita visione del disegno, che improvvisamente si sostanzia di una materialità difficilmente riscontrabile altrove. La grafite, il colore ad olio, lo scotch e perfino la carta stessa, anche se riprodotti in stampa, si offrono quali attori della figura che compongono. E' come se senza di essi non si potesse realizzare alcunché. Mentre spesso volte l'atto del disegno tende alla verosimiglianza, nel

caso di Stefano Ricci il disegno è realtà a sé stante che trova forma solo attraverso gli strumenti utilizzati dall'autore e mai senza di essi. Tutto questo naturalmente costringe molto l'azione narrativa nel momento in cui questo tipo di disegno si presta ai fumetti, ingessandone in certi casi le dinamiche e lo scorrimento, ma, l'alta capacità evocativa delle figure e dei volti messi sulla pagina, riesce splendidamente a integrare tale mancanza.

Dopo "Tufo" è arrivato "Anita" (Kappa edizioni, 1998) e infine a "G. Y. Data dell'arresto 12/06/1972" (Coconino Press, 2001, su testi di Valerio Evangelisti), entrambi all'altezza delle aspettative, anche perché, nel frattempo, Ricci si è offerto al pubblico anche in altra veste, mostrandoci come questi non fossero che tasselli di un percorso di ricerca personalissimo e affascinante.

Dal 1996, assieme a Maria Giovanna Anceschi, il nostro dà alle stampe il primo numero di "Mano - fumetti, scritti, disegni", una rivista dalla periodicità un po' aleatoria, che guarda caso si apre con un omaggio al Magnus di "Conte Notte" di cui parlavo all'inizio.

Attraverso questo strumento, la rivista, vengono alla luce innumerevoli piccoli gioielli del disegno contemporaneo internazionale: da Mazzucchelli a Igort, da Francesca Ghermandi a Mattotti a Zograf, il tutto arricchito da interventi di riflessione sul disegno e le arti visive di Gilles Deleuze, Terry Gilliam, Antonin Artaud, etc. semplicemente per definire un arcipelago di suggestioni che tanto ci può regalare ancora oggi.

Recentemente a Modena, presso la Galleria D406, sono stati esposti i duecentoventi disegni facenti parte di "Deposito Nero / 02" ed è stata la conferma, come se ce ne fosse per me ancora bisogno, delle qualità di questo disegnatore bolognese. Le tavole "tascabili" riprodotte nei volumi, in certi casi, occupano intere pareti. La stratificazione dei gesti legati al disegno si fa interamente intelligibile e desta stupore e ammirazione. Trovandoci al cospetto di tanta sapienza espressiva, rimaniamo catturati nei volti e negli sguardi dei soggetti e quando giunge l'ora di abbandonare quelle stanze vorremmo solo circondarci di quanto abbiamo visto, per sempre.

text : **Federico A. Amico**
images : **Stefano Ricci**



SONIC & SILVER

LA VERSATILITA' DEL RITMO

Sonic e Silver sono approdati solo negli ultimi anni alla scena drum'n'bass ma nel giro di pochi mesi sono riusciti a mettersi in evidenza e a pubblicare singoli praticamente per tutte le etichette che contano. Dopo le prime apparizioni su etichette Freeform e Formation si fanno notare da J Majik che pubblica due loro pezzi sulla sua Infrared sotto l'alias Accidental Heroes nell'album "Infrastructure", fra le quali spicca 30°C, che figura spesso nella playlist di Ed Rush. Successivamente è un crescendo inarrestabile: su Trouble On Vinyl pubblicano l'EP "Generation Dub" che, come fa intuire il nome si sposta su sonorità che richiamano Digital, poi un altro EP, "Rise Up!" per la Reinforced e singoli per Industry e Fuze. Un altro grande salto di qualità è il singolo sulla storica Timeless con due pezzi fantastici, il dub potente e percussivo di "Hard Times" e l'assolo soul di Sonic con "Deep End". Vena soul e cantata che riemerge in successive produzioni soliste di Sonic sulla compilation "Renegades Of Funk" e in coppia sull'etichetta gestita dal duo medesimo, la Science Fiction, la cui seconda uscita ci presenta un capolavoro spesso sottovalutato dal titolo "Can U Feel It?". Riuscire a parlare in modo organico delle produzioni di Sonic e Silver è un'impresa non facile, per la loro refrattarietà al rimanere fissi in uno stile definito. Una loro prerogativa è sempre stata quella di esplorare tutti i sottogeneri della d'n'b per evitare di finire come la maggior parte dei produttori che troppo spesso si riducono a dei cloni di sé stessi. Per cui si può suddividere la sterminata discografia dei due in questo modo: come Accidental Heroes su Industry e Infrared si dedicano a pezzi più tech e ultimamente disco-houseggianti influenzati da J Majik, come si può verificare ascoltando il loro album di debutto, uscito la scorsa primavera ovviamente su Infrared, "The Stars Our Destination". Su L-Plates rimangono nel mood di questa etichetta di impostazione oldskool e danno sfogo al loro lato hardcore dub, attorniti da gente come Digital, Brillo e i redivivi Tango & Ratty; con uno stile simile vantano un 12" addirittura sulla blasonata Metalheadz per la quale hanno pubblicato la durissima "On The Anson" e hanno figurato sulla raccolta "MDZ.02" della scorsa estate. Per quanto

riguarda la Science Fiction, la Soul:R di Intalex e ST Files e la neonata Space Recordings dello stesso Sonic i suoni si fanno più morbidi e vellutati, con molto cantato e squisite parti strumentali, come dimostra la recente uscita di "Under The Sun" sul secondo volume dei Soul:ution EP, una pietra miliare di raffinatezza e stile. Per non parlare dello sconquasso creato con la bomba technoide "Rocket Launcher". Nelle uscite come Accidental Heroes si coglieva una profonda influenza del funk scuro e tenebroso di Ed Rush & Optical, se all'inizio poteva sembrare manierismo in seguito i due si sono liberati dell'ombra ingombrante della coppia nera della drum'n'bass fino a consegnare nelle mani della Virus due pezzi dotati di grande personalità e di un'efficacia straordinaria: "Rocket Launcher" e "Funkstation", dal sapore terribilmente techno e funk spinte dalla propulsione inarrestabile di casse in quattro magnetiche e incalzanti. "Rocket Launcher" in particolare, con un crescendo di tempo e tensione demagogica, è diventato un caso unico anche per la chiarissima citazione che va oltre il concetto di campionamento di "Revolution 909" dei Daft Punk, come ad affermare che l'ondata di influenze house nella d'n'b di ultima generazione deve essere vista come un arricchimento e non come una svendita commerciale per le chart (inglesi ovviamente).

artista : **Sonic & Silver**
titolo : **The Stars Our Destination**
supporto : **cd**
etichetta : **Infrared**
web : **www.infraredrecords.co.uk**

text : **Luca Maini**
photo : **unknown web**

ULTRATOMATO SOUNDSYSTEM 2002

DJ ROCCA

- Freddie Hubbard - Anthology 'The soul jazz and fusion years 1966-1982' (Soul Brother Records)
- Andrew Pekler - Station To Station (Scape Records)
- Agent K - Feed The Cat (Laws of Motion Records)

MATTEO BITTANTI

- Dj Shadow - The Private Press (MCA)
- Beth Gibbons & Rustin' Man - Out Of Season (Go! Beat)
- Cinematic Orchestra - Everyday (Ninja Tune)

PAOLO DAVOLI

- Sussan Deyhim - Madman 'Bill Laswell Remix Album' (Crammed)
- Talvin Singh & Rakesh Chaurasia - Vira (Rerooted Inc.)
- Murcof - Martes (Leaf)

DAMIR IVIC

- Dj Vadim - The Art Of Listening (Ninja Tune)
- D*Note - Fuchsia Dog (Channel 4)
- Andy Votel - All Ten Fingers (XL)

VALERIO TAMAGNINI

- 16b - How To Live 100 Years (Hooj Choons)
- Underworld - One Hundred Days Off (JBO)
- Layo & Bushwacka! - Nightworks (XL)

FEDERICA LINKE

- Murcof - Martes (Leaf)
- Farben - Texstar (Klang Elektronik)
- Metro Area - Metro Area (Environ/Source)

ANDREA ROSCIANO

- Jimpster - Domestic Science (Freerange Records)
- AaVv - Kompakt 4 (Kompakt)
- Röyksopp - Melody A.M. (Wall of Sound / Astralwerks)

FRANCESCO MARCHESI

- AaVv - Brazilian Job, Dj Marky (Movement)
- Cinematic Orchestra - Everyday (Ninja Tune)
- Dj Krush - Shinso (Sony)

FABRIZIO TAVERNELLI

- Recluse - Cardiology (!K7)
- Underworld - A Hundred Days Off (JBO)
- Swayzak - Dirty Dancing (!K7)

LUCA MAINI

- Venetian Snares - Winter In The Belly Of A Snake (Planet Mu)
- End - Science / Fiction (Hymen)
- Jello - Voile (Peacefrog)

ENRICO MARANI

- Andrew Pekler - Station to Station (Scape Records)
- Ian Simmonds - Escape To Where (SSR)
- Murcof - Martes (Leaf)

LETIZIA RUSTICHELLI

- AaVv - Brazilian Job, Dj Marky (Movement)
- Dj Shadow - The Private Press (MCA)
- Frederic Galliano And The African Divas - Frederic Galliano And The African Divas (F Communication)

PEEDOO

- J-Walk - A Night On The Rocks (Pleasure Music)
- Bjorn Torske - Trobbel (Télé Records)
- Peven Everett - Studio Confessions (ABB Soul)

MAURO ZANDA

- N.E.R.D. - In Search Of... (Virgin)
- Boards Of Canada - Geogaddi (Warp)
- The Streets - Original Pirate Material (679)

ARHUR BAKER

I tre album di New York sound di tutti i tempi

- Tom Tom Club - Tom Tom Club (debut album)
- Liquid Liquid - Liquid Liquid (Mo Wax - 1997 Compilation album)
- Afrika Bambaataa & Soul Sonic Force - Planet Rock (12" Ep)

TIGA

all time top 3

- Van Morrison - Astral Weeks
- Roxy Music - Avalon
- Soft Cell - Non-Stop Erotic Cabaret

DJ SPOOKY

chart dicembre

- Missy Elliot - Under Construction (Goldmind / Elektra / V2)
- Ralph Ellison - Living With Music (Columbia / Legacy)
- Dalek - From Filthy Tongue Of Gods And Griots (Ipecac)

FOUR PACKED PAGES OF FUN AND
INFORMATION FROM THE HEART OF
THE ROOTS REGGAE HI-FI CIRCUIT



STEVE BUG DA MINIMAL FUNK

Giunto con "Sensual", uscito qualche mese fa, al suo terzo lavoro in studio, Steve Bug (Stephen Brugesch per la mamma) conferma le sue doti di ottimo produttore con una sapiente miscela di minimalismo e funk in cui il basso è la colonna portante di un ritmo che sulla pista da ballo funziona sempre alla grande. Non si parla molto qui in Italia di Steve Bug, le sue produzioni continuano a restare appannaggio di quei djs che amano condire i loro set di tech-house minimale o di quei pochi cultori di certo minimalismo tedesco. Eppure Bug è un produttore stimatissimo nel circuito internazionale e un dj molto richiesto nei club di tutto il mondo. Non solo, nell'arco di dieci anni ha messo in piedi tre etichette di tutto rispetto, l'ultima delle quali, la Poker Flat Recordings, è indubbiamente una delle più

importanti della scena tedesca. Non è roba da poco per un ragazzo che, è il caso di dirlo, ha cominciato da zero. Rimasto folgorato nel 1987 dalla house, comincia a trascorrere ore e ore nei negozi di dischi e a farsi dei mix a casa. Nel giro di qualche anno, dopo svariate notti passate a ballare nei club, vari djing in feste private e un paio di soggiorni a Ibiza, Bug stabilisce un po' di contatti importanti, di quelli che gli consentono di passare dall'altra parte della console, tra due piatti e un mixer. Un sogno che si realizza in pratica. I suoi set e il suo senso del ritmo evidentemente convincono perché le sue residenze in club importanti della Germania si moltiplicano, e non mancano gli inviti da parte dei club del resto d'Europa. Contemporaneamente Bug si confronta anche con la produzione e facendo tesoro della sua esperienza da

clubber cerca di mettere a fuoco uno stile musicale che risponda in primo luogo alle esigenze del ballo. Tra il '94 e il '95 escono i suoi primi lavori e nasce la sua prima etichetta, Raw Elements. Già dal nome scelto per la label si capisce in quale direzione intenda muoversi: Bug cerca di tenere in considerazione l'approccio minimalista di altri produttori tedeschi come Mike Ink e Thomas Brinkmann, seguendo dunque l'ideale di uno stile che non ricorra a grandi effetti e si basi invece su elementi semplici, 'raw' appunto, senza negarsi allo stesso tempo la ricerca di un suono caldo, funky e 'soulful' (come testimoniano d'altronde le produzioni deep house sull'altra sua etichetta, la Dessous Recordings). Nel '97, su Raw Elements, escono il suo primo disco, "Volksworld", e il primo volume di un doppio cd mix dal titolo "Da Minimal Funk". Quest'ultimo soprattutto riscuote un successo internazionale. Il mix come i set sono un'estensione della propria concezione musicale: incorporando techno, electro e house, Bug si mantiene pulito e minimale; mixa con una precisione a dir poco clinica una selezione di brani che spaziando da Dr Rockit a Vincenzo conferma l'eleganza e la ricercatezza dei suoi gusti. La definitiva consacrazione arriva però nel '99 con la nascita della Poker Flat e l'uscita del singolo "Loverboy", che oltre ogni più rosea aspettativa diventa un enorme successo mondiale. Le altre produzioni dell'etichetta (Hakan Lidbo, Martini Bros), le collaborazioni con Richie Hawtin, il secondo volume della "Minimal Funk", un altro mix intitolato "The Flow", e i suoi dischi, "The Other Day" del 2000 e l'ultimo "Sensual", sono ulteriore prova della sua importanza nel processo di innovazione della tech-house. In "Sensual" ancora una volta è evidente come Bug abbia individuato gli elementi giusti che combinati insieme costituiscono uno stile che pur essendo pensato per il dancefloor, dove la musica in genere si consuma in fretta senza lasciare traccia di sé, si distingue per una qualità e una classe senza tempo. Linee semplici come al solito, loop ipnotici, percussioni minimali e scheletriche, suoni unici, produzione curata e precisa e un basso a volte caldo altre volte cupo ma sempre prepotentemente pulsante, capace da solo di creare il groove, l'anima funk che fa battere il piede anche quando l'intenzione sembra quella di "chill everything out" come in "Bug Maniac" e "Purple Brain". Le sue pose da bellone ultra fashion potrebbero risultare fuorvianti, ma Steve Bug è soprattutto un "insetto" da studio che proprio in questi giorni sta finendo di mettere a punto "Da Minimal Funk 3" e un nuovo Ep che, ci assicura, sarà 'huge!'. Tenetelo d'occhio.

artista : **Steve Bug**
titolo : **Sensual**
supporto : **cd**
etichetta : **Poker Flat Recordings**
web : **www.pokerflat-recordings.com**

text : **Federica Linke**
photo : **press agency**



STYLOPHONIC

MADE IN ITALY D'ESPORTAZIONE

La passione di Stefano Fontana, in arte Stylophonic, per i dischi e il mondo dei club, ovvero ciò che inizialmente sembrava essere una sana e normale disobbedienza civile alle aspettative del padre, che voleva per lui un futuro tra le star muscolose e strapagate del mondo sportivo, è oggi, con l'uscita dell'album "Man Music Technology", un impegno più che mai importante. La tenacia e la dedizione con cui Stefano si è votato alla musica da ballo gli hanno dato col tempo ragione. Una carriera iniziata dietro una consolle più di dieci anni fa, al Plastic di Milano, può ora vantare, accanto al titolo di vice-campione del DMC (competizione internazionale per dj), entusiastici riscontri non solo e non tanto sul nostro/suo territorio quanto soprattutto su quello inglese. E si sa, quando c'è di mezzo la stampa inglese è praticamente matematico che si stia costruendo un trend. Così mentre i Francesi si trovano, con qualche difficoltà, a dover fare i conti con ciò che è rimasto dei fasti del 'french touch', gli Inglesi liquidano i Fischerspooner bollandoli come fenomeno

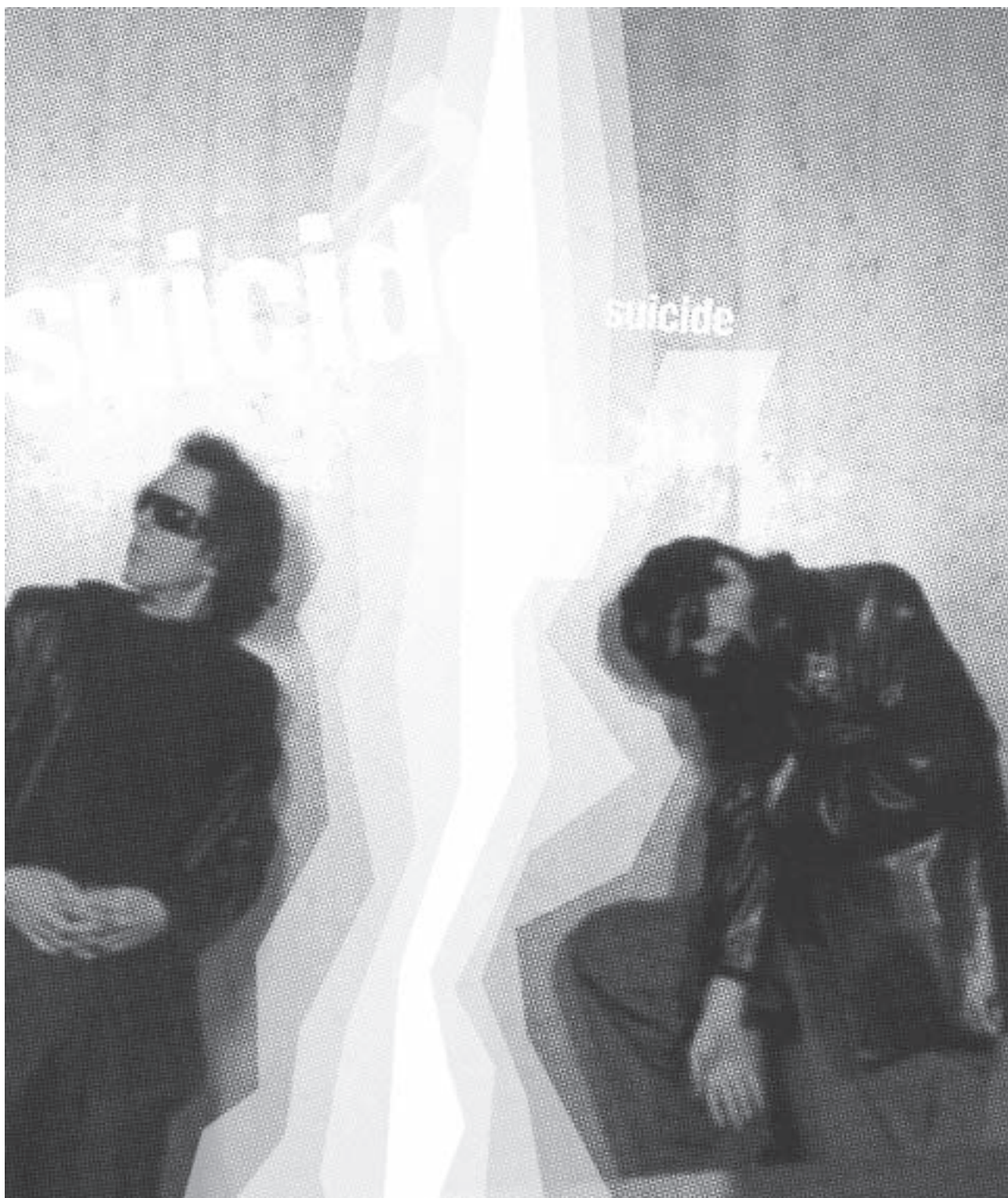
da baraccone e guardano con crescente interesse alle recenti produzioni house italiane (Stylophonic, Jolly Music, Planet Funk, Santos) e ne parlano già in termini di *'the next big sensation'*. E' pressoché inevitabile pensare al boom che ebbe qualche tempo fa la cosiddetta 'spaghetti house', con la dovuta precisazione che quanto proposto oggi non ha più un carattere kitsch e amatoriale ma suona più maturo e consapevole. Così è per questo disco di Stylophonic in cui l'intreccio festoso di house, funk ed electro è esattamente la cosa giusta al momento giusto. Una miscela quanto mai attuale per la mania da 'next big thing' degli Inglesi, spensieratamente allegra e accattivante per ammaliare il pubblico anche fuori dai ristretti circuiti dei club e abbastanza intelligente per incontrare anche il favore della critica. Se vi è capitato di dare un'occhiata agli ultimi numeri di alcune riviste inglesi, e anche italiane, se per strada o al lavoro avete incrociato qualcuno che canticchiava *'If Everybody in the World...'*, o l'avete sentita durante il

vostro zapping televisivo quotidiano, sapete che quanto detto sopra non è una mia fantasia. Senza escludere la serietà e il duro lavoro, il divertimento soprattutto è l'attitudine con cui Stefano ha affrontato il suo amore per la musica, ed è questo qualcosa di tangibile che dal disco si trasmette felicemente a chi ascolta, o meglio ancora a chi balla. Un'attitudine che forse non porta a lavori rivoluzionari ma intanto ci conquista con la sua leggerezza e simpatia.

artista : **Stylophonic**
titolo : **Man Music Technology**
supporto : **cd**
etichetta : **Virgin**
web : **www.stylophonic.net**

text : **Vanessa Cremino**
photo : **Virgin**

SUICIDE: FIORI NERI A MANHATTAN



"Juke-box baby! Juke-box baby! Fammi ascoltare qualcosa. Dammi un po' di vibrazioni. Fammi entrare nella giusta dimensione. Sono leggermente irrequieto, devo scaricarmi. Dai accendi! Pompa! Irradia! Scolpisci i miei capelli! Scalpella i miei denti con frequenze spietate!"



Juke-box baby! Juke-box baby! Fammi ascoltare qualcosa. Dammi un po' di vibrazioni. Fammi entrare nella giusta dimensione. Sono leggermente irrequieto, devo scaricarmi. Dai accendi! Pompa! Irradia! Scolpisci i miei capelli! Scalpella i miei denti con frequenze spietate!

Cos'è questa specie di Funk di maniera infarcito come un McDonalds di simil-Hammond, scratches da bimbo-rap e riffs di chitarra che suonano di falso, che sanno di presettato? Cos'è tutta questa artificiosità priva di particolare originalità e senso del gusto? Pare una copia malriuscita e sopra le righe di un classico del passato..... no, aspetta un attimo! Questa voce, questa voce la conosco, l'ho già sentita, c'è l'ho già dentro da qualche parte. Ci risiamo!



Eccomi a fare i conti con una Madeleine di angoscia tecnologica pre-digitale: la voce di Alan Vega affogata in un mare di eco e riverbero. "The Voice" il Frank Sinatra dell'incubo tra detriti, ombre e fetori che aleggiano nell'aria. Un misto oleoso, rancido, scaduto di Elvis Presley, Jim Morrison, Lou Reed, Ian Curtis, Genesis P.Orridge. Un malato ancora in vita nonostante le crisi, nonostante gli anni vissuti (?) pericolosamente, un monumento alla decadenza. Poi c'è il suo compare Martin Rev, architetto visionario capace di costruire intere impalcature sonore sostenute da un solo mattone. Brani che si ripetono come minimali walking, ballate gonfiate di silicone, composizioni da rottamare. Basi da due soldi su cui raccontare le nuove storie dell'America oscura, sigle per programmi di attualità in cui la finzione si è impadronita di ogni cosa. Ogni cosa è spettacolo, ogni spettacolo parla della dissoluzione umana. Allora c'è ancora bisogno del Terribile Duo, di un loro suicidio, del loro immolarsi sulla bandiera americana. Mancava solo la loro cronaca dissonante sulle rovine dell'11 settembre. E' di nuovo Blues Elettronico, con qualche ritmo attualizzato, con qualche suono plastico, con qualche orpello e trucco dozzinale. I due hanno ascoltato nuovi suoni ma la sordità è ormai cronica, hanno constatato la stima dei moderni assaltatori elettronici verso la loro musica ma se ne sono subito fregati. Sono narratori del profondo, cantastorie solitari della metropoli inquieta, che si rivolta, si agita sotto la palude di un isterico benessere. E' il male che impera e vive in felice simbiosi con l'American Way Of Life. E' quella particolare e minoritaria tipologia di americano che si interroga sul grado di finzione ed arroganza raggiunto dalla supremazia. Bush, Disney, La Guerra Preventiva, MTV, le multinazionali da un lato, Gore Vidal, Chomsky, Burroughs, Elroy, la cultura

dell'apocalisse dall'altro. Tutti insieme sotto lo stesso cielo. La bandiera a stelle e strisce in copertina pare un ectoplasma, una solarizzazione, un ultimo flash prima della sparizione, un ultimo abbaglio prima del nulla. Il tutto è affidato ad un crooner nevrotico e ad un tastierista chino sui tasti a ripetere ossessivamente la stessa nota, lo stesso accordo. Quasi un duo da piano-bar dell'assurdo che interpreta le ultime mortifere composizioni mentre la nova affonda, mentre il ristorante crolla, mentre la società deflagra.

Non è tanto importante il valore o la qualità del disco, sul quale è un po' difficile disquisire, ma piuttosto la resistenza dei Suicide, l'essere, loro, portatori insani di virus e germi di un'altra America più disperata, cinica, estrema, vera. Il Suicidio è un punto di vista, una scelta, una possibilità da non scordare, da avere sempre in mente, da tenere presente. In questo caso è una ipotesi di vita. Invece il suicidio è pericoloso quando ricorre in modo caricaturale, teatrale nelle nostre vite. Ci si scherza sopra, lo si prende in giro, lo si evoca senza crederci troppo nei momenti bui della nostra esistenza. Lo si maneggia con poca cura per poi ritrovarlo improvviso stampato in faccia. Così questo disco pare qualcosa con cui giocare, con cui prendere paura per finta, con cui cercare sensazioni forti, prendendo un po' per il culo i due fumettosi Rev e Vega. Ma quel qualcosa, quel ridicolo è altro, è ben più serio e terrorizzante nella sua immobilità, nel suo essere uguale a

se stesso, monolitico, patologico, conclamato. In fondo non c'è alcuna distanza tra il primo album e quest'ultimo: è la stessa brutta cattiva storia metropolitana di alienazione. I due sono gli stessi officianti di un rituale macabro che da decenni canta le lodi al disastro. Questi catastrofisti hanno atteso l'attentato alle torri gemelle come una premonizione ed ora il pianto di Frankie si dirige alle macerie ed agli scenari di guerra e terrore dei prossimi anni. Ad accompagnare queste immagini musicali per videogiochi, playstation ormai sorpassate e difettose con cui divertirsi ad uccidere: nemici, paure, noia. Patterns ritmici che non riescono a trattenere nelle misure i delirii verbali, la falsa pulizia del suono che nasconde sotto i tappeti il marcio, la sporcizia, la polvere. Torch

songs che parlano di deviazione, wall of sound scrostato da dissonanze. Il fuoriuscire dai margini, lo strabordare, il tracimare, il superamento del limite, la crisi, il crollo nervoso è qui rappresentato dal nuovo manifesto "Dachau Disney Disco": in questo brano-verità ogni equilibrio di nuovo si rompe e a nulla serve la tecnologia, l'asetticità dello studio di registrazione per trattenere la violenza, l'orrore, la visione, l'ossessione. Tutto risuona, sovrasta, si ammassa, copre prepotente, illogico e stupido. E' la traccia del delitto, il dripping al plasma, la scia di sangue che cola dal logo del primo disco e che ora bagna la bandiera di questo nuovo episodio. In attesa di un altro Suicidio.

Post-mortem > ... trovo un bigliettino in cui si descrive un concerto avvenuto qualche tempo fa in un locale chiamato Corallo... Alan Vega senza la compagnia del Reverendo Martin traffica alterato con l'amplificatore di un chitarrista sconcertato... alza sino al limite volumi, toni, gain, vibrato ed effetti portando il suono ad un orgasmatron di larsen e feedback ... sotto al chiodo-rocker-style di pelle uno strano maglione che sembra fatto di pelo... ma attenzione, quello non è un maglione ma è il suo petto villosso su cui è stata rasata una improbabile scollatura a V ... aarghh!!

artista : **Suicide**
titolo : **American Supreme**
supporto : **cd**
etichetta : **Blast First / Mute**
web : **www.suicide.tv**

text : **Fabrizio Tavernelli**
photo : **courtesy The Wire 224 / cd**
artwork

TIGA, ASTRO NASCENTE DELL'ELECTRO POP

In arrivo per la K7! Il nuovo mix della stella nascente del plastic funk Tiga. Il giovane canadese ricorda il tocco dorato di un altro "glamorous boy" innamorato degli Eighties, Jacques Lu Cont dei Rythmes Digitales. Charme, talento e vocazione per la pista fanno di Tiga uno dei nomi più caldi della nuova scena elettronica mondiale.

MONTREAL CITTA' COSMOPOLITA

Montreal è la seconda città più grande al mondo, dopo Parigi, dove si parla prevalentemente francese. Ma a differenza di Parigi, ancorata saldamente all'Europa, Montreal è situata in Canada; ma della Francia respira la cultura, l'arte e le aspirazioni nobili. Tanto che, dopo New York, è la città più "intellettuale" – o così viene vissuta – del Nord America. Tanto per capirci, è la città in cui vive e lavora **Naomi Klein**, l'autrice del libro-manifesto *No Logo*, e che le è servita da base di osservazione nel veloce affermarsi del "branding" e delle "logo companies" nel mondo del turbo-capitalismo avanzato. Il Quebec, lo stato che incorpora Montreal, è da ritenere un'isola europea in un sub-continente dominato dalla *gens* anglo-sassone. In termini musicali ciò spiega l'affermarsi negli anni Novanta di una ricca scena elettronica che ha nei festival e negli artisti e le loro etichette i principali punti di riferimento. In particolare il festival **Mutek** – la cui prima edizione è del 2000 – ha avuto un grosso successo, anche internazionale, presentando artisti come Herbert, Thomas Brinkmann, avvicinandosi all'approccio del barcellonese Sonar. Il legame tra arte tecnologica e musica elettronica è il collante anche di altri festival montrealini come l'**Elektra Festival** – più sperimentale del Mutek – in line-up artisti come Carsten Nicolai, e il **Media Lounge** dove viene mostrato un link interessante tra i media elettronici (video, cinema, VeeJaying) e la musica elettronica (lap-top composers e djs). Giusto per terminare il contesto territoriale della città francofona dobbiamo citare l'alto numero di medie e piccole industrie ad altissima tecnologia che occupano una fascia molto creativa di giovani ingegneri elettronici, softwaristi e operatori di mixed-media. **Tiga**, il giovane dj ventinovenne, è uno dei "prime mover" della scena dance-elettronica di Montreal. Con lui, artisti di estetiche diverse come **Akufen**, Jeff Milligan, The User scuotono la città, collegandola idealmente al network internazionale che domina la scena elettronica. Tiga è una delle punte di questa scena canadese che sta esplodendo in tutto il mondo.

BACK IN THE 90's

Tiga, lo abbiamo ricordato poco sopra, è un giovane dj di soli 29 anni. Il suo debutto a Montreal avviene nel 1990 quando inizia ad organizzare piccoli parties con amici e questa operatività culmina con il primo rave riconosciuto della città, *Solstice*, nel 1993.. Tale attività non lo trova affatto impreparato dato che il nostro giovane ha passato buona parte dell'infanzia al seguito del padre (Dr. Bobby), dj della scena rave Goa, nell'estremo Oriente, in particolare in India. Figlio d'arte, Tiga si getta a capofitto nella dj culture. Nel 1994 compra un negozio di dischi, DNA Records, dal quale sostiene e sponsorizza i migliori dischi in circolazione di house, techno e hip hop. Nel 1998 inizia la propria label personale, la Turbo, etichetta che ha al suo attivo oltre 20 album e svariati 12" pollici: distribuita in tutto il mondo, la Turbo è il biglietto da visita di Tiga. E' da quella navicella che prepara i suoi cd-

*Everybody wants to be Hollywood / The fame, the vanity, the glitz, the stories / One day I'll be a great big star, you know / Like the Big Dipper **



mix *American Gigolò* (2001) e *Mixed Emotions* (2000) ed è sempre grazie alla Turbo che la sorella d'oltreoceano IDG (International DeeJay Gigolò) lo ingaggia per un singolo super-party "Sunglasses at Night" che trasuda electro, decadenza, amore folle per gli Eighties e ambiguità androgina. Il tutto è confezionato dall'abilità del maestro finlandese **Zyntherius/Jori Hulkonnen**. Il singolo (fine 2001) diventa l'inno della stagione electroclash, Dj Hell impazzisce per il pezzo, lo stampa su IDG, finisce in classifica, diventa un "instant hit", l'inglese City Rockers lo ristampa in

Inghilterra e da allora deborda in dozzine di compilation, tra cui quella "massive" del Ministry of Sound. A ruota segue il remix dell'inno elettro-punk **Nag Nag Nag** dei Cabaret Voltaire (famoso singolo su Rough Trade del 1980) che definisce in maniera appropriata il trend del momento. Più Ottanta e Post-punk di così si muore!

"NESSUNO S'INNAMORA PIU' IN AMERICA" (LCD SOUND SYSTEM)

Il multi-talentuoso canadese si trova ora in una posizione di assoluta forza. A soli ventinove anni è label manager di

un'etichetta che funziona – la Turbo, è produttore, cantante, dj: *a face in the magazines*, direbbero gli inglesi. Un aspetto però che ci preme sottolineare di Tiga è l'incarnazione e la perfetta interpretazione di un "momento" esatto che attraversa buona parte della scena elettronica odierna. Il ritorno agli Eighties, alla melodia, al formato canzone, al *party vibe* sembrano essere la (giusta?) sanzione a un movimento artistico che forse si era spinto troppo lontano, nelle secche della sperimentazione *tout court* o nella rabbia e nell'escapismo futuribile. E



come sempre accade nei movimenti estetici-artistici c'è un bilanciamento forzato, un equilibrio biologico che spinge nella parte opposta e recupera ciò che è stato perso cammin facendo. Questo ritorno alle radici, all'innocenza e al glamour del synth pop e dell'electro non fanno che affermare il destino del cronometro impazzito: prima avanti tutta, poi sperimentazione, sedimentazione quindi il ritorno al passato attraverso il recupero della tradizione migliore, spesso ingiustamente obnubilata. Tiga, in particolare, mostra una predilezione tutta personale per quel particolare vibrato *vintage* che informò un grande artista del passato: Marc Almond e i suoi Soft Cell. Quella malinconia appena celata, quella drammaticità emozionale mostrata senza veli rimandano a pagine efficaci di quel "sentire" pop elettronico che s'incarnò benissimo nell'opera del duo Soft Cell e forse anche nei primi Depeche Mode. Disperazione trattenuta sotto il rimmel, vitalismo notturno finto-spensierato, albe acerbe e avventurose. Tiga sembra suggerire ai suoi giovani ascoltatori che la

luce può essere trovata anche nella danza e nella canzone melodica da pista da ballo. Come nel bel passaggio del Dj Kicks quando a un certo punto il canadese mixa *Deceptacon (DFA remix)* di Le Tigre con So dei Soft Cell. E' solo un attimo ma è puro sfavillio: punk mutante, acerbo mescolato con l'house alla deriva, sfibrata che sfocia in un beat diretto da electro-pop di Soft Cell. Odore di angoscia, esistenzialismo plastico, acuta nostalgia come se un fuoco avesse bruciato per sempre un piccolo pezzo dei nostri ricordi. *Naked lust for life...*

artista : **Tiga**
titolo : **Dj Kicks**
supporto : **cd**
etichetta : **IK7**
web : **www.k7.com**

text : **Paolo Davoli**
photo : **IK7**



* citazioni tratte da "Madame Hollywood" di Felix Da Housecat.
Big Dipper è da tradurre in Orsa Maggiore.

- Come Into My World! *

Intervista realizzata con la collaborazione di Valerio Tamagnini e Alex Dandi.

Tornato recentemente sul mercato grazie ad un singolo e ad un prestigioso *Dj Kicks* – recensito nel box qui accanto - per la berlinese K7!, abbiamo preso la palla al balzo per fargli qualche domanda via mail.

C'è stato un preciso momento in cui hai deciso di cimentarti come dj? Come hai iniziato? E' successo quando avevo 17 anni, dopo la mia prima esperienza in un vero club, un posto chiamato Crisco, a Montreal; mi sono letteralmente fatto conquistare e ho sentito che quella sarebbe stata la cosa che avrei voluto fare nella mia vita. Per il resto, ho iniziato comprando qualsiasi tipo di musica e suonandola nei party di amici.

Sei un dj, un cantante, un remixer e un produttore: credi esista un aspetto dominante? Sicuramente non un cantante ! Comunque, più passa il tempo e più mi sto muovendo dai dj set alla produzione...

Il tuo remix di Madame Hollywood è sostanzialmente una cover: ti sei accordato con Felix sul fatto che tu ricantassi la canzone o è stata un'intuizione durante il lavoro? No, è stata un'idea casuale mentre costruivo la mia versione, è piaciuta a tutti l'idea e così, sostanzialmente, ho fatto una cover. Sia Felix che Miss Kittin sono rimasti molto soddisfatti. Forse dovrei fare solo delle cover!

Soffermiamoci un attimo sulla tua etichetta, Turbo Recordings: con che intenti è nata? è stata una continuazione del percorso intrapreso dal tuo negozio di dischi DNA? Riesci ancora a seguirla? Sì, diciamo che l'idea di fondo era la stessa: lavorare con grande musica e poter aggiungere il mio tocco; è sempre stata una cosa molto personale, anche se poi i vari impegni mi hanno un po' allontanato... Per fortuna ho un ottimo team e un grande partner e questo ha permesso che il tutto continuasse secondo logica e intenti.

E riguardo alla neonata label Fabergé? Diciamo che è concentrata su un discorso house più sperimentale, con un'attitudine funky e deep (la prima uscita vede impegnato il duo Chromeo in *You're So Gangsta*, con notevole remix di Playgroup NDR).

Parlando delle tue collaborazioni, come riesci ad organizzarti nel lavoro con Jori Hulkkonen, sopperendo alla distanza fisica che vi separa? Cos'avete in programma? Naturalmente non è molto semplice, sia per la distanza che per il nostro gusto musicale differente, ma siamo grandi amici e quindi comunque riusciamo a farla funzionare, tanto che stiamo preparando il nostro nuovo 12" per la Gigolò.

E rispetto all'altro tuo progetto parallelo, i TGV, insieme al tuo concittadino Mateo Murphy? Tutto molto bene, anche in questo caso pubblicheremo un nuovo singolo in febbraio e poi probabilmente un album la prossima estate!

Ma continuerai a portare avanti tutti questi progetti o pian piano ti concentrerai sempre più sul tuo debutto solista? Continuerò così, non dormirò la notte e diventerò pazzo a forza di collaborazioni e questa sarà la fine della mia carriera!


Hai affermato che il dj è una persona che suona la musica che ama e che crede le altre persone dovrebbero ascoltare: qual'è l'audience ideale che vorresti per fruire la tua musica? Trecento persone, metà miei amici, tarda notte, diciamo dalle 4 alle 8 del mattino, un po' di buone droghe per qualcuno e una folla che mi ascolti e si fid!

Quando credi finirà l'hype sulla scena electroclash ? Esiste anche in Canada o è solo un'invenzione europea? E' finita a Miami lo scorso anno (Tiga è molto categorico su questo, senza specifiche ulteriori NDR).

Leggendo la tua biografia, mi sono stupito leggendo della tua passione per Tupac Shakur: hai qualche interesse o influenza dal mondo dell'hip hop? Amo l'hip hop ! Missy Elliot, Nelly ed i Neptunes sono dei grandi ! Credo davvero che attualmente molte delle cose più interessanti stiano venendo da questa scena.

Quanto credi sia importante l'immagine di un artista? Hai un immaginario particolare a cui ti senti collegato? Credo sia una cosa molto personale, riguardante qualunque cosa ti faccia sentire a tuo agio, sicuro, insomma, che ti faccia stare bene... Per quanto mi riguarda, a me piace molto essere curato ed apparire carino.

Ultima domanda: da un punto di vista storico, quali pensi siano i tre momenti fondamentali dell'evoluzione della scena elettronica? Molto difficile, ci provo: al primo stadio, la musica concreta, la merda sperimentale e la roba alla Can, New e Kraftwerk, al secondo stadio il pop elettronico, i Cabaret Voltaire, l'industrial, il synthpop, i Depeche Mode e gli eighties, infine la techno e l'era della club culture post '88... che ne dite ?



AaVv - Dj Kicks (IK7) Tiga ritorna alla sua specialità, cimentandosi in un mix per la prestigiosa collana Dj Kicks, solitamente talent scout per novelle superstar e questa volta quasi in ritardo nel tributare omaggio ad un personaggio semi mainstream.

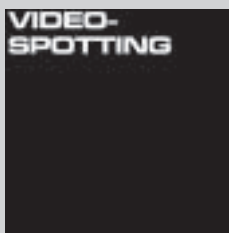
Rischioso per l'artista quanto per la label, quindi, pubblicare una compilation del genere dopo l'abbuffata electroclash targata 2002, ma il senso dell'opera trova fondamento anche in questo: probabilmente Tiga è *oltre*, meritevole di sveltare su un movimento poco entusiasmante a cui ha contribuito a regalare visibilità. E così, dicevamo, un altro capitolo della saga su etichetta !K7: il *canadian boy* prende di petto l'argomento, lo metabolizza e sforna un prodotto danzericcio ed orecchiabile, piacevolmente sexy e frizzante.

Tiga ondeggia fra electro, techno e pop, con il solito approccio minimal melodico, fra battuta secca e ricami di tastiere, scovando perle nascoste, procedendo con grande classe e facendo affiorare l'humus dell'esperienza acquisita sul campo.

Fra le numerose tracce, segnaliamo un manipolo di sensazioni: l'opera di Playgroup su Chromeo – fascinosamente gay -, la magnifica Time Has Changed di Codec & Flexor, l'orgasmo trash dei parigini Black Strobe su Martini Bros e la revisione della storica Dirty Cash nel Red Zone mix.

Ma al di là del valore delle singole tracce, è l'insieme a trasudare forza, sublimato da un cut up veloce e senza numeri circensi, atto a favorire efficacia e frivolezza, senza voli pindarici d'altro campo.

Siamo qui - ora - e va bene così. Punto e a capo.



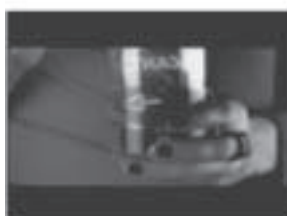
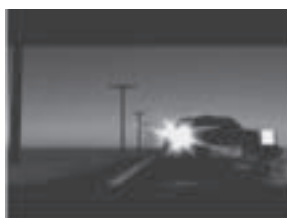
CLIPS & PROMOS FOR THE MAFFIA GENERATION

“Lost Cause”, Beck (diretto da Garth Jennings) Il mitico Hammer & Thongs – profilato qualche mese fa su queste stesse pagine – ha prodotto un altro splendido clip per un artista che rifiuta etichette e definizioni. Garth Jennings alla regia, un pupazzo in camera. Il video segue le evoluzioni di un burattino al quadrato, anzi al cubo, alias Beck, in caduta libera. È quello di Beck – quello che appare sulla cover dell’album *Sea Change* – il volto compare sui quattro lati dello scatolone. Quando il pupazzo tocca terra dopo una free fall in slo-mo, un esplosione di fuochi artificiali riempie lo schermo (www.beck.com).

“John, 2:14”, Shvaree (diretto da Floria Sigismundi) L’ultimo video diretto da Floria Sigismundi ci riporta nei territori dell’orrido e del ripugnante, del gotico e dell’aberrante. Il video per Shvaree è un campionario di luoghi comuni del fantastico dark, am fa sempre piacere. Ambrosia Parsley si trova ad affrontare una serie di situazioni bizzarre e grottesche nel classico scenario fiabesco: la foresta incantata. Organico e cronenbergiano, “John, 2:14” è saturo di personaggi mostruosi, come macchine da scrivere sgarrupate, un picchio vorace, decadenza ed implosione. (www.hollywoodandvine.com/shvaree)

“Anywhere”, Beth Orton (Diretto da Julian Gibbs) Ricorderemo “Anywhere” come uno dei migliori video del 2002. Diretto dal londinese Julian Gibbs (Intro), “Anywhere” mette d’accordo l’estetica videoludica con le atmosfere noir. Il trionfo del virtuale e della metareferenzialità. Beth canta in un bar deserto di un improbabile cittadina. La luce al neon, rigorosamente in Computer Grafica, è dotata di vita sua. Stridente il contrasto tra il suono (folk/country) e l’ambiente virtuale PlayStation. Sogni virtuali intossicazione irrealtà virtuale. Bellissimo. (www.intro-uk.com)

“Nature Is Ancient”, Bjork (diretto da Bastian Glassner/Lynnfox) Un’altra chicca arriva da Londra. Lynnfox ha creato le membrane digitali e l’erotismo gelido e virtuale di “Nature Is Ancient”, il nuovo video dell’islandese più famosa del mondo. Il video ricostruisce la storia di Adamo ed Eva, riportandoci letteralmente nel brodo primordiale, dove i due finiscono per concepire un bambino. Lontano dall’hi-tech di “All is Full of Love” di Chris Cunningham, “Nature is Accident” è allo stesso tempo ultrafuturistico e protopreistorico. Gli effetti speciali sono stati realizzati da Glassworks. (www.bjork.com)



Immagini tratte dal video “Anywhere” di Beth Orton, diretto da Julian Gibbs

“A Sorta Fairytale”, Tori Amos (diretto da Sanji) Spiazza l’ultima invenzione di Sanji. Nel video “A Sorta Fairytale”, Tori Amos è priva di torso: la sua testa, infatti, è stata attaccata alla sua gamba. Il video, interpretato dalla stessa Amos e da un Adrian Brody (il protagonista del polanskiano *Il Pianista*, ma soprattutto, di *Summer of Sam* di Spike Lee) ugualmente scorporato e rimontato. Alla fine del video, i due corpi si riformano mostruosamente. Il tutto ricorda *L’Invasione degli Ultracorpi*, la versione del 1978, beninteso. Grottesco e bizzarro. Effetti/affetti speciali a cura di Digital Domain. (www.believestmedia.com)

“Come into my World”, Kylie Minogue (diretto da Michel Gondry) Dopo l’esperimento non tutto riuscito di *Human Nature*, Michel Gondry torna alla musica con un clip per l’icona pop per definizione, Kylie Minogue. Girato nel quartiere di Boulogne di Point du Jour, il video mostra Kylie mentre si sdoppia sistematicamente ogni volta che ripassa per il punto di partenza. Un video geometrico ed ellittico, molto più intelligente di quanto possa sembrare ad una prima visione. Il video ha richiesto oltre una cinquantina di extras e la supervisione di una casa di effetti speciali, la Twisted Laboratories, del fratello di Gondry stesso, Twist. (www.kylie.com)

“International”, Tom Jones (diretto da Marc Klasfeld) Un altro caso di personalità multipla: dopo “Come into my world” ecco “International” di Marc Klasfeld. Il video è interpretato dall’immarchescibile Tom Jones e si svolge in un laboratorio pieno di uomini d’affari, pupattole e scienziati impegnati a clonarlo. Ma il clone (Harmick, che imita Jones in un celebre spettacolo di Las Vegas) finirà per essere distrutto dalla voce originale del “vero” Tom Jones. Simpatico. (www.video-c.com)

“In This World”, Moby (diretto da Stylewar) Stylewar, uno dei *design group* più originali sulle scene svedesi, ha creato i minuscoli extraterrestri che compaiono nell’ultimo video di Moby, “In This World”. Il video racconta una visita aliena di microscopici animaletti. Ma i nostri sono completamente ignorati da terrestri impegnati a tutto. L’unico ad accorgersi di loro è Moby, che li saluta. È tutto molto bello, come si dice in questi casi... (www.stylewar.com)

“Remind Me”, Roxykopp Senza dubbio, il miglior video del 2002. Ipnotico e irresistibile, entusiasmante e isometrico, il clip dei norvegesi Roxykopp è un collage di immagini tehnoludiche che sembrano uscite da *The Sims*. È l’inno alla statistica e al quantificabile, al rizoma e all’ipertestuale, al pulito e all’asettico. Travolgente.

text : **Matteo Bittanti**

WEB
SEARCH

VIRTUAL CRITTER

Cosa possiamo fare per iniziare bene questi primi mesi del nuovo anno e allo stesso tempo sentirsi più buoni? Cosa ne dite di fare una buona azione, adottate un ciceto virtuale. Se andate su questo sito meomi.com/main.html, avrete la possibilità di prendere in cura il vostro animaletto fatto di pixel e portarlo a casa vostra, ovvero il vostro sito. Il pargoletto vivrà assieme a voi la vostra permanenza in rete e farà compagnia ai visitatori che verranno a trovarvi. Ma abbandoniamo gli animaletti e passiamo alle cose più 'heavy', un sito consigliato è www.klonek.de. La homepage molto colorata ci introduce al mondo fumettoso dell'autore, personaggi buffi, un hotel sgangherato e un'improbabile gondoliere ci introducono alla navigazione. Ottima la sezione galleria piena di comics e illustrazioni vettoriali, tutto in flash ma molto leggero da caricare. Ora passiamo al prossimo, www.quikanddirty.com è veramente una bella webzine che integra supporto digitale e navigazione tradizionale. In pratica si tratta di una rivista da sfogliare, cliccando sulle pagine si carica il giornale virtuale e si sfoglia, semplice ed efficace. Già dal nome si può capire cosa tratta il prossimo sito, www.pixeltees.com, in pratica sono t-shirt con stampe di immagini unicamente fatte in pixel style. Molto interessante la sezione 'Make A Shirt', dove puoi disegnarti la tua maglietta come meglio credi e poi venderla, trovi tutto il necessario per il tuo futuro business da stilista. Saltiamo dalle magliette alle etichette, che per dirla tutta non è nemmeno quel gran salto, tutte le etichette hanno la sezione merchandise con le maglie in vendita. Sul sito della Punk Royal Records, www.punkroyal.com, trovate anche quello oltre alle solite info sugli artisti pubblicati, lo stile è molto grezzo come si conviene ad un'etichetta del genere, tutto in flash con animazioni stile fanzine punk. Ora la prima sequenza di siti per i maniaci del design, il primo è www.advocate-art.com, un sito che contiene i lavori di molti artisti visuali, semplice impostazione con gallerie piene di immagini e info sugli artisti stessi, il secondo è www.pagown.net, un magazine filippino di arte e design strutturato verticalmente con impostazione grafica tra il manga e il futuristico, pieno di mechs alla Gundam e richiami alla saga Giapponese mentre l'ultimo di questa veloce navigata è www.typofabrik.de, poco da dire se non che è un sito tedesco dedicato al design, consiglio di consultare la sezione splash. Eccomi di nuovo qui a perdere tempo sull'inutile sito che risponde al nome di www.thehipsite.com/th_s_dressingame.html. Il giochino è divertente ma dura poco, vestite la ragazza prendendo i vestiti dal suo guardaroba, pantaloni, gonne, scarpe, occhiali, accessori, tutto realizzato in flash. Aspettiamo la collezione primavera/estate 2003. Un sito che merita veramente una visita è quello di Adam F, www.adamf.com. L'atmosfera ricreata è quella di un videogame futuristico dove il controllo della navigazione avviene tramite comandi che partono da un'astronave. Possibilità di ascoltare tracce audio e bio dell'artista molto fornita, vale la pena andare a farci un giro. Seconda sequenza di siti da prendere in considerazione. www.depthflow.net è un sito personale con gallerie semplici da consultare e grafica dei lavori sempre diversa, www.dreznign.hu invece associa il design al drum'n'bass, le sterminate gallerie sono da consultare tutte. Il sito www.spoon.com è un magazine dedicato al design mentre su www.istockpro.com si trovano fotografie di ottima fattura. Su www.toca-me.com invece potete chiedervi se chi l'ha realizzato sia un genio o un pazzo. Nell'intro si susseguono frasi e un parlato che riprende il testo, come fondo una parte del corpo in un'inquadratura molto ravvicinata e link che fluttuano su di essa. Per i malati di font consiglio www.chank.com, ce ne sono sia free che a pagamento. Un'altro studio che merita attenzione è quello di www.biganimal.co.uk, hanno lavorato per grandi brand internazionali e si occupano anche della grafica per la serata 'Movement' al Bar Rhumba di Londra. Su quest'altro sito posizionato a questo indirizzo, www.microbians.com, trovate divertente programmino dove potete disegnare e inviare il vostro disegno al proprietario del sito stesso, questa però è solo una delle tante cose che potete fare, navigate e vedrete. Per finire in bellezza parliamo del sito di Bjork, www.bjork.com. Come prevedibile il tutto è molto fantasioso e fuori dal tempo, bianco, impostazione a tabelle e illustrazioni particolari fanno da cornice alle news che si trovano nella colonna centrale strutturata come un classico blog. Ecco finito lo spazio a mia disposizione, però prima di congedarmi mi preme ricordarvi i cricetini. Adottateli, mangiano poco e occupano solo pochi byte.

text : **Andrea Rosciano**
image courtesy : **meomi.com**



L'ARTE E IL CORPO CHE VIVE: Yael Davids

Sembra l'altro ieri (ma sono invece passati quasi più di trent'anni) quando Marina Abramovič si strappava i capelli con una spazzola, Gina Pane si tagliava i polsi con uno specchio e Rudolf Schwarzkogler si evirava durante una *performance*. Il dilagante perbenismo benpensante continua infatti imperterrito a considerare (nel migliore dei casi) con il sospetto di demenza e infermità mentale le circostanze artistiche in cui il corpo è il mezzo d'espressione delle più intime e remote pulsioni emozionali (in giro si dice che i pazzi sono fuori perché hanno chiuso i manicomi...). Per una sorta di timore reverenziale (forse troppo lungo da spiegarsi in questa sede) il corpo nell'arte è sicuramente uno dei percorsi più ostici e difficili da amare. Molto più facile e rassicurante è abbandonarsi all'estetica del bello dei "girasoli" di Van Gogh e credere che quelli siano solo fiori e colori e pennellate, tralasciando convenientemente il fatto che anche il famigerato artista olandese si era un giorno tagliato un orecchio e qualche tempo dopo tolto la vita. Feticismo, masochismo, sadismo, fanatismo: quando si parla del corpo nell'arte ogni maledetto "ismo" risulta opportuno e adeguato. Passando dalla Body Art fino al "post human" di Orlan e Matthew Barney è comunque evidente l'attualità e la potenza espressiva dell'immanente fisicità del corpo e delle valenze simboliche che esso, di fatto, assume. Il corpo è qui, il corpo parla e continua a vivere, continua a pulsare di carne e sangue, a concedersi come martire o simulacro, a regalarsi come coraggioso altare artistico o come contenitore di riflessioni scomode al tranquillo vivere quotidiano (del perbenista benpensante, naturalmente). Non a caso e con tali presupposti, in quel del "Paese dei balocchi" (Amsterdam, naturalmente), lavora attualmente Yael Davids, giovane e brillante artista d'origine israeliana. Abile interprete e protagonista di quel teatro degli affetti fisiologici che ha come palcoscenico la bistrattata galleria d'arte, Yael Davids racconta di un corpo scomposto, camuffato e confuso, improvviso e trasfigurante, un corpo che s'intrufola e s'intromette tra le cose al punto tale in cui è difficile dire se il corpo diventi cosa (tavolo, spigolo, spagnoletta, cartone da imballaggio, e via discorrendo), se le cose diventino eventi pulsanti di vita, o se invece non si tratti semplicemente di una serie d'ibridi meravigliosi. Attraverso *mise-en-scène* e affabulazioni, super-presenze e scomposizioni, *performance* e acrobazie, l'artista argomenta la sua ambigua interpretazione dell'"espressivismo" del corpo. Solo per fare qualche esempio, le rotondità di una testa (e le sue pulsioni) fanno improvvisamente "capolino" tra le linee taglienti di uno spigolo di muro (che in teoria non dovrebbe avere pulsioni), un tavolo si destabilizza e si "compromette" di presenze umane e le dieci unghie disponibili sono tutte

impegnate a colloquio con dieci chiodi che le paralizzano. Come succede da trent'anni a questa parte (ma senza dimenticare le antiche origini in primo luogo dadaiste) Yael Davids fa parlare il corpo e le sue parti, riuscendo, in ogni suo lavoro, a creare un sottile stato percettivo di sospensione e ambiguità in cui si mischiano realtà e illusione, organico e inorganico, possibile e impossibile, vitalità e inerzia. Così, nel "Paese dei balocchi" (Amsterdam, naturalmente) e come in ogni brava e buona visione lisergica, nel tardo pomeriggio è possibile uscire a bere una cosa e trovarsi ad un *happening* di Yael Davids, oppure stare in casa e scoprire nella cesta da ricamo della nonna una bella spagnoletta di capelli ("quelli di Yael").

Yael Davids vive e lavora ad Amsterdam. Recentemente ha pubblicato "No Object", monografia antologica del suo lavoro, corredata da una serie di "cannovacci teatrali" che traducono in letteratura le sue strategie artistiche (info@artimo.net). Dal 1996 è impegnata in diverse esposizioni personali e collettive (Berlino, Amsterdam e Rotterdam, Bruxelles, Torino, Istanbul e Melbourne), video screening e festival teatrali.

info: Galerie Akinci - Lijnbaansgracht 317
1017 WZ Amsterdam (www.akinci.nl).

artista : **Yael Davids**
titolo : **No Object**
supporto : **libro**
editore : **Artimo - Gijs Stork**
web : **www.akinci.nl**

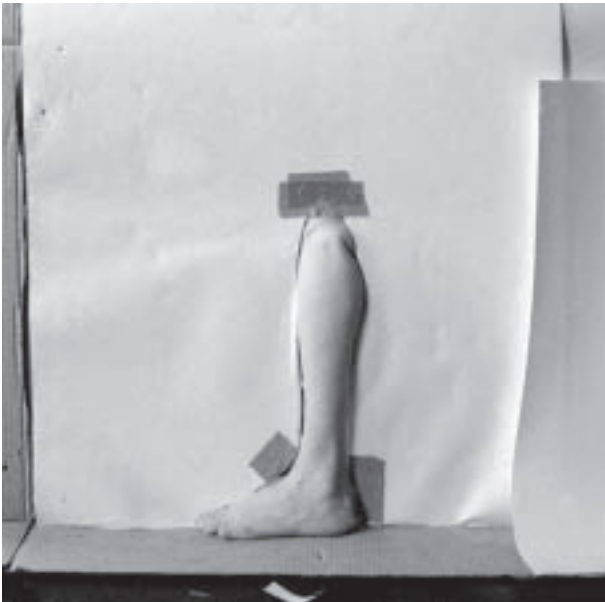
text : **Patrizia Silingardi**
original images : **Yael Davids**



Corner, 1997



Nails, 1996



Body Parts, 2001



Spool, 1997



Table, 1998



Cupboard, 2001

SUSUMU YOKOTA IKEBANA DIGITALI



Il termine Ikebana viene generalmente tradotto come "composizione floreale" ed è usato specificamente per il metodo giapponese, mentre una traduzione più accurata lo definisce come una composizione di "materiale vegetale vivo". Questa arte va oltre la

composizione floreale ed infatti, generalmente, i fiori costituiscono la parte meno importante di essa. E' importante comprendere appieno che l'ikebana è un'arte giapponese maturata attraverso secoli di tradizioni e, pertanto, richiede un

diverso modo di concepire i fiori e l'arte di disporli.

L'ikebana, naturalmente, è un'arte decorativa ma lo è nel senso più vasto del termine, inteso come rappresentazione simbolica della natura. Per tale motivo l'ikebana rappresenta l'arte che dura nel tempo, la cura nell'effettuare la composizione piuttosto che la creazione di un grande incendio di colori quale effetto finale. Ciò non significa che sia necessario mutare la propria religione od effettuare una radicale trasformazione a livello psicologico onde poter praticare l'ikebana: bisogna semplicemente considerare l'ikebana come un'arte armonizzante, piuttosto che come una funzione enfaticante. La scelta dell'ambiente al quale la vostra composizione dovrà essere destinata è importante quanto il materiale che dovrete usare per crearla. (1)

Mi dicono che la nuova composizione di "materiale vegetale vivo" intitolata "The boy and the tree" non è il capolavoro del molto onolevole Susumu Yokota ("Sakura" del 2000 fu indicato da Wire album dell'anno). Meglio così, perché non conoscendo, il sottoscritto, le sue cose precedenti si trova in modo incondizionato a concentrarsi solo su quest'ultima. Questa è allora una buonissima prova di disposizione di suoni in ambienti in cui si crea una simbolica armonia tra naturale ed artificiale. E' una sapiente ikebana in cui si confondono gli elementi biologici e digitali. Immaginate un portatile piazzato ad arte e con senso estetico in un giardino giapponese: dal salvaschermo passano scene di uccelli dai colori sgargianti, piante, grovigli di rami,



fiori, minerali. Sono immagini di pace interiore che portano alla contemplazione, sono paesaggi estatici, sono ambienti che potrebbero rimanere immutati in eterno. Apparentemente simili a se stessi e statici, in verità animati da impercettibili e costanti movimenti. Il cambiamento è stupefacente quando non ce ne accorgiamo. Immaginate i mistici percussionisti KODO che rallentano i battiti sui tamburi per meglio osservare i microcosmi naturali scandendo colpi in corrispondenza delle microfratture dello spazio tempo. Immaginate i movimenti degli attori del teatro NO, la sospensione dei loro corpi, le musiche che scandiscono lo svolgersi del racconto. Fermatevi a rimirare un japan bonsai: il grande si fa minuscolo, il piccolo si fa immenso. Oppure ponetevi di fronte ai dipinti della scuola Sumiye dove l'artista agisce "come se un turbine di vento possedesse la sua mano" (2) e dove non c'è possibilità di ritocchi perché il quadro deve essere completato nello spazio di pochi minuti per non soffocare la prima ispirazione. Così come negli ideogrammi della scrittura che in pochi segni racchiudono concetti. Così come in questa nuova miniatura di Yokota composta di folk e religiosità dell'immateriale, di elettronica organica, di natura cangiante. Sono momenti per la meditazione tra una silenziosa corsa su treni a levitazione magnetica, tra l'overload di informazioni e le insegne pubblicitarie che mangiano sempre più spazio. E' la ricerca dell'eco che si propaga tra le montagne sacre, tra i grattacieli avvinghiati al cielo, sono le vibrazioni acustiche delle piante, delle rocce, delle fibre ottiche. "The boy and the

tree" è soundtrack per nature morte, è una microsinfonia che ridisegna i confini della musica popolare, che da nuova dignità all'abusato termine "etnico". Se poi non avessi paura di usare un termine spinoso e scottante, oserei la definizione "Chill-out" (!!!). Di sicuro con questo lavoro ci troviamo dalle parti dei mondi possibili di Brian Eno e Jon Hassell e facendo riferimento ad un disco del 1981 uscito per la E.G., la Dream Theory si sposta dalla Malaya al Giappone. Provate a (e)spanderlo nella vostra casa, nei vostri ambienti preferiti, ora il luogo in cui siete è un'oasi di lento e quieto minimalismo, un regno sublime e subliminale. Fate di ogni ascolto un'esperienza di trascendenza, una ricerca di calma e pace. Cedete alla sua fluidità. In fondo tutto scorre.

- 1) L'Ikebana - Fratelli Melita Editori
2) Alan W.Watts - Lo Zen - Bompiani

artista : **Susumu Yokota**
titolo : **The Boy And The Tree**
supporto : **cd**
etichetta : **Leaf / Skintone**
web : **www.posteverything.com/leaf**

text : **Fabrizio Tavernelli**
photo : **press agency**



ZARATHUSTRA, UN'OPERA PER TUTTI E PER NESSUNO

L'opera di Timet/Lorenzo Brusci è una cometa danzante nel firmamento bislacco della musica elettronica/sperimentale italiana. Zarathustra, l'ultimo animale – così recita il sottotitolo – è l'annuncio di una sfida, di un corpo a corpo che coinvolge musica e filosofia, arte e società. Dalle mire nitide ed ambiziose, l'album di Timet si erge come un titano luminoso fra le nebbie della contemporaneità. Avvicinarlo può essere pericoloso, dato il suo alfabeto post-pop e meta-compositivo; non annuncia il crepuscolo ma un mondo nuovo, che non è quello nietzschiano-ottocentesco, ma quello dell'uomo che ha disposizione molteplici linguaggi, quelli digitali-elettronici, per liberare nuove forze ed interpretare l'ambiente-mondo che ci circonda. Perché – come afferma Deleuze citando Rimbaud – il superuomo “è l'uomo che si è fatto carico delle rocce stesse o dell'inorganico”. Zarathustra, un triplo cd in un algida confezione bianco-marmorea, è una guida all'uso trasversale del fare musica, “là dove regna il silenzio”.

Che cosa trova un giovane musicista oggi in Nietzsche? Che cosa scopre?

Posso essere brutale? Nietzsche ha voluto un futuro di emancipazione integrale dell'individuo come volontà storica e metastorica centrale. In questo tempo di atroce uniformità culturale di massa la mia reazione compositiva è stata radicalmente *contraria*: favorire lo stile basato su un'ampia consapevolezza informativa, esemplificando l'eccesso *divergente* propugnato da ciascun attore della scena sociale come *principio virtuoso*. Questo è il senso estetico della crisi globale, attorno a noi non c'è abbastanza senso della terra, della differenza naturale, quella ecologica, che permette la floridità del sistema vita; vorrei che le arti fossero più capaci di rappresentare le complessità della vita invece di schiacciarsi su modelli macroscopici, cattive metafisiche del valore immaginario, ossia i modelli distributivi di massa, le campagne di comunicazione, le loro inondazioni di retorica del successo, vere prigioni della libertà collettiva, che non garantiscono l'accesso, vero principio democratico applicabile a qualsiasi categoria della coesistenza nel presente storico. Per il presente intellettuale o simbolico c'è tempo, ci pensa l'idea stessa di posterità... Il cancro produttivo è reale, produzione e consumo nella loro epica liberista mettono a dura prova la logica multipla della differenziazione vitale. E nessuno si preoccupa poi tanto, allora io affronto l'estremo e ve lo offro, come ragione individuale che vive la più ampia ragione sociale, che vogliate-possiate udire oppure no; si parla d'informazione, non di cibo o di ricchezza, ma di altro cibo e altra ricchezza. Che miopia il sistema industriale popolare, è così difficile immaginare che l'ampiezza delle scelte e delle offerte estetiche liberi automaticamente

un'intensa collettiva dinamicità sociale? L'occasione attraverso Nietzsche si è rivelata una radicalità senza uguali e una prospettiva senza compromessi dell'uomo contrario, una strada verso l'uomo di nuova sintesi, antecedente multiculturale ed ermeneutico da cui non si può prescindere. Certo la ragione di Nietzsche è l'uomo del futuro, inaugurando l'orizzonte prioritario del XX secolo; con Nietzsche l'umano si schiaccia violentemente, dialetticamente direi, sul proprio futuro, inaugurando l'autocomprensione dinamica, progressiva, lineare, della modernità. Io e molti compositori elettronici con me, in quanto compositori digitali, proveniamo più festosamente dal sentimento della postmodernità, dove il “nuovo” non è altro che la geheliana “routine”, nel circolo virtuoso della memoria collettiva: la sospensione del senso del futuro come ragione progressiva, a favore di una ragione auto-riflessiva, contemporanea, riarticolante, nonlineare, che predilige contenuti reversibili, non violenti, fatti di una categoricità diffusa, con molti centri attivi, nelle decisioni, nelle passioni, nei valori, nelle scritture come nelle riscritture, o nelle ricontestualizzazioni. Ma abbiamo appreso alla (s)veglia dell'illuminazione nietzschiana il senso della storia colpevole e virtuosa, offerta linguistica costante eppure riscrittura, movimento e redenzione filosofica. Le tecniche per la disponibilità integrale del passato, reso istanza del continuo, abbattano la contrapposizione col passato; ecco quindi che interrogare Nietzsche significa guardare dentro una genealogia critica del nostro presente dalla storicità sospesa. Ho avuto bisogno di vedere dove la tecnica incontra l'uomo nuovo nietzschiano, ed esattamente lì si trova la differenza positiva tra Heidegger-Adorno e il pensiero di Benjamin, vero conforto per chiunque si aggiri dalle parti della tecnologia critica, militante. Esiste un'etica

della composizione e degli accessi nonlineari all'informazione nel tempo della sua "storicizzazione continua" che ormai è un senso denso del presente, costruttivamente responsabile, capace di trasformare in relazioni critico-estetiche la postmodernità. Tutto è permutabile, iperdisponibile, ma in questo stato fluido e multilogico è necessario interrogarsi sui metodi della referenza alle sorgenti dei nostri "liberi trattamenti", il rapporto coi modelli di comunicazione popolare, con l'industria discografica, col senso espansivo dei comportamenti in rete, dove finalmente la musica sembra rientrare nel proprio essere musica collettiva oltre le etichette e i cliché di mercato. Il mio lavoro si è posto da sempre come "contemporaneità consapevole", istanza etica dunque, dove interessere connessioni inesplorate e rendere reversibile il rapporto del simbolo-campione, manipolato, con la sua sorgente storicizzata: erano doveri etici, estetici e metodologici. Sto parlando dell'arte del campionamento, nella condizione di disponibilità illimitata di suoni e materiali, stato che suscita molte analogie materiali: si tratta di immaginare forti azioni di ristrutturazione dei materiali musicali che la storia discografica e notazionale mette a disposizione del compositore; e allo stesso tempo essere consapevoli che ciò che manipoliamo e ricontestualizziamo appartiene a uno stato originario, che se resta disponibile e interrogabile può offrire molteplici occasioni di riapplicazione e modificazione. In altre parole, tenere aperti e mai lineari, mono-definiti, i materiali che si predispongono quanto quelli che si sono interpellati per fornire porzioni e modelli di "ricomposizione".

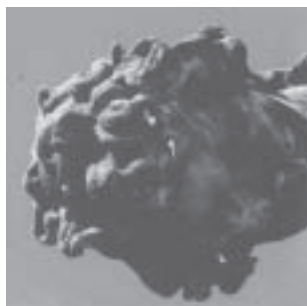
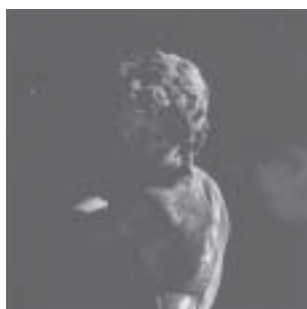
C'è una musicalità in Nietzsche, nei suoi scritti. Recentemente sono stati musicati alcuni suoi incerti appunti musicali. E' un aspetto che avete tenuto presente nella stesura del disco? E perchè all'interno della vasta produzione del filosofo tedesco hai scelto Zarathustra?

Ho scelto Z. per musicalità e senso profondo della sorpresa, della deviazione dal senso comune, anche degli usi linguistici più naturalizzati. Il lavoro è principalmente in italiano, si basa sull'edizione Colli-Montinari: è stata una scelta di coerenza, la mia conoscenza del tedesco avrebbe impedito un'appropriazione intensa del fraseggio come della singola parola. Le presenze in tedesco sono sempre presenze di un giovane uomo, in un falsetto intenso (il compositore Stefano Roeslmair); le voci in italiano di Andrea de Luca e Alessandro Fiori svolgono il ruolo di cantori principali, legati al senso lirico della costruzione testuale: hanno due storie molto diverse, l'uno, Andrea, è un cantante di tradizione lirica ed un raffinato attore-regista teatrale; l'altro, Alessandro, ha una formazione da musicista classico ma è poi un cantante di musica popolare, con il gruppo dei Mariposa; Monica Demuru è anch'essa una cantante attrice, in questo lavoro Timet ha compiuto in voce due spunti critici, quello della *castità* e quello dedicato alla *negazione dei sogni*, provocatoriamente entrambi affidati ad una voce femminile molto alterata, una provocazione anche all'accezione nietzschiana della donna, sempre troppo passionevole e fatalistica. Che cosa succede al testo? Diviene una salmodia, un percorso fatto di forti passioni espressive, ma sempre un'intensità interna, che esce con difficoltà, come non si potesse udire o vedere; mi sembrava importante lasciar trapelare il pudore di Nietzsche, che usa la scrittura, isolato, non amato, osteggiato, escluso; l'esclusione è una *partitura umana* che ha guidato molto le mie scelte; senza dimenticare che il rapporto con la classicità musicale è stato una guida nella raffigurazione della realtà simulata, dove possa avvenire l'incontro e lo scontro tra il passato della morale e la presunzione assiologica della parabola zarathustriana. Intimo, eppure radicale grazie al confronto originario con i mondi della memoria della classicità logica e morale. Le voci così rilevanti e fortemente salmodiche mi hanno

potuto affidare quell'unico clima postsacrale che integralmente irrompe nella metafisica occidentale facendo sintesi e non semplicemente memoria negativa. Per Timet la classicità è un impegno della memoria. La ricchezza dei musicisti di oggi e domani non è data dal successo ma dalla capacità che avranno di rendere viva la musica come fenomeno collettivo e totale. Qualsiasi restrizione li renderà delle meteore nelle mani di qualche coglione economo-legale di turno.

Parliamo di composizione digitale: il tuo approccio è non lineare, reticolare, fortemente rivolto al sampling. Hai recentemente tenuto a battesimo il tuo sito dove, passando dalla teoria alla prassi, incoraggi la composizione collettiva, il mixing creativo e il continuo utilizzo-mutazione-riscrittura della fonte sonora. Ce ne vuoi parlare?

Aprire l'autorialità è da sempre un punto centrale della mia/nostra ricerca compositiva, assieme ad un rapporto col suono segnato fin dalle origini (1988-90) dallo scopo di *trattare e organizzare esperienze musicali complesse*: mettere in una relazione organica musicisti improvvisatori dall'ampia cultura strumentale-compositiva, senza costringerli nella partitura notazionale; investigare e offrire ipotesi di relazione a *campioni* estratti dalle più varie banche dati musicali del pianeta. *Controllo* in studio di produzione, *controllo di macro livello* nello svolgimento del concerto. Nel caso dello studio, le tecniche metacompositive, prima analogiche e poi digitali, hanno permesso esperimenti sulla *coabitazione* strutturale e timbrica di aggregati sonori originariamente *divergenti*, appartenenti a culture procedurali ed estetiche molto lontane. Sul piano performativo Timet ha offerto fin dalla metà degli anni '90 soluzioni di *composizione nonlineare* (gestione simultanea di scelte musicali alternative), applicate in tempo reale e affidate a uno o più conduttori d'esecuzione. Il conduttore d'esecuzione è un costruttore di contesti musicali complessi, applica istruzioni *sintetiche* (simboli precedentemente codificati) che lo rendono capace di *comporre* le esecuzioni dei musicisti nel loro svolgersi, determinando un ambiente musicale *coerente e complessivamente adattato*. Le conduzioni nonlineari Timet sono state *vissute* da danzatori, musicisti, video-artisti e matematici (tra gli altri i musicisti Ikue Mori e Elliott Sharp; la coreografa Raffaella Giordano-Sosta Palmizi; l'esperto d'intelligenza artificiale Paolo Frasconi): questi, usando *cues*¹ che simulano punteggiature linguistiche (es. pause, esclamazioni), chiamate in gioco di parti o dell'intero ensemble, indicazioni melodiche o di stato formale (es. caos, ritmicità, pulsazioni), eseguono una *partitura viva* in grado di *selezionare dinamicamente* i comportamenti musicali dell'organico. *Comportamenti musicali* e non prescrizioni sulle note elementari da eseguirsi. Ciò risponde all'esigenza di gestire velocemente gruppi di comportamenti elementari senza doverli nominare direttamente, preferendo "suona *coltrani* pensando armonicamente *Chopin*" a un'indicazione scritta, lunga e troppo costringente. Il conduttore è un contestualizzatore; il musicista è un compositore elementare dalle grandi risorse d'interpolazione immediata; il compositore nonlineare è un



architetto dello spazio sonoro, responsabile dell'opera, quindi della *vita relativa* di molti contestualizzatori e compositori possibili. Torno alla tua domanda. Immagina tutta questa esperienza resa traccia operativa per una utenza non specialistica. Potrà suggerire ai *partecipanti* del nostro sito che si effettuino per un periodo determinato upload di materiali *specifici* (le istruzioni possono essere lette anche da non musicisti: *caos vocale, melodicità sintetiche, piogge monotimbriche, stacchi metallici*, etc...); fornendo un mixer rudimentale si permetterà di interagire con i materiali già disponibili e di archiviare un possibile esito compositivo, nonché di fare download di sorgenti presenti sul data base. Le tecniche di ricerca sul database sono ancora oggetto di riflessione, ma dopo l'esperienza all'interno del team di Radiotopia, Ars Electronica 2002, l'orizzonte operativo è più chiaro e ambizioso. Abbiamo inoltre intenzione di pubblicare presto CD di campioni "funzionali" prodotti da Timet, ad alto valore di ricerca timbrica: con l'acquisto del cd si ha la liberatoria per qualsiasi utilizzo, si chiede in cambio solo la citazione dei costruttori elementari... mentre in rete tutte le sorgenti disponibili saranno gratuite. In quel caso l'obiettivo è la comunità dei compositori, intesi a qualsiasi livello logico di manipolazione ed utilizzo. Ecco il punto di svolta, la nostra ricerca è un'esperienza che consapevolmente *introduce, indirizza verso* (missione socio-linguistica naturale dell'arte) un utilizzo non specialistico, diffuso, coraggioso, individuato della molteplicità e complessità tecnico-culturale della storia musicale (missione-intenzione politica della nostra azione estetica). Complessità=ricchezza, la sua distribuzione è inteso che definisco *pre-condizione* di qualsiasi ipotesi di *vitalità libera*, in qualsiasi dominio esperienziale. Solo l'*uso radicale* permette una distribuzione capillare e l'aggiornamento delle ridicole leggi sul diritto d'autore². Favorire l'uso ampio, incondizionato, spregiudicato della cultura, storicizzata o semplificata che sia, è l'unica chance didattica che la ragione strumentale mette a disposizione della ragione morale. L'arte del campionamento ne è un esempio epocale.

Internet, le pratiche di web-art, la stessa composizione collettiva on-line, testimoniano di un mondo artistico, non solo musicale, in profonda evoluzione. Nascono le comunità artistiche digitali e la stessa figura d'artista - come autore - è in declino e viene implicitamente ridefinita dall'agire contemporaneo (o forse verrà soppressa...). Nel tempo della Tecnica Digitale, che cosa è arte e, in ultima analisi, musica?

Tento una definizione fisio-linguistica di arte: tutto ciò che appartiene alla sfera della simbolicità innesca una forte tensione tra l'appartenenza, il riconoscimento e la scoperta, la dinamicità cognitiva. Ricevo suggestioni e mi emozionano per la capacità

che un simbolo sonoro ha di raggruppare la mia storia, le mie ragioni, le mie intimità, quindi di riesprimerle. Ricevo stimoli a riarticolare e ristrutturare la mia storia culturale nel momento in cui un simbolo si offre come taglio luminoso su un'altra realtà, frutto d'impensate, insondate relazioni (appunto *metafore*)... In questo senso l'arte mi appare come una funzione del linguaggio, lo espande, lo integra di nuove possibilità rappresentative; dove il linguaggio va, la vita collettiva andrà, e spesso quella "solitudine" estetica *che già è stata*, ha aperto una strada, ha segnato una via, comunque ha reso disponibili visuali e strumenti della rappresentazione che poi la vita tutta potrà quotidianizzare. Che tu gestisca stati simbolici digitali o acustico-tradizionali, sempre come artista ti trovi ad osservare la veloce saturazione espressiva degli elementi linguistici che utilizzi. Questa rapidità di deperimento, di noia, di putrefazione degli elementi avvicinano l'arte alla morte, ad una particolare assunzione del senso epicamente vitale che il ruolo dell'artista svolgendosi incarna. Vivere e *provocare* la decadenza dei simboli, degli stili, dei modi, ti mette nella condizione di dire della *sospensione* e della *riarticolazione delle tradizioni*; ma anche di arrischiare nuove forme vitali quando ancora tutti sono alla festa della vita, la precedente memoria diffusa, popolare. Che compito ingrato, eppure inebriante. In questo sento che *essere esteticamente responsabili* significhi parlare di complessità e di ecologia, intendendo rispettare tutta la ricerca e tutte le storicità, sempre e comunque, perché da entrambe vengono *nutrizioni linguistiche continue*; e non perché ci sia *uno sviluppo*, ma perché nell'espansione e nella riassunzione continua dei *modi* e dei *mondi*, e nella loro *ampia accessibilità* è il carattere di civiltà che il secondo novecento ha vissuto come robusto sogno irreversibile.

Come eravamo soliti firmare: *per un mondo di simboli continui*, dove tutto viva, e tutto sia percorribile e ripercorribile, e poi molto di più, creabile e distruggibile, senza che niente muoia mai, davvero. Questa è la grande sfida dell'arte digitale, incarnando il senso dell'arte di ogni tempo, ma con in più un senso coraggioso del contenimento della virtualità storica, radicale, entusiasmante, applicato quindi ad una contemporaneità che fa del *museo immaginario globale* il luogo dell'immersività simbolica attiva. Ne risulta un abitare l'identità e la diversità, la propria molteplicità, con fare fluido; assumere la molteplice identità della mente, liberata e fatta istituzione amorevole, non è forse questa la lezione più alta che ci possa venire dalla tecnologia estetica?

text : **Paolo Davoli**

Così Parlò Zarathustra di F.W.Nietzsche

Zarathustra è un mito grandioso in cui Nietzsche proietta, in un continuo alternarsi di allegoria e realtà, tutto il suo mondo interiore. La visione dell'uomo che emerge da queste pagine è del tutto inconsueta e rivoluzionaria: la razionalità cessa di essere l'unico criterio valido della conoscenza, l'arte non coincide più con l'ideale della purezza formale e la morale sfugge completamente agli schemi del comportamento borghese. L'esaltante messaggio nietzschiano riflette pienamente la crisi della cultura ottocentesca e la nascita del pensiero del Novecento. Zarathustra è l'erede degli "spiriti liberi", il difensore della vita, che nel mondo prevedibile dei filosofi vede piuttosto "il regno dell'incerto, del mutevole, di ciò che è capace di trasformarsi, che ha molti significati", "un mondo così sovranamente ricco di cose belle, ignote, problematiche, terribili e divine" che appare come un gioco dalle infinite interpretazioni; Zarathustra è l'uomo rappresentato come confine, la persona che sta dietro la passione e la musica delle parole. Una persona nata dalla scissione, dallo smembramento di un'altra: nata da Nietzsche stesso, ancor più nascosto dietro la sua opera, nelle pieghe di una scrittura che è anche una maschera. Una scrittura destinata a porsi come una forma di seduzione nella quale i pensieri scorrono in figure danzanti, dove la verità si dissolve in verità molteplici e il mondo è un dispiegarsi continuo, un fluire di mille e mille rivoli.

Ferruccio Masini – note introduttive a *Così parlò Zarathustra* di F.W.Nietzsche – Newton & Compton Editori – Roma 1999

Note

¹ sono le istruzioni (in italiano "chiamata") con le quali un conduttore d'opera nonlineare articola il comportamento dei musicisti in un'opera nonlineare;

² per il punto di vista Timet sul diritto d'autore si veda l'articolo uscito per il numero speciale della rivista KonSequenz, n.7, firmato da Lorenzo Brusci e Paolo Frasconi.

