Dottorato di Ricerca
Il cinema nelle sue interrelazioni con il teatro e le altre arti

Acoustic Spaces
La dimensione sonora della fonosfera contemporanea tra città, media e performing arts

Tutor prof. Marco Maria Gazzano

Dottorando Elisa Cuciniello

Coordinatore prof.ssa Veronica Pravadelli

SCUOLA DOTTORALE
Culture e trasformazioni della città e del territorio

XXVIII Ciclo - A.A. 2014-2015

Indice

p. 4		**Premessa**
p. 10	**I**	**Antefatti topologici**
p. 10	1.	Note per un'archeologia dello spazio
p. 16	2.	Risonanze
p. 20	**II**	***Urban Soundscapes***
p. 21	1.	Ecologia acustica e ascolto, dal paesaggio alla mappa
p. 31	2.	Orchestrazioni e metafore dell'attraversamento urbano
p. 37	3.	*Soundwalks* e *Soundtracks of reality*
p. 44	**III**	**Antropotecniche e spazi acustici nell'esperienza mediale**
p. 47	1.	Venire al mondo, venire al suono
p. 57	2.	Per un'ecologia dei media acustici
p. 64	3.	Il rumore del potere e il "suono come arma"
p. 71	**IV**	**Poetiche degli ambienti sonori** L'opera come dispositivo percettivo e ambientale
p. 76	1.	*Sonorità prospettiche*
p. 85	1.1.	Jacob Kirkegaard
p. 89	1.2.	Francesco Fonassi
p. 93	2.	Dalla rappresentazione alla drammaturgia dello spazio
p. 96	2.1.	Heiner Goebbels
p. 100	2.2.	Romeo Castellucci
p. 103	3.	Ecografie dell'immagine sonora
p. 109	3.1.	Alva Noto
p. 112	3.2.	Ryoji Ikeda
p. 116		**Apparati**
p. 116		Lexicon
p. 119		Bibliografia
p. 130		Siti web
p. 131		Tavola iconografica

Al tempo in cui non avevamo nome,
abbiamo, probabilmente, udito tutto.

E. Cioran

Premessa

Il progetto si propone di indagare il rapporto esistente tra spazio e dimensione sonora nella fonosfera attuale, ovvero in quella confederazione di voci, rumori, suoni, volumi e timbri che si dispiega nello scenario urbano, mediatico e artistico contemporaneo.

Il contesto teorico di partenza è duplice: da un lato si riconosce nello *spatial turn* un movimento che ha sollecitato le discipline umanistiche ad aggiornare e approfondire l'interesse per il modo (fenomenologico, sociale, esistenziale) in cui lo spazio si costituisce e viene vissuto; dall'altro, si fa riferimento al campo di ricerca dei *sound studies* che nel corso dell'ultimo decennio ha visto consolidare le proprie linee teoriche nella definizione del fondamentale ruolo svolto dal suono dal punto di vista sociale, storico, tecnologico e politico.

È proprio all'ambito dei *sound studies* che appartengono alcuni tra i principali studi che hanno indagato la prospettiva di ricerca da cui muove il presente studio[1]: nell'ambito del crescente interesse per quello che Jim Drobnick definisce *sonic turn*[2], infatti, un numero considerevole di riflessioni e analisi hanno guardato al suono come a un elemento determinante per la creazione di ambienti, e dunque all'ascolto come possibilità di entrare in una spazialità che, per dirla con Nancy, «ci penetra»[3], ci consente di essere parte di uno spazio acustico che nel suo "aver luogo" contribuisce alla formazione della soggettività.

Il percorso di ricerca è dunque strutturato prendendo in esame, tra gli altri, i concetti di "soundscape", "spazio acustico" e "fonotopo", con l'intento di individuare le possibili articolazioni dell'esperienza acustica, individuale e collettiva, così come si è

[1] Tra gli studi più recenti e significativi, cfr.: G. Born, *Music, Sound and Space: Transformations of Public and Private Experience*, Cambridge University Press, Cambridge 2013; R. Pe, *Spazi aurali*, Postmedia Books, Milano 2016; F. Bianchi, V. J. Manzo (a cura di) *Environments Sound Artists*, Oxford University Press, Oxford 2016 (in corso di pubblicazione).

[2] Cfr. J. Drobnick, *Aural Cultures: Sound Art & Society*, YYZ Books, Banff 2004.

[3] Cfr. J. L. Nancy, *A l'écoute*, Galilée, Paris 2002, tr. it. *All'ascolto*, Cortina, Milano 2004.

andata modificando nel corso degli ultimi decenni grazie alla diffusione di nuove tecnologie di registrazione, manipolazione e diffusione del suono.

Un apporto fondamentale alla ricerca deriva dunque da riferimenti che intrecciano l'ambito della critica geografica, dell'antropologia, della nuova fenomenologia e dei *performance studies*, sviluppati in un percorso non lineare che procede per analisi e incursioni in teorie e pratiche.

Prendendo atto della rinascita della sfera emozionale nella filosofia contemporanea – soprattutto nella filosofia che riflette sugli aspetti irriducibilmente qualitativi del "mondo della vita" – un paradigma teorico utile alla ricerca è stato individuato nella neofenomenologia e in un'antropologia antidualistica, che mettono al centro il corpo non solo fisico ma soprattutto vissuto, per mostrare che i sentimenti e le passioni non sono qualità intrapsichiche ma "quasi-cose"[4] effuse nello spazio, detto altrimenti "atmosfere", così come sono state formulate da Hermann Schimtz e Gernot Böhme.

Un riferimento costante alla presente ricerca è inoltre costituito dal pensiero di Peter Sloterdijk, *Kulturwissenschaftler* ("Scienziato della cultura") che con la sua opera genuinamente filosofica offre una riflessione sul concetto di spazio caratterizzata da una potente e bruciante attualità, che obbliga al ragionamento e alla discussione. Sloterdijk – che è stato peraltro allievo di Schimtz – fonda infatti una nuova antropologia filosofica che ricostruisce la storia della cultura attraverso una storia onto-antropologica dello spazio: in essa suono e musica assumono un ruolo determinante nella formazione dell'uomo – a partire da quell'*Homo Sapiens* che diventa ciò che ascolta[5] – il quale fa esperienza della sua *medialità acustica* in stadi pre-natali che tenterà di ricostruire per il resto della sua esistenza.

Elaborando tali riflessioni, il lavoro è suddiviso in quattro capitoli in cui la relazione tra spazialità e dimensione sonora viene restituita adottando un approccio interdisciplinare e una necessaria erosione dei confini tra le discipline stesse che hanno contribuito a individuare i diversi livelli della questione posta.

---

[4] Cfr. T. Griffero, *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Mondadori, Milano 2013.

[5] P. Sloterdijk, *Sphären III - Schäume, Plurale Sphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2004, tr. it. *Sfere III. Schiume*, Raffaello Cortina, Milano 2015, p. 564.

Nel primo capitolo si individuano le questioni terminologiche fondamentali della ricerca, così come si sono andate affermando nel pensiero occidentale a partire dai profondi stravolgimenti tecnologici, mediologici e sociali del contemporaneo.

Partendo dall'imprescindibile esperienza del *World Soundscape Project* realizzato da Raymond Murray Schafer, nel secondo capitolo si prendono in considerazione le modalità con cui nel contesto urbano il suono incide sulla percezione, interpretazione e comprensione dello spazio abitato. Le questioni ambientali e urbane sono infatti le principali sfide del mondo contemporaneo: per fronteggiarle in maniera efficace, esse richiedono lo sviluppo di nuovi strumenti concettuali e quadri metodologici. Grazie ai nuovi sistemi di geolocalizzazione e di *live streaming*, i suoni del paesaggio possono entrare a far parte di sperimentali archivi dinamici online, a disposizione di artisti e fruitori, fornendo così informazioni qualitative sui luoghi cui si riferiscono. Contestualizzando inoltre le riflessioni messe in campo dalla critica geografica, si pongono in dialogo teorie e metafore dell'attraversamento urbano con le esperienze artistiche di *soundwalking*.

Prendendo atto del fatto che «lo spazio acustico, così come lo conobbero gli uomini prima della scrittura (e molte culture non alfabetiche), è presumibilmente la modalità naturale della consapevolezza spaziale, dato che non fu il prodotto secondario di nessuna tecnologia»[6], nella terza parte del lavoro si procede con l'analisi della dimensione acustica dell'esperienza mediale. Riferimenti fondamentali in tale contesto sono la definizione di spazio acustico fornita da McLuahn e le riflessioni sul medium che si possono delineare seguendo il pensiero di Peter Sloterdijk: due sguardi differenti ma contigui sulla stessa problematica, che invitano a prendere in considerazione una necessaria idea di "ecologia dei media".

L'indagine sui modi e sulle esperienze della comunicazione si concentra infine sul più recente sviluppo di tecnologie e pratiche di sorveglianza e terrore sonori: risvolto oscuro e macabro di una guerra che nel contemporaneo si svolge non più contro i corpi dei nemici ma contro l'ambiente in cui vivono, contro l'aria che respirano, per parafrasare Sloterdijk. Un dato, questo, che non fa altro che testimoniare il potere del suono nel segnare i cambiamenti in seno al controllo dell'ordine, alla concezione dello spazio urbano, ai

[6] M. McLuhan, E. McLuhan, *Laws of Media*, University of Toronto Press, Toronto 1988, tr. it. *La legge dei media*, Lavoro, Roma 1994, p. 61.

rapporti con l'altro.

Come percepiamo lo spazio? E come ci informano gli artisti di questa esperienza, come la intensificano attraverso la manipolazione dei suoni? A partire da queste domande elementari, l'ultimo capitolo indaga la categoria spaziale come elemento di ricerca sotteso alla storia di diverse espressioni artistiche – dall'arte sonora a quella performativa di stampo teatrale e audiovisivo *live*, qui racchiuse nell'accezione più ampia di *performing arts* – attraverso focus su alcuni casi di studio a nostro avviso emblematici per la ridefinizione del rapporto tra suono e spazio, e in particolare per l'individuazione delle qualità acustiche degli ambienti rese percepibili dalle nuove tecnologie di captazione e spazializzazione del suono.

L'analisi fa riferimento in questo caso alla prospettiva intersoggettiva e atmosferica proposta da Schimtz e Böhme: da questo punto di vista, infatti, il concetto di atmosfera implica una particolare concezione della percezione che ci aiuta a introdurre e a prendere in considerazione le dimensioni sensoriali, affettive, pratiche e materiali dell'ambiente sonicamente costruito.

Tra gli "apparati" proposti in chiusura, si propone un *lexicon* ragionato attraverso cui ritrovare i principali termini e concetti eleaborati.

L'intento del lavoro è dunque quello di riportare alla luce e mettere in risonanza tra loro riflessioni che da diverse discipline possano fornire un valido terreno teorico per una ricerca tanto liminale quanto viva e attiva a più livelli nella pratica artistica contemporanea: quella che indaga, appunto, la dimensione acustica della spazialità vissuta o costruita dall'esperienza umana. Nasciamo e viviamo avviluppati nei suoni, e il nostro stesso orecchio, per dirla con Sloterdijk, è l'organo principale che connette l'interno con l'esterno. Ma sono gli artisti che, con la loro capacità di «leggere il linguaggio del mondo esteriore e metterlo in relazione con il mondo interiore»[7] hanno pensato al rapporto tra suono e spazio come a una possibilità di conoscere più approfonditamente il modo in cui abitiamo lo spazio, il modo in cui esso si costruisce grazie alla nostra presenza, in sostanza, il nostro modo di comprendere "come" stare al mondo.

Il punto di vista che qui si propone è dunque quello di una necessaria «etica della situazione, che potremmo chiamare anche un'etica delle atmosfere»[8]: ovvero la necessità

[7] M. Mcluhan in *Marshall McLuhan*, «Playboy Magazine», Marzo 1969.
[8] P. Sloterdijk, *Sfere III*, cit., p. 245.

di attribuire a persone e culture gli effetti atmosferici delle loro azioni, ponendo in rilievo la produzione di clima come processo civilizzatore fondamentale. E farlo prendendo atto della capacità e della pervasività che il sonoro ha di trasformare ambienti e percezioni.

Con il lavoro di ricerca si è voluto dunque tracciare un fertile terreno di partenza per analisi ulteriori: molto lavoro è infatti ancora necessario in ambito teorico per sistematizzare discorsi e approcci all'esperienza sonora e per approfondire tematiche relative alla vocalità e al silenzio che sono state qui invece tralasciate.

Non solo: nel corso della ricerca ci si è anche prepotentemente scontrati con la "funzione ancillare" ancora relegata al suono nel panorama delle teoriche e degli studi sull'audiovisivo. Lungi dal voler proclamare e proporre la "vittoria" di un senso sull'altro, si ritiene piuttosto che l'esperienza sonora necessiti ancora di indagini che tengano conto della sua complessità.

ANTEFATTI TOPOLOGICI

Per un'archeologia dello spazio

Nonostante il primato della temporalità sia indiscusso nell'Occidente filosofico, lo spazio è argomento, specialmente nella filosofia moderna, di una vasta letteratura metafisica ed epistemologica. Le teorie scientifiche di inizio Novecento e i recenti studi hanno sempre più focalizzato l'attenzione del mondo scientifico-accademico sulla questione dello spazio e sulle implicazioni reali e teoriche che le diverse concezioni avrebbero messo in atto.

In particolare, le scienze umane sono state investite negli ultimi decenni da uno *spatial turn* che le ha sollecitate ad aggiornare e approfondire l'interesse per il modo (fenomenologico, sociale, esistenziale) in cui lo spazio si costituisce e viene vissuto. Se dal punto di vista urbano e sociale Edward W. Soja sembra essere la figura chiave nella definizione e nella messa in campo di tale *spatial turn*[9], è Soja stesso a individuare un

[9] Cfr. sul tema: J. Falkheimer, A. Jansson (a cura di), *Geographies of communication: the spatial turn in media studies*, Nordicom, Goteborg 2006; J. Döring, T. Thielmann (a cura di), *Spatial Turn: das Raumparadigma in den Kultur und Socialwissenschaften*, Transcript, Bielefeld 2008; : Csàky, C. Leitgeb (a cura di), *Kommunikation, Gedächtnis, Raum: Kulturwissenschaften nach dem Spatial Turn*, Transcript, Bielefeld 2009; B. Warf, S. Arias (a cura di), *The spatial turn: interdisciplinary perspective*, Routledge, New York 2009; A. Schlitte (a cura di), *Philosophie des Ortes: Reflextionen zum spatial turn in den Sozial- und Kultuwissenschaften*, Transcript, Bielefeld 2014.

punto di svolta in tale direzione già negli scritti di Henri Lefebvre e Michel Foucault. La categoria spaziale attraversa infatti la storia del pensiero come uno dei problemi filosofici per eccellenza e, prendendo in prestito le parole di Foucault – per il quale il concetto di spazio percorre l'intero *corpus* dei suoi scritti –, possiamo dire che «lo spazio stesso, nell'esperienza occidentale, ha una storia»[10] e che questa storia può essere grossolanamente suddivisa in tre periodi: nel Medioevo lo spazio esprimeva un insieme gerarchizzato di luoghi» ed era perciò uno spazio di "localizzazione"; tale spazio fu poi aperto da Galileo Galilei, il quale ha dischiuso uno spazio infinito e infinitamente aperto, così che, dal XVII secolo, l'estensione si è progressivamente sostituita alla localizzazione; attualmente invece stiamo vivendo, proseguendo con Foucault, uno spazio di "dislocazione" definito dalle relazioni di prossimità tra punti o elementi. Appare evidente come queste riflessioni possano avere avuto un'eco notevole in numerosi campi del sapere e del pensiero, e che dunque la svolta spaziale sia stata determinata dall'esigenza di riconsiderare posizioni e contesti implicati in maniera irreversibile con tutte le costruzioni di conoscenza[11].

L'intento in questa sede è individuare alcuni tra i principali itinerari di ricerca che hanno stimolato tale svolta topologica, e che informeranno quanto si andrà a discutere ed analizzare nel corso dello studio.

> Concezione ordinaria dello spazio come spazio locale maturata attraverso la nascita della planimetria, l'idea aristotelica del *topos* come ambito circoscritto da corpi, quella cartesiana dello *spatium* metricamente determinabile come distanza e intervallo tra corpi, e infine quella leibniziana dello spazio come epifenomeno dell'interrelazione di corpi solidi. Basta infatti prescindere, per un momento, da queste tappe storiche, e dietro a questa topologia fisicalistica, per la quale lo spazio è un po' come un teatro di cui l'uomo è spettatore e/o attore, emergerà lo spazio predimensionale in cui la presenza proprio-corporea funge da operatore anisotropo[12].

---

[10] M. Foucault, *Des espaces autres*, "Architecture, Mouvement, Continuité", n. 5, octobre 1984, pp. 46-49, ora in *Dits et écrits*, a cura di D. Defert e F. Ewald, Gallimard, Paris 1994, pp. 752-762 ; ed. it. *Spazi altri – i luoghi delle eterotopie*, a cura di S. Vaccaro, Mimesis, Milano 2011, pp. 19-32.

[11] Cfr. D. E. Cosgrove (a cura di), *Mappings*, Reaktion Books, London 1999, p. 7

[12] T. Griffero, *Il pensiero dei sensi. Atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016, p. 175.

A partire dalle speculazioni di Husserl e Heidegger, il pensiero fenomenologico ha ritenuto fondamentale considerare lo spazio come una dimensione carica di qualità ed elaborata attivamente, piuttosto che un orizzonte di azione passivo, non omogeneo e vuoto. In particolare nella riflessione heideggeriana, l'idea di spazio e di *topos* appaiono fin dal principio come sostanziali punti di partenza, sebbene siano state poco indagate nonostante la loro effettiva rilevanza nel complesso della sua opera[13]: opera che anzi potrebbe essere considerata come uno dei principali *corpus* teorici fondanti il pensiero spazialmente orientato. Tanto in *Sein und Zeit* quando in *Kunst und Raum*, infatti, l'intento di Heidegger è quello di mostrare la stretta connessione operante tra uomo e spazio, una connessione che il pensiero occidentale aveva fino a quel momento mancato poiché concentrato nel considerare l'uomo come un ente che lo immobilizzava nell'orientamento soggetto-oggetto, con stretto riferimento alla dualità antica. L'analitica esistenziale suggerisce e incita, invece, a una riscoperta della dimensione ontologica dell'uomo, che è un *esserci*, un *essere-nel-mondo*. Complice la fuorviante impostazione di *Essere e Tempo* che vuole conferire priorità ontologica alla temporalità, spesso viene posto in secondo piano quanto invece la spazialità occupi tutta la prima sezione dell'opera e ne condiziona i passaggi successivi.

È proprio nel contesto della sua analisi topologica, e dunque descrivendo l'orientamento spaziale dell'*esserci* che implica anche l'articolazione nelle direzioni spaziali, che Heidegger scrive: «è in base a queste direzioni che va caratterizzata anche la spazializzazione dell'esserci nella sua "corporeità (*Leiblichkeit*)", spazializzazione che cela in sé una sua particolare problematica che qui non possiamo trattare»[14]. Ed è probabilmente da un riferimento implicito a questo passaggio che più tardi Maurice Merleau-Ponty porrà il problema della collocazione "dentro le cose", la nostra progressiva "autointegrazione" nel mondo, a partire dalla "carne" (*Leib*) e dalla corporeità nel senso più forte del termine[15].

Nella *Fenomenologia della percezione* Maurice Merleau-Ponty diagnostica infatti le problematicità del soggetto come radicate in parte nella percezione errata di spazio e

[13] Cfr. J. Malpas, *Heidegger and the Thinking of Place. Explorations in the Topology of Being*, MIT Press, Cambridge MA 2012.

[14] M. Heidegger, *Sein und Zeit*, Niemeyer, Tübingen 1993, tr. it. *Essere e tempo*, a cura di F. Volpi, Milano, Longanesi, 2005, p. 138.

[15] Cfr. M. Merleau-Ponty, *Phenomenologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945; tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Mimesis, Milano 2003.

tempo del mondo in cui abitiamo. Egli valuta l'esperienza pre-riflessiva al di sopra della "conoscenza" sedimentata che abbiamo acquisito sulle cose, ed è d'accordo con la critica di Husserl al contemporaneo pensiero "ad alta quota": un pensiero del mondo regolarizzato ed esteso sotto di noi, che offre l'illusione di una vista onnicomprensiva, senza pieghe o angoli nascosti, e che possiamo rappresentare in maniera quantificabile. I tradizionali parametri di altezza, peso e profondità dello spazio geometrico sono dunque descrittivi di localizzazione, e per questo criticabili e abbandonabili in favore di una prima dimensione fondata sulla profondità: dimensione che registra le relazioni in termini di distanza e prossimità dagli altri, e incorpora reazioni qualitative e affettive.
Ci basta qui sottolineare un passaggio in cui Merleau-Ponty pensa lo spazio come "potenzialità di connessioni":

> Lo spazio non è l'ambito (reale o logico) in cui le cose si dispongono, ma il mezzo in virtù del quale diviene possibile la posizione delle cose. Ciò equivale a dire che, anziché immaginarlo come una specie di etere nel quale sono immerse tutte le cose o concepirlo astrattamente come un carattere che sia comune a esse, dobbiamo pensarlo come la potenza universale delle loro connessioni[16].

Sull'onda delle massicce trasformazioni sociali, politiche e culturali, per lo più favorite e supportate da uno sviluppo tecnologico senza precedenti in quanto a potenza capillare di influenza sulle individualità, le complesse topologie derridiane e deleuziane possono fornire utili strumenti per dar forma, per dirla con Foucault, a efficaci "ontologie dell'attualità". Sebbene un pensiero sullo spazio non è identificabile come programmatico in nessuno dei due pensatori – dal momento che le rispettive riflessioni non si arenano mai su alcun tipo di definizione tradizionale – Derrida e Deleuze offrono notevoli spunti per iniziare a pensare un'ontologia dello spazio dal punto di vista tecnico, sociale, politico, psicopolitico e geografico, che andrà a influenzare l'idea di mondo *globale* emerso nel contesto della "fine della storia", come si è andata a delineare nel pensiero filosofico da Hegel a Kojeve, passando per la *post-histoire* di Gehlen. Tale idea è in grado di «porre lo *spatial thinking* come via privilegiata di accesso alle concrete forme di vita e di azione dei

[16] Ivi, pp. 326-327.

soggetti in un mondo non-euclideo: un mondo ormai irriducibile a una superficie piana (limitata, ma infinita), ma consistente in una sfera (finita, ma illimitata)»[17]. Risuonano in tal senso le parole di Giacomo Marramao in una sua riflessione sulla problematica spaziale:

> Un fantasma si aggira oggi per il mondo globalizzato, per questo nostro mondo divenuto globo, mondo insieme finito e illimitato, irrappresentabile con l'ausilio di qualsivoglia mappa: il fantasma dello spazio. Dopo il lungo persistere del retaggio anti-spaziale di filosofie della storia modellate sul primato del tempo, lo spazio sembra prendersi la sua rivincita, ponendosi come condizione di possibilità e fattore costitutivo del nostro agire e del nostro concreto, corporeo, *essere-nel-mondo*[18].

Tra i protagonisti di quella che Marc Jongen definisce "Scuola di Karlsruhe"[19] – protagonisti in costante dialogo tra loro, a testimonianza del fervido interscambio tra teorie e arti che si è instaurato fin dagli esordi nell'isola felice dello ZKM di Karlsruhe –, Peter Sloterdijk, Bruno Latour, Boris Groys e Peter Weibel non solo hanno portato all'attenzione del dibattito filosofico internazionale la necessità di ripensare la nascita, gli sviluppi e le implicazioni della globalizzazione, ma lo hanno fatto anche a partire dalla volontà di rifondare gli studi antropologici ed estetici in un'ottica topologica che pensi all'uomo come "costruttore di spazi". Per entrare nel merito delle riflessioni, può essere utile soffermarsi su un riferimento diretto al testo di Sloterdijk, così da cogliere con maggiore immediatezza il progetto generale alla base di *Sfere*:

> La ricerca del nostro *dove* è più sensata che mai, poiché essa si interroga sul luogo che producono gli uomini per avere ciò in cui possono apparire ciò che sono. Questo luogo porta in questa sede, in memoria di una tradizione rispettabile, il nome di *sfera*. La sfera è la rotondità dotata di un ulteriore, utilizzato e condiviso, che gli uomini abitano nella misura in cui pervengono

---

[17] G. Marramao, Spatial turn*: spazio vissuto e segni dei tempi*, in «Quadranti. Rivista Internazionale di Filosofia Contemporanea», vol. I, n. I, 2013, p.37.

[18] Ivi, p. 31.

[19] Cfr. M. Jongen (a cura di), *Philosphie des Raumes. Standortbestimmungen Ästetischer und Politischer Theorie*, Fink, München 2008.

> ad essere uomini. Poiché abitare significa sempre costruire delle sfere, in piccolo come in grande, gli uomini sono le creature che pongono in essere mondi circolari e guardano all'esterno, verso l'orizzonte. Vivere nelle sfere significa produrre la dimensione nella quale gli uomini possono essere contenuti. Le sfere sono delle creazioni di spazi dotati di un effetto immuno-sistemico per creature estatiche su cui lavora l'esterno[20]

Il concetto di *sfera* che Sloterdijk delinea ha dunque a che vedere principalmente con la spazialità e la creazione di spazio, con un rapporto di reciproco rimando tra interno esterno, tra creare spazi e abitare. L'imponente trilogia *Sfere*, composta da *Blasen* (1998, tr. it. *Sfere I: Bolle*, 2009), *Globen* (1999, tr. it. *Sfere II: Globi*, 2014) e *Schäume* (2004, tr. i t *Sfere III: Schiume*, 2015), intesse una sottile archeologia dei media come base dei processi formativi ed esperienziali dell'uomo, le cui tappe sono fondamentali per la definizione di un approccio mediale ai rapporti tra spazio e suono. Le fonti di una tale riflessione sono molteplici e convergono nella formulazione di tre differenti teorie dello spazio, espressa ognuna in un volume della trilogia: nel primo volume Sloterdijk traccia una teoria antropogenica dello spazio materno dalle chiare implicazioni biologiche e psicoanalitiche; nel secondo individua la nascita delle civiltà e delle teorie metafisiche dal punto di vista spaziale/immunologico; nel terzo volume, infine, analizza la disintegrazione del vivere comunitario e le forme metafisico-inclusive di sopravvivenza odierne.
È proprio a partire dalle considerazioni sloterdijkiane che la presente ricerca prende spunto per mostrare quanto possa essere pertinente, nella fonosfera contemporanea, indagare il rapporto suono-spazio e alle sue ripercussioni nelle relazioni sociali e culturali.

[20] P. Sloterdijk, *Sphären I - Blasen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998; tr. it. *Sfere I. Bolle*, Meltemi, Roma 2009, p. 82.

Risonanze

"Dove siamo quando ascoltiamo musica?" Peter Sloterdijk procede nella sua indagine sul "dove" dell'essere abbracciando numerose metafore e questioni musicali, fino a definire l'uomo un "esperimento sonoro[21]. La questione del *dove* e della spazializzazione del suono che Sloterdijk intravede e rilancia come fondamentale nella sua *topologia umana* ha, a ben vedere, molte più implicazioni di quanto a prima vista la relazione non riesca a far immaginare. Musica e suoni infatti esercitano un'influenza determinante sul mondo contemporaneo: dall'ubiquità e portabilità dei riproduttori personali di musica (walkman, lettore CD, MP3, Ipod, ecc.) al controverso uso del suono come mezzo di tortura, si tratta di cogliere la loro capacità di generare modi di socialità e di privatizzazione dello spazio, identità e soggettività, azioni e reazioni politiche.[22]

> There is some deeper truth to the tagline for the first *Alien* movie: on space, no one can hear you scream. Sound does not exist in a vacuum; it implies space, as does hearing. "Space", JohnMOwitt once said, "is the grain of sound"[23].

La relazione tra ambiente sonoro e spazio ha costituito uno dei nodi focali nell'evoluzione dei *sound studies*, a partire dall'orizzonte ecologico promosso da Raymond Murray Schafer che ha inaugurato le indagini sulle trasformazioni dell'ambiente sonoro tanto nel passato quanto nella fonosfera contemporanea, fino alle ricerche sul rapporto tra suono, architettura e città. La lunga vicenda delle relazioni spaziali è stata infatti indagata principalmente a partire dalle problematiche prospettiche, e dunque mediate dal senso della vista. Tra il Rinascimento e Cézanne, ma anche con le magiche illusioni del Barocco, le poetiche spaziali erano fondate dalla dominante rappresentazione

---

21 Cfr. P. Sloterdijk, *Weltfremdheit,* Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1993.

22 Uno dei pochi ma fondamentali strumenti di analisi e confronto su queste tematiche è il testo: G. Born, *Music, Sound and Space. Transformations of Public and Private Experience,* cit.

23 J. Sterne (a cura di), *The Sound Studies Reader*, Rotledge, London-New York 2012, p. 91.

spaziale visiva. Ma dopo secoli di elettricità gli effetti dell'episteme visiva lasciano il posto a modalità sensoriali tattili e propriocettive, trasposti nell'intermedialità, nel 3D, nelle realtà virtuali: la percezione sviluppata nell'ambiente globale, il punto dell'essere, è ora una propriocettiva sensazione del mondo. Indagare la spazialità nelle pratiche artistiche implica dunque circostanziare una serie di questioni fondamentali: come viene definito lo spazio da un'opera d'arte? Da cosa è determinata l'esperienza di uno spettatore o di un ascoltatore? Come si rapportano le opere d'arte tecnologiche con gli aspetti visivi, uditivi e psicologici della spazialità? In che modo il rapporto tra tecnologia, spazio e architettura si è sviluppato nel corso degli ultimi secoli? Come gli sviluppi tecnologici influenzano la nostra percezione e la rappresentazione dello spazio, e come ci relazioniamo con lo spazio che ci circonda?

> La pluralità di sensi dell'espressione "spazio sonoro" è forse attraversata da un tratto comune – e precisamente che in essa è comunque coimplicato un riferimento alla nozione di *totalità* o a quella di *relazione*, o ad entrambe insieme. Così una prima accezione generalissima di "spazio sonoro" è applicabile alla *totalità dei fenomeni sonori*, a qualunque cosa possa colpire il nostro orecchio: suoni o rumori naturali o artificiali, prodotti dalle cause più diverse. Spazio sonoro in questa prima accezione è l'universo dei suoni, senza alcuna specificazione. Esso rappresenta un campo aperto per le selezioni operate dalla musica nella varietà delle sue manifestazioni, che possono essere orientate da criteri molto differenti. Nessun suono è in sé, intrinsecamente, un "suono musicale"[24].

Fin dall'emergere delle orchestre sinfoniche, compositori e *sound artist* hanno lavorato espressamente e intenzionalmente con gli aspetti spaziali del suono: includendo in tale senso tanto la spazializzazione elettronica di classici lavori d'*ensemble* quanto le ricerche sulle possibilità acusmatiche del suono e l'improvvisazione elettroacustica durante le performance *live*. Non solo. Generalmente la storia spaziale del suono è legata all'idea di "sala" – tanto in ambito musicale quanto in quello performativo – e dunque di luogo deputato all'esibizione e alla ricezione, come spazio fisico principalmente

[24] G. Piana, *Barlumi per una filosofia della musica,* http://www.filosofia.unimi.it/~giovannipiana/barlumi/pdf/barlumi.pdf p. 69

ascrivibile all'economia dello spettacolo, alla diffusione di opere. Ma quando questo "dato" è stato significativamente preso in considerazione come elemento decisivo per la composizione stessa, ha rivelato le sue sorprendenti e decisive possibilità per una trasformazione stessa dell'esperienza artistica. Con l'emergere della musica elettroacustica a metà del XX secolo, infatti, la dimensione dello spazio architettonico acquista valore nuovo per il compositore e dunque non viene inteso più come luogo di distribuzione spaziale degli strumentisti, ma si comincia a ragionare anche in termini di "effetti di movimento" delle fonti sonore nella progettazione di opere musicali. Quando la musica oltrepassa i confini della sala in cerca di spazi alternativi, si riconfigura quasi immediatamente in nuovi formati come performance e installazioni sonore che hanno iniziato a essere chiamati di *sound art.*

L'introduzione delle tecnologie digitali ha inoltre avviato una trasformazione radicale nell'ambito delle arti sonore, le quali hanno espanso il concetto di spazio in musica, muovendo dall'idea di spazio performativo come area delimitata con precise caratteristiche acustiche, verso la nozione di luogo in cui gli elementi rappresentativi del posto diventano elementi espressivi dell'opera: in tal senso dunque la nozione di luogo stesso viene sostituita da quella di spazio propriamente inteso, ovvero di un ambiente, di un sistema, oltre e più che un luogo fisico in cui l'oggetto artistico viene presentato. Ciò porta con sé l'introduzione nel processo compositivo ed espressivo di vari aspetti ambientali come le caratteristiche architettoniche, le convenzioni e le tracce sociali e provoca inevitabilmente lo spostamento del focus dall'oggetto sonoro all'*environment tout court.*

Inaugurato dalle sperimentazioni degli anni '60, il rapporto con lo spazio si è sviluppato nel tempo a partire dalle esperienze come quella del "Deep Listening" di Pauline Oliveros ed è proseguito in tre direzioni principali supportato dall'utilizzo di tecnologie sempre più sofisticate oppure totalmente autoprogettate:

- *Spazi acustici*: in cui l'attenzione è riposta sulle caratteristiche acusticamente percettive di uno spazio, come volume, risonanza e localizzazione delle fonti sonore e sui fenomeni acustici che sono soliti determinare impressioni psicoacustiche di uno spazio. Una delle forme più note intraprese da alcune pratiche artistiche è sicuramente quella delle investigazioni e delle azioni sonore

ed elettromagnetiche della città attraverso *sound walks*;

- *Spazi architettonici*, relativi alla concezione di *aural architecture* sviluppata da Barry Blesser e Linda-Ruth Salter[25] in base alla quale i suoni vengono definiti per la loro capacità di dare forma a uno spazio e ridefinirne le caratteristiche dell'ascolto. A differenza di un paesaggio sonoro in cui i suoni sono importanti per se stessi e in quanto tali, negli spazi architettonici i suoni ridefiniscono lo spazio;
- *Ambienti sonori*, progettati per ridefinire l'ascolto come esperienza "pura" e "fisica", immersiva anche grazie allo sviluppo di sistemi altamente definiti per la spazializzazione del suono e per la sintesi audiovisiva. Un esempio recente in tale direzione è costituito dal progetto "4DSOUND" avviato nel 2008 e coordinato dal direttore creativo John Connell per la creazione di un Istituto di Ricerca sulla spazializzazione sonora che attraverso incontri e residenze ha dato vita a un ciclo di performance ed eventi che aprono nuove possibilità per la creazione, l'esecuzione e l'esperienza spaziale del suono[26].

Ciò che tali esperienze sottondono è dunque una "liberazione" del suono: liberazione dal codice musicale, dalla dislocazione dei performer, dal riferimento a una realità pensate cartesianamente sulle assi di tempo e spazio. Come suggerisce Varèse, invece, ed è ciò che ci si propone di indagare nel corso dello studio:

> esistono tre dimensioni in musica: l'orizzontale, la verticale e la crescita o la decrescita dinamica. Ne aggiungo una quarta, la proiezione sonora – quella sensazione che il suono ci stia lasciando senza speranza di essere riflesso all'indietro... - per l'orecchio, così come per l'occhio, quel senso di proiezione, di viaggio nello spazio[27].

---

[25] B. Blesser, L. R. Salter, *Space Speak, Are You Listening?*, MIT Press, Cambridge MA 2006.
[26] Cfr. http://www.4dsound.net/ [ultimo accesso aprile 2016].
[27] E. Varèse, The liberation of Sound [1936], in C. Cox, D. Warner (a cura di), *Audio Culture: Readings in Modern Music*, Continuum, New York 2004, p. 19.

URBAN SOUNDSCAPES

L'analisi dei rapporti tra spazio urbano e suono si situa al centro di una letteratura interdisciplinare che coinvolge ambiti di ricerca differenti, dall'architettura all'urbanistica, dalla psicoacustica all'ingegneria fino agli Science and Technology Studies, alle scienze sociali e alla geografia.

Il concetto di spazio si è dimostrato prominente in particolare in quell'orizzonte della riflessione culturale e artistica che ha individuato nello *spatial turn*, come abbiamo avuto modo di verificare, un terreno cruciale di analisi di numerose dinamiche in atto nella contemporaneità. Il rinnovato interesse scientifico per il tema va infatti anche di pari passo con le trasformazioni urbane a livello globale e con le ricerche artistiche sviluppate grazie all'utilizzo di nuovi software, dispositivi, tecnologie.

Nel presente capitolo si ripercorreranno alcuni dei temi fondamentali nelle analisi del rapporto tra dimensione urbana e dimensione sonora. La prospettiva di partenza che sarà assunta riguarda la definizione di "Paesaggio sonoro", ovvero di paesaggio inteso come luogo acusticamente determinato, e le relative declinazioni o trasformazioni del concetto che si possono riscontrare lungo l'asse dei cambiamenti avvenuti dal punto di vista geografico, economico e culturale a livello globale. Ecologia, ascolto, catalogazione e archiviazione saranno le linee guida dell'analisi delle pratiche artistiche legate al *field recording* e all'uso dei nuovi software e dispositivi. In seconda battuta si analizzeranno le pratiche di attraversamenti sonori urbani in relazione alle vecchie e nuove geografie.

Per dirla con Sterne, infatti, lo spazio "sociale" non può non essere considerato un spazio acustico per eccellenza[28]: in esso la sfera acustica privata incontra quella pubblica generando uno spazio d'ascolto e di memoria.

[28] J. Sterne (a cura di), *Sound Studies Reader*, Routledge, London-New York 2012, p. 91.

Ecologia acustica e ascolto, dal paesaggio alla mappa

«Il suono offre la città come materia e memoria». Così Frank Tonkiss, sociologa ed economa urbana, apre un suo interessante contributo allo studio del paesaggio sonoro[29], cogliendo quello che è a tutt'oggi un tratto distintivo di molte ricerche sonore che si confrontano con il tessuto urbano: intendere il paesaggio come ambiente acusticamente determinato. A partire dalle Avanguardie del XX secolo, infatti, l'esplorazione della dimensione sonora delle città è stata oggetto di numerose pratiche che hanno preso avvio sia dall'irrompere di nuove sonorità nel contesto urbano stesso, sia dalle possibilità offerte dalle nuove strumentazioni tecnologiche di registrazione e diffusione del suono. L'origine di tali pratiche esplorative si può rintracciare in quegli ambiziosi progetti compositivi il cui desiderio era "mettere in musica i suoni della città"[30]. Intravedendo fin da subito l'eccezionale potenziale dei suoni non-armonici, infatti, molti tra i precursori della musica elettronica e sperimentale hanno iniziato ad attraversare, analizzare e fare propri suoni non propriamente musicali, dando avvio a quella fervida ricerca che nel giro di qualche decennio portò alla musica concreta di Schaeffer e al suono contestuale di Cage.

> Attraversiamo una grande capitale moderna, con le orecchie più attente che gli occhi, e godremo nel distinguere risucchi d'acqua, d'aria o di gas nei tubi metallici, il borbottio dei motori che fiatano e pulsano con una indiscutibile animalità, il palpitare delle valvole, l'andirivieni degli stantuffi, gli stridori delle seghe meccaniche.[31]

Luigi Russolo fu il primo a trovare nelle sonorità urbane gli elementi fondativi per

---

[29] F. Tonkiss, *Cartoline uditive. Il suono, la memoria, la città*, in M. Bull, L. Back (a cura di) *Paesaggi sonori*, Il Saggiatore, Milano 2008, pp. 197 e ss.
[30] Cfr. R. Belgiojoso, *Costruire con i suoni*, Angeli, Milano 2009, p. 27.
[31] L. Russolo, *L'arte dei rumori*, Stampa Alternativa-Nuovi Equilibri, Viterbo 2009 (1913).

la sua "Arte dei rumori". Ma poco più avanti nel tempo, lo stesso Walter Ruttmann creava un ritratto sonoro di Berlino nell'*Hörspiel Weekend* (1930), registrando e montando su pellicola i suoni della città.

Grazie allo sviluppo delle tecnologie di registrazione, di analisi e di diffusione del suono, Schaeffer – ingegnere musicale della radio-televisione francese – compone *Etude aux chemins de fer*: tre minuti di suoni ferroviari che costituiscono il primo brano di musica concreta. La proposta di Schaeffer di comporre a partire dai suoni stessi e non secondo regole armoniche, contrappuntistiche e formali precostituite è dirompente nella storia dell'esecuzione musicale: sarà infatti a partire dalle sue ricerche che si assisterà alla progressiva scomparsa della figura tradizionale dell'esecutore e dunque alla messa in discussione del rapporto tra esecutore e pubblico. In assenza di musicisti, l'ascolto acusmatico si concentra infatti su fenomeni o eventi percepiti come unità sonore nella loro materia, nella loro *texture*. L'apertura a questo spettro sonoro ulteriore fu ampliata poi in modo decisivo con Cage e in seguito con le nuove potenzialità delle tecnologie elettroniche.

Ma l'interesse per la dimensione sonora degli ambienti si afferma pienamente in Canada alla fine degli anni Sessanta alla Simon Frase University di Vancouver, dove il compositore e musicologo Raymond Murray Schafer inaugura il World Soundscape Project, progetto di ricerca dedicato allo studio e alla documentazione dei suoni nei loro contesti ambientali grazie a *field recording*, analisi, descrizioni e catalogazioni.

Nell'ambito dei Sound Studies, l'immagine più frequente e duratura relativa allo spazio geografico esperito acusticamente dall'uomo è proprio quella del *Paesaggio sonoro*[32], concetto messo a punto da Schafer che fece la fortuna dei suoi studi e del suo progetto.

Schafer, impegnato nei movimenti ambientali degli anni '70, enfatizza lo spostamento d'attenzione da una dimensione discreta dell'opera verso un'arte contingente e contestuale al suo ambiente fisico e percettivo: uno spostamento che era già in atto nelle arti visive nell'ambito della *land art*, del minimalismo, dell'arte concettuale e dell'arte pubblica, e la cui ricerca aveva come fulcro la ridefinizione dello spazio espositivo e ricettivo. Le opere diventavano così attive principalmente nel contesto sociale e comunicativo dello spazio pubblico e dell'ambiente, per consentire all'artista di rivolgersi a un pubblico allargato e

[32] R. M. Schafer, *The Tuning of the World*, McClelland and Steward, Toronto 1977, tr. it. *Il paesaggio sonoro*, Ricordi, Milano 1985.

in un contesto reale che determinasse e sostanziasse l'intervento artistico stesso.
Scopo principale dell'analisi sul *Soundscape* di Schafer è dunque indagare il rapporto tra l'uomo e i suoni del suo ambiente, fondando un nuovo campo di ricerca interdisciplinare che – adottando le strategie progettuali di urbanistica, sociologia, musicologia, geografia e architettura – potesse analizzare i mutamenti della dimensione sonora nei contesti abitati dall'uomo, così come in quelli prettamente geografici e faunistici.

Se in relazione alla storia della musica il contributo di Schafer si configura come un ampliamento del materiale sonoro a disposizione del compositore, dal punto di vista dell'apporto dato dall'intero World Soundscape Project si può parlare di una vera e propria scoperta della musicalità del mondo: ovvero della scoperta delle caratteristiche acustiche degli ambienti e dunque della forma caratteristica degli spazi vitali. Obiettivo principale del progetto è infatti studiare il paesaggio catalogandone e archiviandone i suoni e monitorandone storicamente e geograficamente i cambiamenti, così da ampliare le consapevolezze sulle caratteristiche sonore degli ambienti e fondare i presupposti di un'«ecologia sensibile del mondo quotidiano»[33]. *The Tuning of the World*, il testo più celebre di Schafer, concepito come compendio per un ascolto critico del mondo, si riferisce infatti all'intero ambiente acustico comprensivo di suoni naturali e suoni prodotti dall'uomo e soprattutto al modo di percepire tali contesti sonori. Entrando nelle pieghe del pensiero shaferiano, si dischiude un mondo nostalgicamente ancorato alla dimensione preindustriale, lì dove l'*hi-fi* sonoro era costituito dalla nitidezza dei suoni degli elementi naturali, dall'assenza di congestione sonora e dunque di indifferenza uditiva[34].

Benché certi aspetti del testo di Schafer risultino sorpassati nell'orizzonte attuale delle teorie e delle discipline sonore, alcuni elementi della sua riflessione restano tuttavia una guida essenziale per pensare il suono in quanto sistema spaziale capace di rivelare le strutture culturali e socio-economiche di un luogo. Non è un caso dunque se i riferimenti al *Paesaggio sonoro*, oltre a essere presenti praticamente in ogni antologia pubblicata nell'ambito dei *sound studies*, siano rintracciabili anche in numerosi altri campi di studio e analisi[35].

---

[33] Cfr. J.-P. Thibaud, *La ville à l'épreuve des sens*, in O. Coutard, J.-P. Lévy (a cura di), *Ecologies urbaines: états des savoirs et perspectives*, Economica Anthropos, Paris 2010, pp. 198-213.

[34] R. M. Schafer, *Il paesaggio sonoro*, cit., p. 115.

[35] Per le antologie in cui sono presenti riferimenti o interi brani tratti da *The Tuning of the World* cfr.: M. Bull, L. Back, (a cura di), *Auditory Culture Reader*, cit.; C. Cox, D. Warner (a cura di), *Audio Cultures: Readings in Modern Music*, Continuum, London 2004; K. Kelly (a cura di), *Sound,* Whitechapel

Tra questi innanzitutto l'architettura e l'urbanistica[36], che nell'ultimo decennio sembrano aver finalmente accolto la chiamata di Schafer a un più ragionato *planning* urbano[37] e a un'acuta urbanistica sensoriale[38], sviluppando un approccio di tipo esperienziale e un'attenzione alle qualità polisensoriali degli spazi, tanto come paradigma di costruzione quanto come metafora dell'architettura stessa[39].

Ciò su cui più di frequente viene posto l'accento nelle diverse discipline e proposte teoriche che si riferiscono all'opera di Schafer è la necessità di "mettersi all'ascolto", e dunque di indagare la prospettiva uditiva come esperienza di comprensione della città. Dal punto di vista dell'ascolto, infatti, lo spazio urbano sembra poter essere ridefinito come campo di relazioni dinamiche, temporanee e processuali, come geografia di eventi piuttosto che come quadro compiuto e statico.

In particolare è possibile rinvenire tre cardini della riflessione di Schafer che vengono attualizzati nelle teorie e nelle pratiche artistiche: la necessità di una "ecologia acustica"; la catalogazione del mondo uditivo; la pratica dell'ascolto come "conoscenza partecipativa" e movimento attivo di "ristrutturazione" del mondo ascoltato.

Il discorso sull'ecologia acustica è quanto mai attuale, come dimostrano le recenti riflessioni scientifiche e culturali sulla nuova fase geologica caratterizzata dalla predominanza dei processi di accelerazione dovuti all'intervento umano: l'Antropocene.[40] Tale orientamento sta trovando un nutrito interesse sia nell'ambito degli studi sui media, con particolare riguardo nei confronti dell'ecologica di culture mediali umane e non-umane[41], sia nel contesto dei *sound studies*, in cui Douglas Kahn è senz'altro un pioniere.

Gallery-The MIT Press, Cambridge-London 2011. Per gli interessi nelle altre discipline cfr.; Multimedia (Burther 2005), Psicoacustica (Fontana e altri 2002), Ambiente di lavoro (McGregor e altri 2002), pianificazione urbana (Rubin 1998), Game design (Droumeva e Nakkary 2006; Friberg e Gaerdenfors 2004) Sonificazione dati (Hermann 2000), composizione elettroacustica (Westerkamp 2002).

36 Cfr. tra gli altri, B. Blesser, L. R. Salter, *Spaces speak, are you listening?*, cit..

37 C. Serra, http://users.unimi.it/gpiana/dm10/paesaggio/serra/serra.html [ultimo accesso aprile 2016].

38 Cfr. A. M. Brighenti, *La dimensione aurale. Nota per un'urbanistica sensoriale*, in "Studi Culturali" n.1 a. 2013, pp. 135-141.

39 Se si considerano le pubblicazioni venute alla luce nell'ultimo decennio, l'approccio sensoriale all'urbanistica e all'architettura appare tutt'altro che marginale. Si vedano, fra gli altri, D. Howes, *Architecture of the Senses*, in M. Zardini (a cura di), *Sense of the City. An Alternate Approach to Urbanism*, catalogo della mostra, Lars Müller, Montréal 2005; S. Holl, J. Pallasmaa, A. Perez-Gomez, *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, William K. Stout Pub, San Francisco 2007; P. Zumthor, *Atmospheres*, Birkhäuser, Basel 2006.

40 Cfr. P. J. Crutzen, *Benvenuti nell'antropocene!: l' uomo ha cambiato il clima, la terra entra in una nuova era*, G+J/M, Milano 2007.

41 Cfr. tra gli altri: M. Fuller, *Media Ecologies*, MIT Press, Cambridge-London 2005; M. Hörl *Die technologische Bedingung. Beiträge zur Beschreibung der technischen Welt*, Suhrkamp, Berlin 2011; J.

Con il suo *Earth Sound Eart Signal*[42] Kahn ha infatti investigato l'impatto dell'elettromagnetismo e i relativi suoni nella storia delle telecomunicazioni, delle scienze e delle arti, così come Jacob Smith ha proposto di sviluppare una conoscenza dei fenomeni acustici contemporanei e la loro interdipendenza con le strutture geofisiche e tecnologiche nella direzione di una *green-media-acoustic culture*.

L'approccio etico al design acustico profetizzato da Schafer ha dunque inaugurato un'area di ricerca che continua a evolversi in tutto il mondo grazie a una crescente comunità di studiosi e creatori.

Tale approccio si interseca all'attenzione per la catalogazione e la preservazione dell'universo sonoro, grazie a progetti come l'Archivio Italiano dei Paesaggi Sonori[43], con base a Bari, e Tuned City[44], la piattaforma tedesca di ricerca sulla relazione tra suono e spazio nel contesto urbano. In entrambi i casi si tratta di gruppi di lavoro e ricerca che operano attraverso sessioni di *field recording* in forma di workshop e seminari – rivolti a esperti e principianti – con l'obiettivo di ricostruire e preservare le peculiarità sonore delle aree geografiche prescelte.

Tutt'altro *appeal* dimostrano invece alcuni progetti di "archivi dinamici" su scala globale presenti nel web. Tra gli esperimenti più significativi ancora attivi si individuano *Locustream* e *Radio Aporee*: sviluppati entrambi a partire dal 2006 in seno a due differenti progetti di ricerca, sono due casi esemplari dell'interesse per la raccolta e lo sviluppo delle potenzialità sonore dei luoghi, rinnovato grazie all'utilizzo dei più recenti sistemi di geolocalizzazione e software di registrazione e *live streaming*.

Locustream[45] fa parte del più ampio progetto "Locus Sonus" – nato all'interno di due Master organizzati presso le Art Schools di Aix-en-Provence e Nizza – che si confronta con due tematiche principali: l'analisi della dimensione sonora in relazione allo spazio e lo sviluppo di sistemi audio in rete. Negli anni il gruppo di lavoro ha dato vita anche a un importante festival di "Mobile Sounds", oltre a realizzare incontri, convegni e residenze per artisti sul tema dell'ascolto mobile, delle passeggiate sonore e del suono condiviso in relazione allo spazio urbano.

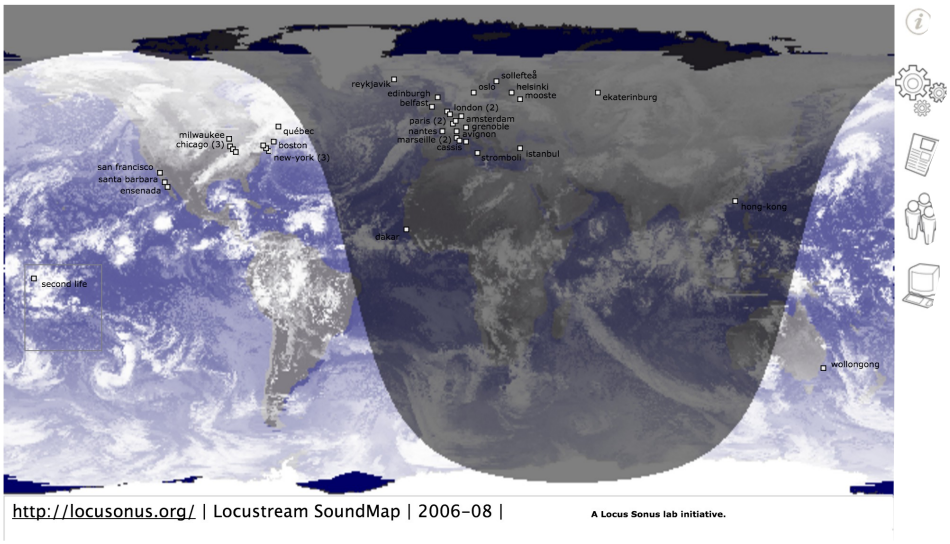
Parikka, *Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.

42 D. Kahn, *Eart Sound Eart Signal. Energies and Earth Magnitude in the Arts*, University of California Press, Santa Monica, 2013.

43 Cfr. www.paesaggisonori.it

44 Cfr. www.tunedcity.de

45 Cfr. www.locustream.com



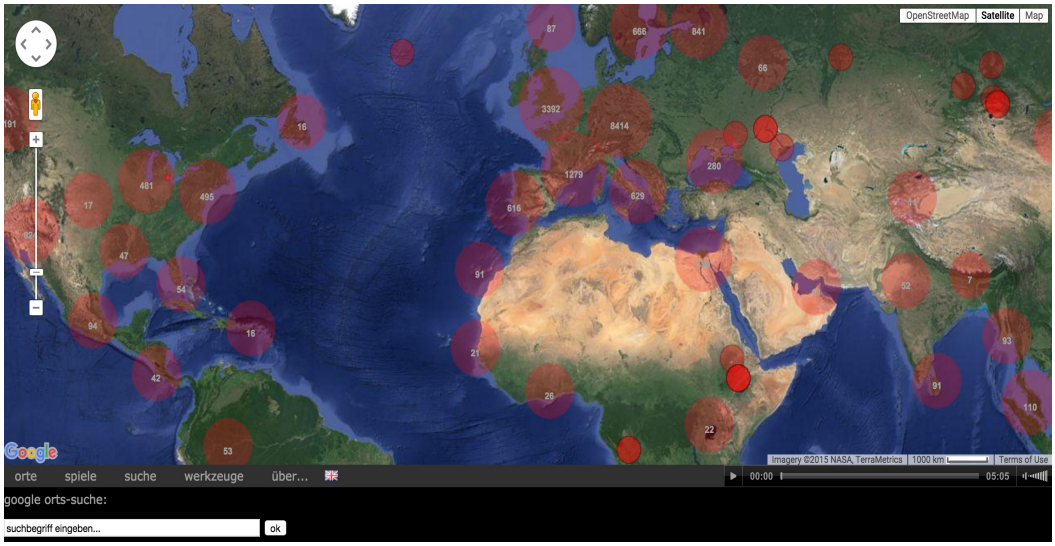
[Fig. 1]

L'idea alla base di *Locustream* è creare una risorsa permanente di materia prima sonora da riutilizzare per ricerche artistiche. Costituendo una rete mondiale di "streamer" (artisti e musicisti che hanno risposto a una "call") ogni luogo viene "adottato" da un artista che, prendendosi cura del microfono installato, preserva la sopravvivenza (online) sonora dello spazio che viene indagato acusticamente. La *Locustream-map* consente di accedere a questi dati sonori in *streaming*, permettendo di individuare il suono di ogni ambiente e di utilizzarlo come materiale sonoro per composizioni ulteriori.

[Fig. 2]

Anche *Radio aporee* nasce come piattaforma per opere di *sound art* collocate in spazi pubblici. L'intento però è quello di creare una "radio topografica" per l'esplorazione di geografie affettive e nuove pratiche di *sound* e *radio-art* che invitino all'esplorazione e alla rioccupazione degli spazi di vita. *Radio aporee* si propone dunque sia come uno strumento per autori che come un'applicazione che trasforma gli smartphone in "location-sensitive radio receiver" per l'esplorazione della *augmented aur(e)ality* creata sul web e supportata da mappe Google.

Navigando attraverso paesaggi e città del pianeta si incontrano storie, pensieri, invenzioni, suoni ambientali che possono cambiare la modalità con cui facciamo esperienza della realtà in cui siamo immersi.



[Fig. 3]

Partendo dal presupposto che il paesaggio sonoro è una realtà in continuo divenire, mai uguale a se stessa, l'obiettivo del progetto è dunque quello di lasciare tracce delle realtà acustiche che caratterizzano i luoghi, dal momento che la memoria di un paesaggio sonoro, pubblico o privato, consente di (ri)conoscere e di ricostruire il dipanarsi delle realtà acustiche nel tempo.

Per fare questo, *Radio aporee* sfrutta a pieno le potenzialità del *mobile computing*, attraverso azioni di:

- *Ubicazione*: determinare la posizione di persone o cose;
- *Navigazione*: tracciare un percorso da una località a un'altra;
- *Tracking*: controllare i movimenti di di persone o cose;
- *Mapping*: creazione di mappe di località geografiche specifiche;
- *Timing*: determinazione delle coordinate temporali di un determinato evento in una determinata località;

Il risultato è una pratica che per molti versi è assimilabile al *soundactivism*. L'invito è infatti aperto all'inserimento delle le proprie memorie acustiche: l'ascoltatore può visualizzare la mappa complessiva dei suoni o cercare un luogo e scoprirne il suono associato; aggiungere altri suoni alla mappa cliccando sul punto in cui si vuole localizzare il suono; intraprendere un percorso tra luoghi, suoni, racconti e lasciare traccia del proprio percorso. A differenza di *Locustream* l'intento è quello di creare un *flow* di registrazioni per una diversa idea di radio, una radio che nasca dall'ascolto, dallo spazio e che sia condivisibile. Una radio che trasmette 24 ore su 24 *field recording* interattivi, costituendo un vero e proprio archivio dinamico sonoro.

> Nel prossimo futuro sarà impossibile sfuggire all'onnipresenza del *mobile computing*. Pensate a tale onnipresenza di spazi o livelli di realtà, creati dalla sovrapposizione e intersezione di spazio fisico con media e informazioni, esattamente nella vostra posizione corrente. Ciò può migliorare la nostra vita, o frammentarla ancora di più, in pezzi infiniti. Ma si evolverà rapidamente in una pratica sociale. Per le aziende si tradurrà probabilmente in un implemento e miglioramento dello shopping. Per noi solleva domande sulle strategie creative, su idee e alternative contro le funzioni e le finzioni delle forze esclusivamente orientate al mercato. La mappatura non è mai stata una strategia per la rivendicazione e l'acquisizione di nuovi territori. Scopriamo allora insieme cosa è possibile fare con una mappa sonora.[46]

Sulla stessa scorta, ma con fini più ludici e "social", nel 2014 è stata sviluppata *Recho*, la prima applicazione per iOS e Android che consente di lasciare messaggi vocali

[46] Cfr. www.radioaporee.com [traduzione nostra].

nella propria posizione geografica e scoprire quali altri contenuti siano stati creati nello stesso luogo o in coordinate vicine.

Questa ricerca per posizionamento è un aspetto innovativo anche rispetto alle applicazioni basate su contenuti visivi che fino ad ora non si basavano su un filtro di archiviazione e ricerca localizzata.

I due sviluppatori di Copenhagen, Mads Damsbo e Åsmund Sollihøgda la descrivono come "un'app di narrazione site-specific" nata dal loro amore per i podcast: l'app permette infatti di lasciare messaggi geo-localizzati che possono essere trovati ed ascoltati dagli altri utenti. Il funzionamento replica quello di *Traces*, l'applicazione in grado di lasciare messaggi nell'etere digitale e creare così possibili cacce al tesoro con i propri amici. A differenza di *Traces*, però, *Recho* è più incentrata sulle registrazioni audio: basta scaricare l'app sul cellulare e cercare gli "echi", ovvero le registrazioni disseminate dagli altri utenti attraverso una bussola capace di trovarne fino a 16 per volta, inserite in una categoria (storie, momenti, guide, consigli, giochi, musica o altro) e corredate dal relativo hashtag o descrizione.

«Il mondo diventerà un grande museo virtuale di suoni, pieno di guide delle città e di mostre d'arte, di concerti e cacce al tesoro» hanno affermato Sollihøgda e Dambso, chiamando questo nuovo fenomeno "auralità aumentata"[47].

I nuovi dispositivi hanno di fatto dischiuso nuove possibilità in termini di registrazione spontanea di momenti sonori e di composizioni "in situ", dimostrando di essere mezzi innovativi anche per un'interazione "audio-social"[48] e per la condivisione dei suoni che ci circondano[49].

---

[47] Cfr. http://www.recho.org/

[48] Cfr. S. Thulin, *Mobile Audio Apps. Place and Life Beyond Immersive Interatctivity*, in «Journal of Mobile Media», vol. 6, n. 3, 2012.

[49] Non approfondiamo in questa sede, ma sarebbe opportuno e pertinente farlo, un discorso sul carattere *locative* dei media, con il quale sempre più si sta ridefinendo l'esperienza del soggetto nella realtà urbana contemporanea. Contro l'idea comune che associa il luogo, in opposizione allo spazio, all'immediatezza e all'autenticità del vissuto di comunità naturalmente appartenenti a tale luogo, e che vorrebbe interpretare la svolta situazionale dei new media come un "ritorno" alla vita vissuta da gruppi che si "ritrovano" nella e ritrovano la dimensione locale, pur all'interno di una dimensione metropolitana ormai frammentata e liquida, ovvero come un ritorno dell'evento mediale dal privato al pubblico (McQuire, 2006), è mia intenzione argomentare come le pratiche situate dei *locative media* mettano piuttosto in rilievo il carattere già mediale e mediato dei luoghi urbani e delle comunità che li esperiscono, le quali, più che far parte di un luogo, si costruiscono e significano attraverso le pratiche stesse cui "danno luogo". Luoghi in cui, cioè, la coimplicazione fra media e spazio sociale racchiude già al suo interno le proprie cartografie mobili (Guattari, 2007; Lévy 1997). Generalmente, quando si parla di *locative media*, si pone l'accento sul carattere di novità degli strumenti locativi e delle loro applicazioni e

Oltre a essere emblematici del bisogno di catalogazione e archiviazione dei suoni del mondo, tali piattaforme e applicazioni si predispongono anche alla stessa interpretazione di Schafer dell'ascolto come un "campo di interazioni"[50] che si costituisce nella molteplicità dell'ambiente e del contesto. Una delle ulteriori possibili accezioni di *soundscape* è infatti quella di relazione tra eventi sonori, considerati all'interno del contesto in cui hanno luogo, e l'ascoltatore. Così queste ricerche si situano perfettamente nell'attenzione posta da Schafer alla percezione dell'ambiente e dei movimenti e dei sentimenti che lo costituiscono.

Da questa prospettiva l'ascolto ecologico schaferiano è diventato funzionale per nuove letture che hanno portato il concetto su un piano metodologico differente. Per Emily Thompson, ad esempio, analizzare le possibili configurazioni del *soundscape* non vuol dire solo adottare il punto di vista di Schafer sul paesaggio sonoro, ma riflettere sul più complesso ambiente analizzato e ricomporne un panorama dei più significativi scenari tecnici ed estetici.[51] L'*aural soundscapes*[52] che la Thompson va delineando è dunque affine all'*Auditory Culture* di Michael Bull e Les Back[53], e alle ricerche che pongono l'accento sulla percezione, come quelle più recenti di Trevor Pinch e Karin Bijsterveld[54] che situano i *sound studies* nel più ampio spettro dei *sensory studies*[55].

---

sull'*augmentation* ambientale che queste consentono. Tuttavia, indipendentemente dagli aspetti strettamente tecnici che caratterizzano gli strumenti locativi, ammesso che abbia un senso valutarli in quanto tali, quando si prendono in considerazione i *locative media* e le pratiche ad essi connesse, è necessario considerare anche, da una parte, le forme di negoziazione e ricombinazione a cui questi sono sottoposti attraverso le modalità di produzione e consumo degli utenti; dall'altra, la convergenza con altri media e pratiche mediate e medianti esistenti, e le diverse affordances che ciò comporta. In quest'ottica, infatti, tutti i new media possono apparire come "locative", dal momento che anche lo spazio digitale è sempre radicato, *embedded*, nelle pratiche materiali e negli immaginari in cui le relazioni tra gli attori sociali si articolano attraverso diverse "culture medianti" storicamente, socialmente e geograficamente posizionate (Sassen, 2002).

50 Cfr. R. M. Schafer, *Il paesaggio sonoro*, cit.

51 Cfr. E. A. Thompson, *The Soundscape of Modernity: Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America, 1900-1933*, The MIT Press, Cambridge MA 2004.

52 Ivi, p 16.

53 Cfr. M. Bull, L. Back (a cura di), *Auditory Culture Reader*, cit.

54 Cfr. T. Pinch, K. Bijsterveld (a cura di), *The Oxford Handbook of Sound Studies*, Oxford University Press, New York 2012.

55 Ivi, p. 10.

Orchestrazioni e metafore dell'attraversamento urbano

Abbiamo fin qui osservato come pratiche di ecologia acustica continuino a indagare il *soundscape* misurandosi con l'intera dimensione terrestre e le sue interconnessioni, ovvero espandendo l'analisi degli ambienti sonori a proporzioni globali. Ma il suono si dimostra un elemento essenziale anche nella percezione della città nei suoi più piccoli interstizi, nei contesti sociali e nei percorsi di identità e memoria.

Le prime esperienze di risonanza degli spazi urbani riguardano sonorizzazioni di intere aree cittadine: dal network sonoro creato da Bill Fontana nel 1983 sul ponte di Brooklyn diffondendo i suoni in altri punti per celebrare i cento anni del ponte, ai numerosi *city concert* che dalla fine degli anni '80 si sono susseguiti in Spagna, Messico, Polonia, Italia. Dal primo concerto di campane di Llorenç Barber nel 1988, fino alla *Harbour Symphonies* nei porti canadesi ad opera dell'architetto Joe Carter[56], in queste orchestrazioni di città, non solo fonti inconsuete sono state trattate come strumenti da mettere in musica e armonizzare tra loro, ma è soprattutto lo spazio a porsi come elemento chiave: per determinare localizzazioni e rapporti di distanze, riflessioni, condizioni atmosferiche.

L'esperienza sensoriale degli abitanti della città, trova tuttavia la sua espressione più adeguata e prolifica nelle pratiche e nelle riflessioni di attraversamento urbano. Il camminare è infatti da sempre al centro di una vastissima letteratura che a partire dalle deambulazioni situazioniste e dalle derive lettriste è possibile seguire negli scritti di Georg Simmel, Siegfried Kracauer e Walter Benjamin come metafora e sistema di conoscenza della città, delle sue strutture e dei suoi meccanismi storico-culturali e socio-economici. In tali riferimenti, nonostante le differenze notevoli tra pratiche e autori anche cronologicamente distanti tra loro, è possibile rintracciare una serie di prospettive comuni

[56] Cfr. R. Belgiojoso, *Costruire con i suoni*, cit., p. 34.

che si concentrano su come e quanto le mutazioni dell'ambiente urbano possano influire sulla percezione e sull'esperienza dello stesso.[57]

In questa sede si prenderanno in considerazione in particolare quelle letture dell'attraversamento della città che costituiscono dei riferimenti imprescindibili per la percezione sonora urbana. Esperire la città attraversandola genera infatti un percorso tra differenti e numerosi *milieu* sonori, caratterizzati da confini fluidi e in continua transizione le cui caratteristiche sono direttamente connesse con gli sviluppi e le trasformazioni del tessuto urbano.

In Simmel si rintracciano già alcuni elementi chiave che resteranno sottesi a molte interpretazioni del rapporto soggetto-mondo urbano. Sebbene nel suo discorso siano ancora fortemente tangibili le venature romantiche, Simmel intende infatti il paesaggio come un processo mentale, come un atto soggettivo che consiste nel saper riconoscere, per sottrazione e ritaglio di alcuni fenomeni dall'anonimato, un'unità. La *Stimmung*, la "tonalità spirituale" del paesaggio[58] si configura dunque nella sua riflessione come una qualità oggettiva del paesaggio – che a sua volta è prodotto dal soggetto – impossibile da definire, dal momento che si situa in una posizione incerta tra soggettività e oggettivazione. Nei *Saggi sul paesaggio,* il linguaggio di Simmel si porta inoltre su metafore musicali e sonore che gli consentono di definire il paesaggio "un'esperienza del vibrare in accordo con un'armonia ormai lontana", e dunque, proprio come la musica, essenzialmente un superamento del dualismo che si costituisce solo come relazioni.[59]

Tonalità complessità e intersoggettività in Simmel anticipano di fatto alcuni dei concetti chiave nei discorsi sull'esperienza urbana. Seguiremo pertanto la ricognizione di Ash Amin e Nigel Thrift[60] nell'individuazione di tre metafore principali all'interno della tradizione del pensiero sull'urbanismo quotidiano. Nell'intento di formulare una teoria della realtà urbana e dunque di giungere a una comprensione diversa delle dinamiche della metropoli, i due geografi anglosassoni analizzano le tradizioni della *flânerie*, dell'analisi dei ritmi e dei segni urbani e i relativi concetti di transitività, ritmo e impronta. Vedremo

---

[57] Cfr. P. Simay, *Walter Benjamin, d'une ville à l'autre*, in *Capitales de la modernité. Walter Benjamin et la ville. sous la direction de Philippe Simay*, Editions de l'Eclat, Paris 2005, pp. 7-18, citato in J.P.l Thibaud, *La ville `a l'epreuve des sens*, cit. pp. 198-213.

[58] Cfr. M. Sassatelli, *Presentazione. L'esperienza del paesaggio*, in G. Simmel, *Saggi sul paesaggio*, a cura di Monica Sassatelli, Armando Editore, Roma 2006, p. 16.

[59] G. Simmel, *Saggi sul paesaggio*, cit., p. 102.

[60] Cfr. A. Amin, N. Thrift, *Città. Ripensare la dimensione urbana*, il Mulino, Bologna 2005.

successivamente, in linea con le riflessioni di Nigel Thrift e di Franco Farinelli, come l'effettiva configurazione della città contemporanea richieda uno slittamento da queste metafore a un ripensamento non-rappresentazionale e non-riflessivo dell'esperienza urbana.

La filosofia speculativa di Walter Benjamin, volta alla ricerca della verità nei dettagli e nelle piccole sfumature, trova nei suoi attraversamenti urbani e nei suoi studi sulle città un importante riscontro. Nel 1924, visitando Napoli, Benjamin definisce la città partenopea "porosa": una caratteristica che ben presto rivelerà calzante per molti altri differenti tessuti urbani. In quanto luogo di mescolanza e improvvisazione, processo quotidiano di sovrapposizione di architetture e uomini, la città viene esperita dal *flâneur* secondo il processo della "transitività"[61], ovvero grazie a una mobilità e a una mutabilità che rendono di scarsa utilità per il testimone le classiche descrizioni, emulazioni, mappe. La città è dunque oggetto di una conoscenza "dal basso", fatta di attraversamenti ed esperienze di durata: è l'andare che consente di connettere l'eterogeneità del tessuto urbano, e di rendere il *flâneur* testimone di un incontro tra pensiero e città, «un incontro che non può prescindere da un processo di interazione»[62].

Come Benjamin, Henri Lefebvre ha osservato le relazioni nella città, dedicando buona parte dei suoi scritti degli anni Sessanta allo spazio urbano e ai rapporti fra pratiche sociali e produzione dello spazio. Tali riflessioni confluiranno nel saggio *La produzione dello spazio*[63] in cui il sociologo francese rifiuta un'interpretazione statica e compiuta dello spazio, interpretandolo, al contrario, come processo sociale continuo prodotto dalle relazioni spaziali. In particolare, Lefebvre fa emergere una netta distinzione tra "città" intesa come realtà immediata e presente, come dato pratico-sensibile, dall'"urbano" inteso come realtà sociale costituita da rapporti costruiti tramite il pensiero. Il carattere biunivoco della relazione fra città e urbano lo porta quindi a interpretare la città come "proiezione della società sul territorio"[64]. La metafora del ritmo, e in particolare dei "ritmi della città", è utilizzata da Lefebvre per indicare quelle coordinate con cui abitanti e

---

[61] W. Benjamin, *Naples*, in *Reflections: essays, aphorisms, autobiographical writings,* a cura di P. Demetz, Schocken Books, New York 1986.

[62] M. Sheringham, *Everyday Life: Theories and Practices from Surrealism to the Present*, Oxford University Press, Oxford 2006, p. 111, citato in Amin Thrift, *Città*, cit., p. 30.

[63] Cfr. H. Lefebvre, *La Production de l'espace*, Anthropos, Paris 1974, tr. it. *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano 1976.

[64] H. Lefebvre*, Il diritto alla città* , Marsilio, Padova 1970, pp. 68-70.

visitatori inquadrano la propria presenza urbana.

> Capire una città richiede una lente *emozionale*, quella veduta onnicomprensiva che Herni Lefebvre chiamava ritmanalisi. […] Una prospettiva transdisciplinare che comprende teoria della misura, storia della musica e cronobiologia, nonché altre geografie e teorie cosmologiche[65].

Come sottolinea anche Giuliana Bruno nel suo denso *Atlante delle emozioni,* le modalità di produzione dello spazio sono quindi ricondotte da Lefebvre alla triade spazi percepiti, spazi concepiti e spazi vissuti: l'urbano si configura in tal modo come un insieme di differenze, alle quali esso fornisce un luogo e un momento di incontro quotidiano.

L'ultima metafora riportata da Amin e Thrift è quella dell'impronta: metafora con cui si supera l'idea di città come spazio circoscritto e il conseguente modello isolato e ordinato di mobilità. La porosità spaziotemporale della città rivela infatti numerose connessioni con il passato e con le zone meno esposte al ritmo quotidiano. Ne risulta un intricato e attivo sistema di interconnessioni le cui "tracce di mobiltà" consentono di riconoscere «la pletora di identificazioni»[66] attraverso cui si manifesta socialmente e culturalmente la città.

Amin e Thrift prendono le mosse da queste metafore per proporre un'attenzione critica vero i sistemi di rappresentazione dei fenomeni urbani. Seguendo la teoria non-rappresentazionale di Thrift[67], infatti, intendono poter sviluppare un'idea nuova di spazialità, intesa come "processo", che si identifichi più con i paesaggi del web che con la natura o la dimensione dell'ordine simbolico.[68]

Siamo con Thirft nell'ambito di quella che Farinelli ha descritto come "crisi della ragione cartografica"[69], una critica e una rivendicazione di un modo più complesso per indagare ed esplorare il mondo che non si limiti appunto alle metriche cartografiche. Per Farinelli, infatti, l'accelerazione dei processi tecnologici ha determinato un tale capovolgimento

---

65 G. Bruno, *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architetture e cinema*, Mondadori, Milano 2002, p. 342.

66 A. Amin, N. Thrift, *Città*, cit. p. 45

67 Cfr. N. Thrift, *Non-rapresentational Theory. Space, politics, affect*, Routledge, London-New York 2008.

68 E. Waterton, *Landscape and Non-Representational Theories,* in P. Howard, I. Thompson, E. Waterton (a cura di), *The Routledge Companion to Landscape Studies,* Routledge, London 2013.

69 F. Farinelli, *La crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009.

delle gerarchie millenarie per cui l'immagine costruita su un piano, struttura ed emblema della cartografia classica, non sarebbe più pertinente alla complessità dei punti di vista che emergono. Risuonano nelle riflessioni di Farinelli le imprescindibili affermazioni di Foucault rispetto alla mutante geografia di fine millennio che

> in ragione degli sviluppi tecnici, delle nuove condizioni di vita, non può che essere una disciplina della metamorfosi. Geografia e spazio architettonico appaiono pertanto indistricabilmente correlati; il paesaggio che deriva da questo connubio è un territorio costituito da piani diversi che possono comunicare o meno tra loro. […] Accelerazione, sparizione, mappa e l'estremo sono tutti luoghi che hanno a che vedere con il superamento di quello soglia che fino a qualche tempo fa vedeva separati corpi e territori, soggettività e dimore, emozioni e progetto. Il piano di una simile riflessione può essere affrontato secondo un approccio interfacciale che utilizzi una metodologia tesa ad individuare i punti di connessione, ma anche quelli di frattura che si producono nella dimensione spaziale della metamorfosi permanente[70].

La città contemporanea si configurerebbe allora piuttosto come *Kinetic City*[71], città tridimensionale che si attraversa convenendo nell'evento, il cui "spazio" non è una forma statica ma, in accordo con il concetto di "ritornello"[72] di Deleuze e Guattari, è una componente critica nelle performance delle soggettività sociali, culturali e politiche e delle oggettività urbane; è, in sostanza, in perpetuo stato di divenire.

Anticipando qui le riflessioni sull'atmosferico chesaranno approfondite più avanti, è possibile definire dunque l'esperienza urbana come caratterizzata da una carica atmosferica, da una «pelle atmsoferica»[73], espressa in una logica della "situazione" – non dunque riconducibile alle proprietà di un oggetto – non la riduce a «involucro di qualcosa di più essenziale»[74] ma che si esprime in una "logica della situazione" e la contraddistingue come qualità attraverso cui le cose si manifestano e si esauriscono: «un

[70] M. Foucault, *Spazi altri*, cit., p. 92

[71] Cfr. R. Mehrotra, *Negotiating the Static and Kinetc Cities: The Emergent Urbanism of Mumbai*, in A. Huyssen (a cura di), *Other Cities, Other Worlds. Urban Imaginaries in a Globalizing Age*, Duke University Press, Durham and London 2008, pp. 205-218.

[72] Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille plaeteaux*, Les editions de Miniut, Paris 1980, tr. it. *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Istituto della Enciclopedia Italiana, Roma 1987, pp. 439-494.

[73] Cfr. T. Griffero, *Il pensiero dei sensi*, cit., pp. 180-186.

[74] Ivi, p. 181.

modo-di-essere o un carattere che genera lo spazio affettivo in cui (letteralmente) entriamo»[75]. Tale presupposto consente dunque di ribaltare la tradizionale esperienza urbana in termini puramente visivi e assumere invece la più ampia prospettiva atmosferica della città con cui, per dirla con Hasse:

> La città vivibile col corpo-proprio diviene invasiva nel suo apparire sensibile, il che significa che viene vissuta non solo come spazio visuale, ma anche come spazio tattile, olfattivo, acustico e gustativo. La percezione proprio-coporea oltrepassa le singole impressioni e raccoglie quanto appare sensibilmente nel sentimento dell'atmosferea, la quale diviene sensibile come qualcosa "in sé" ma non come qualcosa "da sé"[76].

Il percorso nella riflessione geografica-cartografica fin qui tracciato proposto ci permette di introdurre alcune pratiche di ascolto urbano in forma di cammino con una consapevolezza maggiore rispetto alle modalità di percezione e conoscenza che i lavori analizzati mettono in campo. Sia la teoria non-rappresentazionale di Thrift che la "crisi cartografica" di Farinelli e fino alla prospettiva atmosferica, infatti, sembrano in questa sede rispondere in maniera più appropriata al tipo di conoscenza proposta da molte delle più recenti esperienze di *soundwalking* che analizzeremo di seguito.

---

[75] Ibidem.

[76] J. Hasse, *Die Wunden der Stadt. Für eine neue Ästhetik unserer Städte*, Passagen, Wien 2000, pp. 46-47.

Soundwalks e Soundtracks of reality

Addentrandosi nell'orizzonte delle esperienze artistiche legate al suono e all'esplorazione del tessuto urbano si incontra un territorio esteso, in continua evoluzione e scarsamente antologizzato. In mancanza di apparati teorico-critici specifici si procederà lasciando interagire strumenti eterogenei e interdisciplinari: non si delineerà pertanto una ricostruzione storica e lineare, ma si tenterà piuttosto di individuare una fenomenologia che sappia individuare coordinate, articolazioni, apporti e sconfinamenti delle ricerche prese in esame, procedendo attraverso un dialogo costante e biunivoco tra pratiche e teorie.

L'espressione *sound walks* o *soundwalking*, per lungo tempo ascritta alle sole testimonianze nell'ambito dei Sound Studies e della Sound Art, trova ormai un largo riscontro in diverse discipline e contesti teorici, e "passeggiate sonore" di diversa natura sono organizzate nei principali Festival e rassegne legate non solo alle arti sonore ma anche al teatro, all'architettura e all'ecologia.

Il *soundwalking*, come abbiamo iniziato a delineare in precedenza, può essere messo in relazione con la lunga tradizione artistica, filosofica e politica che ha teorizzato e praticato il camminare. A un primo approccio tale pratica sembra aderire perfettamente al concetto di *flânerie*, sebbene questo sia sempre stato connesso alla dimensione visiva dell'esperienza. Tuttavia si può affermare che l'ascolto guidato e in movimento che esplora il tessuto urbano tende a complessificare le caratterestiche e le evidenze dello spazio stesso. In particolare, come afferma Lucius Burckhardt, «colui che cammina ha la sensazione di essere in grado di possedere le caratteristiche di un ambiente. Procede mentalmente all'integrazione di frammenti isolati di percezione ed è in grado di saldarli in un'impressione complessiva».[77]

Le *soundwalks* portano inoltre spesso attenzione su eventi, pratiche e processi

[77] A. Amin, N. Thrift, *Città*, cit., 46.

della città generalmente ignorati. In questo senso possono essere definite come più propriamente appartenenti alla pratica di esplorazione affine a quella promossa dal "Manifesto del terzo paesaggio"[78] più che alla pura ecologia acustica o alla *flânerie*. Come sostenuto da Clement, assistiamo infatti a uno slittamento ermeneutico che si muove dall'idea di mondo come quadro e di un'arte che si interroga su come inquadrare il mondo verso una lettura che eccede e decolonizza lo sguardo. Con lo sviluppo delle nuove tecnologie digitali, inoltre, gerarchie e paradigmi spazio-temporali collassano verso la fine dello spazio e all'avventura nella geografia della sfera, della superficie curva.[79] In tale slittamento, il suono diventa veicolo per svelare ciò che è effimero e nascosto: complessifica l'icona, l'idea astratta di un luogo e avvia un processo di esplorazione delle geografie inaspettate, nascoste nelle pieghe della modernità. Figura e sfondo, lungi dall'essere ancora modelli, possono piuttosto essere interscambiati con un cambiamento di paradigma che riguarda il rapporto tra creazione e fruizione sonora, e di percezione dello spazio stesso, che viene dunque a configurasi come campo eterogeneo di interrelazioni, così come delinea Merleau-Ponty:

> Lo spazio non è l'ambito (reale o logico) in cui le cose si dispongono, ma il mezzo in virtù del quale diviene possibile la posizione delle cose. Ciò equivale a dire che, anziché immaginarlo come una specie di etere nel quale sono immerse tutte le cose o concepirlo astrattamente come un carattere che sia comune a esse, dobbiamo pensarlo come la potenza universale delle loro connessioni[80].

Nel corso dei decenni di ricerche, le pratiche di *soundwalking* hanno assunto numerose forme e hanno sviluppato idee e creazioni differenti in risposta al bisogno di indagare la relazione tra ascolto e dimensione urbana. Per questo "electrical walks", "blind walks", "audio walks", "listening walks" sono state analizzate anche come metodi di ricerca in aree affini agli studi sociali, all'arte contemporanea e all'ecologia acustica.

Come delinea Elena Biserna nel suo approfondito studio sulle *sound walks*[81] è

[78] Cfr. G. Clement, *Manifesto del terzo paesaggio*, Quodlibet, Macerata 2005.
[79] Cfr. P. Sloterdijk, *Sphären II. Globen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999, tr. it. *Sfere II. Globi*, Raffaello Cortina, Milano 2014.
[80] M. Merleau-Ponty, *Fenomenologia della percezione*, cit., p. 518.
[81] Cfr. E. Biserna, *Sound Walks. Mobilità, arte, suono*, Tesi di Dottorato in Studi audiovisivi, discussa presso l'Univerità degli Studi di Udine, a.a. 2011/2012.

possibile individuare tre principali modi di interazione tra *field recorder* e ascoltatore alle prese con una passeggiata sonora: dalle esperienze che consentono di seguire live il percorso dell'artista, a quelle che invece lo ripropongono in differita, fino alla decontestualizzazione e riconfigurazione della registrazione.[82]

A margine, e prima di addentrarci nell'analisi, è interessante notare che, come ben evidenzia Andra McCartney, la maggior parte delle figure di riferimento in questo campo sono donne, a differenza della prominenza maschile nel campo della ricerca elettroacustica e della *sound art*, indicando anche un cambiamento nelle dinamiche di genere in relazione al suono e alla tecnologia.

A una prima categoria di esperienze di *sound walks* sono da ascrivere quelle pratiche ancora direttamente connesse con l'ecologia acustica schaferiana attraverso azioni di *field recording*, analisi e ascolto partecipato degli ambienti. Ne è un esempio il progetto *Listen* (1966) del percussionista Max Neuhaus che in quell'anno abbandona la sala da concerto per dedicarsi interamente all'esplorazione acustica con una serie di lavori realizzati nell'arco di dieci anni[83]. Il nucleo del progetto consiste in una serie di passeggiate di ascolto collettive guidate dall'artista e realizzate in diverse città americane. In esse si riscontra l'intento di rinuncia alla creazione e alla rappresentazione che abbiamo evidenziato anche nelle teorie di Thrift e Farinelli, per adottare piuttosto strategie processuali e contestuali che ridefiniscono in maniera radicale i confini tra produzione e ricezione.

Nel corso dei decenni successivi, le nuove tecnologie di registrazione e diffusione sonora consentono anche alle pratiche di *soundwalking* di affinare le tecniche e procedere verso una complessificazione dell'esperienza uditiva in cammino. È il caso dei lavori di Janet Cardiff, sound artist e compositrice canadese, che nel 1997 partecipa allo "Skulptur Projekte Muster" con *Walk Munster*, un tour audio e una video istallazione in cui mostra come la percezione dello spazio sia determinata dal senso dell'udito e come possa essere manipolabile dai suoni; e di Viv Corringham, sound artist e vocalist inglese, che nel 2001 realizza una passeggiata sonora per la città di Londra, con un sistema di registrazione

[82] Cfr. A. McCartney, *Soundwalking: creating moving environmental sound narratives*, in S. Gopinath, J. Stanyek (a cura di), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies*, volume 2, Oxford University Press, Oxford 2014, pp. 212-237.

[83] Cfr. G. Persano, *Max Neuhaus - Evocare l'udibile*, Charta, Milano 1995; Id., *Max Neuhaus. La collezione*, Charta, Milano 1997; Id., *Max Neuhaus. Times Square Time Piece Beacon*, Yale University Press, New York 2009.

binaurale, tracciando un itinerario in cui l'ascoltatore è invitato ad intervenire attivamente nel paesaggio sonoro.

[Fig.4]

Christina Kurbish, compositrice e sound artist tedesca, lavora invece dagli anni '70 sull'elettromagnetismo urbano autocostruendo sistemi di ascolti ad hoc. Nel 2004 ha dato avvio alle sue ormai celebri "electrical walks"[84], passeggiate in cui mappa il territorio rinvendo hot spots i cui segnali sonori sono particolarmente interessanti: in questo casi gli ascoltatori seguono le tracce predisposte dall'artista, ma con il loro tempo di permanenza e attenzione, scoprendo le possibilità di percezione dell'udibile e dell'invisibile.

A partire da queste esperienze, l'ascolto incontra la dimensione quotidiana dei ritmi urbani e del camminare, amplificando lo spazio urbano e lasciando emergere la distinzione tra "luoghi" e "spazi" proposta da Michael De Certeau:

> È un luogo l'ordine (qualsiasi) secondo il quale degli elementi vengono distribuiti entro rapporti di coesistenza. [...] Un luogo è dunque una

[84] Tra le pubblicazioni più interessanti sull'artista si segnalano: C. Cox, *Invisible Cities: an Interview with Cristina Kubisch*, in «Cabinet Magazine», n. 21, primavera 2006; S. Wilson, *Information Arts: Intersections of Art, Science, and Technology*, The MIT Press, Cambridge MA, 2002, pp. 250 e ss.; Gopinath Sumanth, Jason Stanyek (a cura di), *The Oxford Handbook of Mobile Music Studies, Volume 2*, Oxford University Press., Oxford, p. 226 e ss.

> configurazione istantanea di posizioni. Implica una indicazione di stabilità. Si ha uno spazio dal momento in cui si prendono in considerazione vettori di direzione, quantità di velocità e la variabile del tempo. Lo spazio è un incrocio di entità mobili. È in qualche modo animato dall'insieme dei movimenti che si verificano al suo interno. [...] Insomma, lo spazio è un luogo praticato[85].

All'interno del tessuto urbano i percorsi tracciati dai soggetti non si costituiscono infatti solo come pratiche di lettura della città ma sono elementi fondamentali della scrittura stessa dello "testo" urbano.

Ci soffermeremo qui sulle ulteriori due categorie di *soundwalking* che propongono un ascolto in differita o decontestualizzato.

Si tratta a ben vedere di esperienze il cui obiettivo è individuare modalità di creazione che eccedono la relazione biunivoca luogo-ascoltatore per generare uno spazio ulteriore di conoscenza e immaginazione.

Pionera di tale tipo di orientamento nell'ambito del *soundwalking* è Janet Cardiff, sound artist canadese, di base a Berlino, che lavora dal 1991 su installazioni e passeggiate sonore con cui ha raggiunto un'indiscussa fama internazionale, grazie anche alla collaborazione con il compagno Georg Bures Miller[86].

Audio walks è il termine usato da Cardiff e Miller per descrivere i loro racconti guidati ispirati ai film noir. Mentre alcuni scrittori si riferiscono a questa pratica come *soundwalks* (si veda ad esempio LaBelle 2006 e Licht 2007), questo termine non è utilizzato dagli stessi artisti, che concentrano il loro lavoro su un tipo di produzione uditiva più che sonora. Le *audio walks* condividono con le *sound walks* la loro enfasi sull'esperienza sonora di luoghi particolari, ma ci sono alcune differenze significative concettuali e pratiche. Il focus delle *audio walks* non è infatti un'esplorazione ascrivibile all'ecologia acustica, ma piuttosto la creazione di una narrazione diretta utilizzando suoni

---

[85] M. de Certeau, *L'invention du quotidien*, Union générale d'éditions, Paris 1980, tr. it. *L'invenzione del quotidiano,* Edizioni Lavoro, Roma 2009, pp. 175-176.

[86] La prima passeggiata audio fu realizzata da Cardiff in un bosco, mentre era in residenza presso il Banff Centre for the Arts nel 1991. Il centro era a quel tempo molto frequentato da artisti del suono canadesi tra cui Hildegard Westerkamp, quindi probabilmente è in quel contesto che va ascritto il suo interesse per la dimensione uditiva in relazione con il camminare. Ma nella monografia *The Walk Book*, curata da Miriam Schaub in collaborazione con la coppia, viene fornita una dettagliata introduzione al loro lavoro, in cui le passeggiate audio sembrano trovare il loro humus generativo nei tour museali e turistici piuttosto che *sound walks* o *soundscape art*. Cfr. M. Schaub (a cura di), *The Walk Book*, Koenig, Koln 2005.

ambientali come una base o una traccia *ambient*, come in una colonna sonora. Frequenti sono infatti i riferimenti alla cultura cinematografica nelle descrizioni dei loro lavori. Miriam Schaub stessa si riferisce al loro lavoro come a una pratica di "cinema fisico", di creazione di una "colonna sonora per il mondo reale"[87]. Questa enfasi sul mondo creato o immaginario sovrapposto al mondo reale differisce dunque ampiamente dal desiderio degli ecologisti acustici di prestare attenzione, assieme agli ascoltatori, ai suoni dell'ambiente per le qualità intrinseche e i significati sociali.

Nelle *audio walks* i suoni registrati nel luogo si intrecciano con il monologo drammatico di Cardiff e sono accompagnate da effetti sonori e musica legati alla narrazione. Gli ascoltatori, muniti di cuffie, attraversano a piedi lo spazio partecipando in prima persona allo slittamento tra l'ambiente reale esplorato e l'ambiente immaginario ideato e diretto da Cardiff e Miller. Il rapporto che si instaura con il pubblico è dunque sia di intimità che di autorità, in quanto il ruolo di Cardiff è quello di indicare esattamente dove poter camminare, di controllare il cortocircuito tra ascolto e andamento, chiedendo agli ascoltatori di abbinare i passi ai suoni, e di dirigere l'attenzione verso particolari caratteristiche visive e tattili del luogo, suggerendo così linee di pensiero o inchiesta. I suoni ambientali sono una delle caratteristiche prominenti dell'ascolto proposto, ma l'obiettivo principale è di coniugare il flusso sonoro con un'attenzione particolare alla dimensione narrativa. Le passagiate di Cardiff e Miller acquistano in tal modo il sapore di omicidi misteriosi, riferendosi soprattutto a casi di persone scomparse in circostanze misteriose e costellandoli di riferimenti alla storia locale e alle notizie attuali, quindi inducendo a volte uno stato di *suspense* in chi ascolta.

Nella stessa direzione di produzione di ascolto in cui la narrazione *multi-layered* conduce l'ascoltatore in un mondo immaginario in cui suoni reali e caratteristiche architettoniche si fondono in un racconto nuovo sul luogo, si inseriscono anche alcuni recenti lavori di artisti italiani.

Mi riferisco in particolare ad *Audio Guide*[88] di Christian Chironi e *Antologia di S.* di Riccardo Fazi. Realizzati entrambi nell'ambito della 45° edizione del Festival Internazionale del Teatro in Piazza di Santarcangelo di Romagna, i due progetti indagano l'ascolto dello spazio urbano mettendo in atto due strategie diverse.

---

[87] M. Schaub (a cura di), *The Walk Book*, cit., p. 13.

[88] http://santarcangelofestival.com/sa15/2015/06/15/e_audioguide-gio10-30/

Christian Chironi, artista visivo e multimediale bolognese – noto a livello internazionale per il suo progetto di esplorazione delle architetture di Le Courbusier – esplora il mercato settimanale del piccolo borgo romagnolo di Santarcangelo e ne realizza un'audio-guida. L'ascoltatore che fruisce dell'ascolto in differita durante i giorni del Festival, attraversa la stessa piazza che Chironi trasforma in un percorso a tappe tra bancarelle e interviste, integrando l'indagine uditiva con un sostrato sonoro rielaborato a partire dai suoni del mercato stesso e con voci e testi creati appositamente. Quello che va configurandosi con *Audio Guide* è un museo dell'altrove, in cui le sale vuote sono lasciate a disposizione del pubblico per ricostruirvi il proprio immaginario di miti individuali e collettivi.

Antologia di S. è un archivio di musicassette, un inventario sonoro di un luogo, anche qui la città di Santarcangelo di Romagna, e dei suoi abitanti. Il progetto si presenta come la ricostruzione di un "giallo". Riccardo Fazi – suond artist e attore – trascorse nel 1993 una settimana di vacanza a Rimini con i suoi genitori. Conosce qui una ragazza, di quattordici anni come lui, che la sera prima della partenza gli regala una audiocassetta con un messaggio registrato: "Ciao Roma! Ci vediamo a Santarcangelo". Il ritrovamento della cassetta 22 anni dopo dà avvio alla ricerca. L'ascolto durante il Festival è situato all'interno dell'appartamento in cui Fazi alloggiava al tempo della ricerca/residenza: il pubblico può in questo modo esplorare un mondo fatto di appunti e ricordi, ma soprattutto da un archivio sonoro di incontri, messaggi, annotazioni, ricordi, scoperte, dialoghi e immancabili colonne sonore degli anni della sua adolescenza. Gli ascoltatori sono dunque coinvolti in un gioco tra realtà e finzione in cui ritrovare le caratteristiche dello spazio urbano, della sua comunità, delle storie e delle memorie restituite in forma di racconto individuale e collettivo.

ANTROPOTECNICHE E SPAZI ACUSTICI NELL'ESPERIENZA MEDIALE

Le teorie della comunicazione e dell'audiovisivo esplorano spesso solo marginalmente la dimensione sonora dell'esperienza mediale, che invece sottende un nodo di problematiche dimenticate o poco indagate le quali riemergono vieppiù con la diffusione dei dispositivi di comunicazione di ultima generazione.

L'esperienza acustica, infatti, influenza e forma le abituali relazioni che l'individuo instaura con ogni ambiente e sulle quali, a loro volta, le tecnologie elettroniche del suono hanno un notevole impatto. Eppure tale esperienza è stata per decenni notevolmente ignorata, fino a essere relegata a una "funzione ancillare", per dirla con Peppino Ortoleva[89], tanto nell'ambito degli studi sociologici, quanto in quelli semiologici e comunicazionali in cui sono prevalsi generalmente approcci molto tecnici riguardanti i modi e gli strumenti di registrazione e diffusione del dato sonoro, oppure considerandolo come codice cui riferire e ricomprendere prevalentemente il codice musicale.

Nell'ambito dei *media studies*, invece, la ricerca si è sviluppata spostando il fulcro dell'analisi verso forme e modi di consumo all'interno della sfera privata e in particolare nell'ambiente familiare, così da affiancare all'approccio macrosociologico una prospettiva microsociologica che potesse cogliere le specificità del consumo mediale.

È nel contesto dei *sound studies* – campo di studio emerso da poco più di un decennio rispetto alle sue ricerche più puntuali, e che continua a estendere il campo di

[89] Cfr. F. Chiocci, G. Cordoni, P. Ortoleva, G. Sibilla (a cura di), *La grana dell'audio*. *La dimensione sonora della televisione*, Nuova Eri, Roma 2002.

analisi delle mutevoli forme dell'esperienza uditiva – che si è iniziato a prendere in considerazione le relazioni interattive, alienanti, anche opprimenti – sia fisicamente che mentalmente, come nel caso del rumore – e perfino terapeutiche, che attraverso il suono fondano comunità o, al contrario, isolano l'individuo compromettendo il senso stesso dell'esperienza condivisa. In tali approcci la questione chiave è chiaramente quella dell'ascolto, in quanto interfaccia primaria tra individuo e ambiente, e dunque inteso non solo come reazione a stimoli uditivi[90].

Da questa prospettiva il s*oundscape mediale*[91] può dunque essere definito non un ambiente acustico a sé ma un modo in cui individuo e società *percepiscono* tale ambiente attraverso l'ascolto.

In questa sede ci interessa indagare in che modo sia possibile definire un'idea di spazio acustico dei media, quali implicazioni pone in essere tale definizione e quali modi percettivi essa mette in gioco. Si pongono per questo in dialogo il concetto di spazio acustico di Marshall McLuhan con il peculiare approccio al medium che si delinea nel pensiero di Peter Sloterdijk, al fine di individuare nella dimensione acustica dell'esperienza mediale non una ”premessa ambientale”, un “qui” in attesa di essere ascoltato da un “ignaro ascoltatore”, bensì un residuo ineliminabile della comunicazione, dunque uno spessore, una densità, un *milieu*, che costruisce contestualmente e che restituisca e aiuti a comprendere la portata percettiva del suono e dell'ascolto nell'ambiente mediale.

Pensare lo spazio acustico della comunicazione vuol dire però tenere conto delle dinamiche relazionali tra le coppie “dentro-fuori” e “pubblico-privato” che non appartengono solo ai processi comunicativi massmediologici, ma si pongono alla base anche delle pratiche di terrore e sorveglianza che si diffondo nei contesti bellici e di violenza dalla prima guerra mondiale alla contemporaneità.

---

[90] Cfr. M. Bull, *The Seduction of Sound in Consumer Culture: Investigating Walkman Desires*, in «Journal of Consumer Culture», n. 2, 2002, pp. 81-101; M. Bull, L. Back (a cura di), *The Auditory Culture Reader*, Berg, Oxford 2003; F. Dyson, *Sounding New Media: Immersion and Embodiment in the Arts and Culture,* University of California Press, Berkley 2009; V. Erlmann (a cura di), *Hearing Cultures: Essays on Sound, Listening, and Modernity*, Berg, New York 2004; V. Erlmann, *Reason and Resonance: A History of Modern Aurality*, Zone Books, Cambridge MA 2010; G. Goodale, *Sonic Persuasion: Reading Sound in the Recorded Age*, University of Illinois Press, Urbana 2011; Sterne, Jonathan, *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Durham, North Carolina: Duke University Press, 2003.

[91] Cfr. Barry Truax, *Acoustic Communication*, Ablex, Norwood 1984.

All'interno di una più generale teoria dei rapporti tra rumore e silenzio e tra violenza, militarizzazione e media, si intende qui dunque individuare elementi fondativi di alcuni tra i più recenti casi di guerre e violenze sonore, talvolta ancora in atto.

Venire al mondo, venire al suono

Muovendo dal quadro appena tracciato, ci addentriamo nelle riflessioni di Marshall McLuhan e Peter Sloterdijk: entrambi infatti, pur partendo da premesse e obiettivi differenti, giungono a delineare un'idea ecologica dei media in cui la tecnologia è intesa come profondamente "formante" l'esperienza umana; e soprattutto entrambi, nella fitta tessitura delle numerose metafore che hanno saputo creare, individuano nello "spazio acustico" e nel "fonotopo", una chiave di lettura dei profondi cambiamenti intercorsi a livello globale ed intimo nei processi di comunicazione e relazione.

È in seno alle ricerche della Scuola di Toronto che viene inaugurato un modello di osservazione della mediazione tecnologica che potesse tenere conto dell'impatto percettivo dei media, iniziando così a prendere in esame i media stessi a prescindere dalla loro funzione strumentale e dunque connotandoli in quanto artefatti cognitivi. In particolare, però, è proprio con il contributo di McLuhan che tale indagine non sarà più orientata solo alla comprensione degli "effetti" dei media bensì a una più generale – ma fondamentale – disamina della rete comunicativa in cui si collocano tali artefatti.

È a partire da tali ricerche che McLuhan, nel descrivere lo sviluppo delle civiltà dal punto di vista dei media, si sofferma a lungo sulle diverse concezioni e percezioni di spazio e ambiente, componendo metafore fondamentali per la creazione dell'architettura del suo pensiero su cultura e tecnologia. La metafora spaziale, in particolare, crea una struttura alternativa, anomala rispetto ai modelli mediologici tradizionali, dal momento che non si focalizza sulla trasmissione di un messaggio ma sulle trasformazioni della relazione tra messaggio e contesto, concentrandosi dunque sulle caratteristiche processuali, dinamiche e relazionali della comunicazione stessa. Tale metafora costituisce in realtà una fondamentale premessa teorica e metodologica a una "ecologia dei media", ovvero allo studio dei media in quanto ambienti che influenzano la percezione e la conoscenza, le

emozioni e i valori umani[92].

Nella scrittura di McLuhan la metafora spaziale appare generalmente nella forma del binomio "spazio visivo" - "spazio acustico": l'origine di tali metafore può essere fatta risalire a una sua corrispondenza personale con Wyndham Lewis[93] nel 1954, durante il periodo d'oro dei seminari della Scuola di Toronto, periodo in cui numerosi scambi teorici furono determinanti per lo sviluppo di tali riflessioni, a partire dalla collaborazione con la rivista «Explorations», fino ai rapporti di McLuhan con Walter Ong e alla conoscenza approfondita dei lavori di Innis sulle influenze spaziali e temporali dei mezzi di comunicazione[94].

Il concetto di "spazio acustico" emerge per la prima volta nella riflessione di McLuhan in un articolo del 1960, scritto a quattro mani con Edmund Carpenter su «Explorations», ma è in particolar modo nella sua intervista a Playboy e in *Laws of Media* che viene esplicitato lo scenario di riferimento in cui "spazio acustico" e "spazio visivo" entrano in antitesi. Il contesto è quello delle due grandi cesure nella storia dell'esperienza del mondo, provocate dalla diffusione dell'alfabeto fonetico da un lato e dell'elettricità dall'altro e in virtù delle quali «l'alfabeto divenne un contenitore universale, astratto e statico di suoni senza significato»[95].

A queste due rotture corrispondono, secondo McLuhan, diversi e nuovi modi di percepire lo spazio. I media infatti condizionano, ovvero evidenziano, equilibri sensoriali differenti che conducono a diverse considerazioni dello spazio. Su questo punto McLuhan procede con chiarezza estrema:

> Con spazio acustico intendo uno spazio che non ha centro né perimetro, diversamente dallo spazio strettamente visuale, che è un'estensione e un'intensificazione della vista. Lo spazio acustico è organico e integrale, percepito attraverso l'interazione simultanea di tutti i sensi, laddove lo spazio "razionale" o pittorico è uniforme, sequenziale e continuo e dà vita a un mondo chiuso che non permette il manifestarsi di nessuna delle ricche risonanze

[92] Cfr. P. Granata, *Ecologia dei media: protagonisti, scuole, concetti chiave*, Angeli, Milano 2015.

[93] Cfr. M. Molinaro, C. McLuhan., W. Toye (a cura di), *Letters of Marshall McLuhan*, Oxford University Press, Toronto 1987, tr. it. *Marshall McLuhan. Corrispondenza: 1931-1979*, SugarCo, Milano 1990.

[94] Cfr. H. A. Innis, *The bias of communication*, University of Toronto Press, Toronto 1951, tr. it. *Le tendenze della comunicazione*, SugarCo, Milano 1982.

[95] M. McLuhan, E. McLuhan, *Laws of Media: the new science*, University of Toronto Press, Toronto 1988, tr. it. La *legge dei media: la nuova scienza*, Lavoro, Roma 1994, p. 47

> presenti tra gli echi del mondo tribale. I nostri concetti spazio-temporali occidentali derivano dall'ambiente creato dalla scoperta della scrittura fonetica, similmente all'intero concetto di civiltà occidentale. L'uomo tribale conduceva un'esistenza complessa e caleidoscopica proprio perché l'orecchio, diversamente dall'occhio, non può essere focalizzato ed è sinestetico, non analitico e lineare[96].

È proprio a questa trasformazione che McLuhan ascrive anche la scissione tra conscio e inconscio oltre che lo squilibrio sul sempre predominante senso della vista. Se durante il primo periodo di diffusione dell'alfabeto il «vecchio *senso comune* acustico dello spazio continuò a sopravvivere come spazio sferico, multisensoriale e multidimensionale»[97], la stampa ha invece determinato un decisivo squilibrio sensoriale. La codificazione del linguaggio e l'oggettivazione della parola hanno fatto emergere il "soggetto parlante" e provocato il relativo predominio della vista su cui si è basata l'intera costruzione del soggetto occidentale. «Lo spazio acustico, invece, così come lo conobbero gli uomini prima della scrittura (e molte culture non alfabetiche), è presumibilmente la modalità naturale della consapevolezza spaziale, dato che non fu il prodotto secondario di nessuna tecnologia»[98].

Seguendo la tesi di Francis M. Cornford esposta in *The Invention of Space*[99], inoltre, McLuhan individua il riemergere dello spazio "normale" – lo spazio pre-alfabetico come si era sviluppato fino ai Greci – sotto l'egida di Einstein e della teoria della relatività: uno spazio di tipo acustico, simultaneo e risonante rispetto all'obsoleto «contenitore continuo, connesso, omogeneo (uniforme) e stativo»[100] della logica euclidea tridimensionale di tipo puramente visivo. Nello spazio acustico post-euclideo, invece, «un corpo o il suo campo gravitazionale *curva lo spazio* intorno» e ciò significa «discutere dello spazio visivo in termini acustici»[101].

Dunque lo spazio creato dai media non conduce solo a una dicotomia acustico-

---

96 Cfr. M. Mcluhan in *Marshall McLuhan*, «Playboy Magazine», cit.
97 Ivi, p. 48
98 Ivi, p. 61
99 F. Macdonald Cornford, *The Invention of the Space*, in M. Capek (a cura di), *The Concepts of Space and Time*, Springer. Boston 1976.
100 M. McLuhan, *La legge dei media*, cit., p. 52
101 Ivi, p. 58

visiva ma a una congiuntura che è insita nella natura dell'universo e nella fisiologia umana stessa. Come ben evidenzia Elena Lamberti[102], infatti, il pensiero di McLuhan viene spesso ricordato o restituito per le sue opposizioni linguistiche: "figura e sfondo", "caldo e freddo", "continuo e discontinuo", "acustico e visivo". Tuttavia tali antitesi non rivelano delle rigidità del pensiero bensì fanno riferimento a problematiche complesse, fino al riferimento – spesso tacciato di fragilità e di declino scientifico – alla struttura bicamerale del cervello umano: per McLuhan ulteriore prova e base neurologica per le sue intuizioni.

Tali riflessioni non lasciarono indifferente nemmeno Schafer, il quale riprende in particolare l'osservazione di Edmund Carpenter sulla rappresentazione dello spazio nella cultura eschimese per chiarire come si esprime una consapevolezza spaziale modellata sul piano acustico:

> Gli esquimesi spesso proseguono i loro disegni sul retro, sull'altra faccia del foglio, considerando che anche questa faccia parte della stessa superficie. Per loro lo spazio non è statico e non è pertanto misurabile. Lo scultore non si preoccupa delle esigenze dell'occhio, lascia che ogni pezzo occupi il proprio spazio e crei il proprio mondo, senza far riferimento a uno sfondo o a qualcosa di esterno. Come il suono, ogni scultura crea il suo spazio e la sua identità, impone i suoi assunti. […] La consapevolezza dello spazio acustico è perciò non focalizzata. È una sfera senza confini precisi, uno spazio prodotto dalla cosa stessa e non uno che la contiene; è spazio in continuo movimento, che crea in ogni momento le sue dimensioni. All'attività astrattiva dell'occhio che colloca nello spazio fisico oggetti che si distaccano dallo sfondo, si contrappone la dimensione pervasiva del suono, attraverso l'orecchio che raccoglie suoni provenienti da tutte le direzioni: tra gli esquimesi è lo spazio acustico ad aver influenzato e a dominare lo spazio visivo.[103]

Come avevano già sentenziato McLuhan e Carpenter, dunque, anche per Schafer la spazialità agita dal suono è dinamica, si espande e ci attrae e la manifestazione dei suoni in essa definisce un campo mobile, le cui regole vanno assecondate. Schafer nota inoltre che, nonostante la fascinazione dei due esponenti della Scuola di Toronto per il concetto

[102] E. Lamberti, *Marshall McLuhan: tra letteratura, arte e media*, Mondadori, Milano 2000, p. 32
[103] R. M. Schafer, *Il paesaggio sonoro*, cit. p. 212.

creato, lo spazio acustico non fosse stato accolto con particolare interesse, almeno fino al suo World Soundscape Project. Evidentemente – continua Schafer – la rigidità del termine categoriale "spazio" ha bisogno di qualcosa di più incisivo dell'applicazione del vago aggettivo "acustico" per suggerire la transizione dalla cultura visiva a quella uditiva che McLuhan e Carpenter teorizzavano. E propone per questo di evidenziare la figura geometrica che anche secondo i due della Scuola di Toronto è quella che consente di concettualizzare al meglio lo spazio acustico:

> The sphere concept may have originated in religion. It is in religions, particularly those stressing a harmonious universe ruled by a benevolent deity, that the circle and the sphere were venerated above all figures. This is evident in Boethius' Harmony of the Spheres, in Dante's circles[104].

Tale riferimento alla geometria della sfera è il nodo da cui partire per incontrare il pensiero di Peter Sloterdijk e sviscerarne le acute riflessioni sulla relazione spazio-suono nell'esperienza mediale, il "venire al mondo, venire al suono", dunque, parafrasando il suo stesso saggio *Venire al mondo venire al linguaggio*[105].

Il progetto che attraversa la trilogia sloterdijkiana consiste in un programma ambizioso di definizione della spazializzazione dell'esistenza, ovvero di individuazione degli argomenti antropologici per cui l'uomo può essere descritto come costruttore di "spazi vitali", di configurazioni cosmologiche, architettoniche o tecniche con cui dà forma umana al *topos*. Come abbiamo avuto modo di anticipare, infatti, nella trilogia che prende il nome di *Sfere* Sloterdijk ricostruisce la storia umana come storia dell'organizzazione e produzione di "spazi-casa", guardando insistentemente alle condizioni e alle modalità con cui essa costruisce la struttura spaziale dell'esistenza e giungendo a definire una nuova poetica dello spazio immunizzato. La modernità in particolare, con la sua sovrapproduzione tecnica, i miglioramenti e le accelerazioni senza fine, si configura come un ostinato business impegnato a mettere a tacere la natura inquietante dei luoghi dell'esistenza, in una vera e propria corsa alla costruzione forsennata per fornire

[104] R. M. Schafer, *Voices of Tyranny, Temples of Silence,* Arcana Editions, Indian River 1993, pp. 29-44.
[105] Cfr. P. Sloterdijk,*Zur Welt Kommen, zur Sprache kommen*. *Frankfurter Vorlesungen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1988.

condizioni favorevoli all'*antropogenesi*.

> Quando diciamo che "Dasein" è "essere nel mondo" solitamente sorvoliamo sulla piccola preposizione "nel". Non Sloterdijk. "In che cosa?", "in che luogo?", "dove?", si domanda Sloterdijk. Sei in una stanza? In un aula magna con l'aria condizionata? E se è così, quale tipo di ventola e quali risorse energetiche fanno funzionare il sistema di condizionamento dell'aria? Sei fuori? Non c'è fuori: il fuori è un altro interno con un'altra climatizzazione, un altro termostato, un altro di sistema di condizionamento dell'aria. Siete in pubblico? Anche gli spazi pubblici sono spazi, per Giove! Da questo punto di vista essi non sono così differenti dagli spazi privati. Sono solo organizzati in modo differente, con differenti architetture, differenti entrate, differenti sistemi di sorveglianza, un'acustica differente. Provare a riflettere su cosa significa "gettato nel mondo", senza definire più precisamente, più letteralmente, i tipi di involucri in cui gli umani sono gettati, sarebbe come provare a mandare un astronauta nello spazio senza una tuta spaziale. Umani nudi sono rari quanto lo sono astronauti nudi. Definire gli umani è definire gli involucri, i sistemi di sostegno alla vita, gli *Umwelt*, che rendono possibile la respirazione[106].

Le riflessioni sull'*Esserci* di Sloterdijk si innestano dunque sull'asse "costruire-abitare-pensare" che Heidegger[107] inaugura rintracciando nella radice altotedesca *buan* i significati "abitare", "rimanere", "trattenersi" e da cui deriva il verbo *bauen*, "costruire", appunto. Non è un caso dunque se anche per Sloterdijk l'essenza dell'uomo è un costruire spazi e dunque adoperarsi per abitarli, *curarli*. Vedremo che tale cura e i modi per rendere "abituale" (in tedesco *Gewohnte*, termine che conserva tra l'altro la radice di *Wohnen* abitare) lo spazio sono traslati da Sloterdijk nella contemporaneità, in cui l'Essere si configura come un "dato mediale" e collettivo che nel corso della sua storia topologica attraversa diversi "stadi di medialità".

Tali stadi percorrono l'intera trilogia sloterdijkiana, che può infatti essere letta anche come un'analisi della storia della cultura umana nei suoi tentativi di ripetizione

---

[106] B. Latour, *Un Prometeo cauto? Primi passi verso una filosofia del design*, in «E/C Rivista dell'Associazione Italiana di studi semiotici», Anno III, nn. 3-4, 2009.

[107] Cfr. M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 2007.

tecnica (ovvero "culturale", nel senso più ampio) di "stadi noggettuali primari", corrispondenti a quelli individuati dal filosofo e antropologo dei media Thomas Macho, secondo il quale la *Bildung* individuale prende forma in un ambiente prenatale amniotico-placentare, ovvero in un *medium* immersivo aereo e sonoro[108]. Con il concetto di *noggetto*, in particolare, Macho indica realtà che vengono prima della divisione soggetto/oggetto, che non hanno ancora presenza oggettiva, che sono dunque «co-realtà che, con una modalità che non prevede confronto, aleggiano come creature della vicinanza, nel senso letterale del termine, davanti a un sé che non sta loro di fronte: trattasi precisamente del pre-soggetto fetale»[109].

Criticando le tre fasi psicoanalitiche classiche in quanto compromesse dal riferimento a un oggetto, la teoria proposta da Sloterdijk e Macho formula dunque un modello di medialità caratterizzata da spazi perinatali abitati e percepiti tramite respirazione, onde sonore, risonanze. In quel proto-ambiente che è lo spazio interiore acustico dell'ascolto fetale – definito da Sloterdijk *fonotopo* o "grado zero della medialità" – l'individuo si muoverebbe pertanto in un *milieu* vocale-uditivo fatto di voci e di eventi sonori, in cui il suono funge già da spartiacque tra la realtà e il mondo di dentro. Afferma infatti Sloterdijk: «Bisogna accettare l'idea che prima della fase orale, che si suppone primaria, esistano almeno tre stadi e forme di stato preorali che, ognuno secondo la propria modalità, devono essere essi stessi concepiti quali regimi di medialità radicale»[110].

In *Sfere I. Bolle*, il filosofo di Karlsruhe riprende dunque le tre fasi e i tre corrispondenti stadi pre-orali formulati da Macho e compone una teoria *fonotopica* dell'immersione mediale che risulterà determinante anche nell'elaborazione delle riflessioni sullo stato attuale dei soggetti, immersi in sistemi o aggregati in spazi sensoriali intimi. Alla luce delle ricerche di Alfred Tomatis[111], Sloterdijk si sofferma in particolare sulla formazione dell'intimità a partire dalle peculiari condizioni dell'acustica fetale e delle

---

[108] Cfr. T. Macho, *Zeichen aus der Dunkelheit. Notizen zu einer Theorie der Psychose*, in R. Heinz, D. Kemper, U. Sonnemann (a cura di), *Wahnwelten im Zusammenstoß. Die Psychose als Spiegel der Zeit*, Akademie Verlag, Berlin, 1993, pp. 223-240, tr. it. *Segni dall'oscurità*, Galaad, Giulianova 2013.

[109] P. Sloterdijk, *Sfere I. Bolle*, cit., p. 297.

[110] Ivi, p. 296.

[111] Cfr. tra gli altri: A. Tomatis, *L'Oreille et le Langage*, Seuil, Paris 1963, tr. it. *L'orecchio e il linguaggio*, Ibis, Como-Pavia 1995; *De la communication intra-utérine au langage humain*, ESF, Nogent-le-Rotrou 1991, tr. It, *Dalla comunicazione intrauterina al linguaggio umano. La liberazione di Edipo*, Ibis, Como-Pavia 1993; *The conscious ear: my life of transformation through listening*, Station Hill, Barrytown 1991.

loro trasformazioni nelle tre fasi mediali.

La prima fase individuata è una fase di "coabitazione"[112] in cui il feto fa esperienza dei limiti dello spazio che abita e della presenza sensoriale dei liquidi, «in un regno fluido intermedio, precursore di ciò che verrà chiamata realtà»[113]. Il co-abitare lo spazio, il venire-all'esistenza già in un rapporto, l'esperienza delle frontiere, la vicinanza e il carattere mediale del liquido amniotico e del sangue – «primo medium tra due individui che un giorno chiacchiereranno al telefono[114]» – costituiscono le premesse fondamentali di tutta la speculazione sloterdijkiana.

È però nella seconda fase che si sviluppa la vera «iniziazione psico-acustica del feto all'interno del mondo sonoro uterino»[115] grazie al liquido amniotico che trasforma le onde sonore in vibrazioni che coinvolgono l'ascolto attraverso l'intero corpo, ma soprattutto grazie a quel germe di comunicazione futura, del singolo e di ogni comunità, costituito dalla voce materna, vero cordone ombelicale che salda il legame del feto con la procreatrice anche dopo la nascita.

L'ultimo stadio noggettuale pre-orale è quello della "fase respiratoria" in ambiente aereo-atmosferico, forma extra-uterina della prima fase in cui l'aria, connotata da subito per il suo carattere mediale e per la sua qualità di *noggetto*, prende il posto del liquido amniotico prima che il bambino possa interagire con qualsiasi altra superficie.

Appare chiaro dai riferimenti e dalle metafore adottate da Sloterdijk che queste tre pre-esperienze saranno decisive nella storia individuale e culturale dell'essere umano: tutta la storia della tecnica e della cultura sarà un tentativo di ri-creare il sempre perduto stadio uterino originario.

«Gli uomini sono esseri viventi che, anzitutto, non possono *essere* in nessun altro luogo, se non nelle serre prive di pareti dei loro rapporti di vicinanza[116]», così Sloterdijk in un passaggio del secondo volume della trilogia, *Globi* – in cui si muove dalle relazioni intime biunivoche all'evoluzione del pensiero storico, religioso, economico e filosofico –, introduce l'idea della costituzione a livello "globale" e "macrosferico" di un "clima antropico". Tale clima è una «grandezza comunitaria»[117] che si manifesta nell'immersione

[112] P. Sloterdijk, *Sfere I. Bolle*, cit., p. 296.
[113] Ibidem.
[114] Ivi, p. 298.
[115] Ivi, p. 299.
[116] P. Sloterdijk, *Sfere II. Globi*, cit., p. 125.
[117] Ivi, p. 128.

dell'uomo in "atmosfere": elementi conduttori, climi, stati d'animo, ancora una volta ambienti o *milieu* non oggettuali e non informativi.

Ma è il terzo volume della trilogia quello in cui, alle prese con una teoria della "post-metafisica" contemporaneità, il concetto di "sfera" si dissolve in quello di "schiuma":

> Per mezzo del concetto di schiuma, descriviamo degli agglomerati di *bolle*, nello spirito degli studi microsferologici che abbiamo pubblicato in precedenza. Questa espressione designa dei sistemi o degli aggregati di vicinanze sferiche in cui ogni "cellula" costituisce un contesto autocomplementare, uno spazio sensoriale intimo, teso da risonanze diadiche e multipolari, o ancora un "focolare" (*Haushalt*) che vibra nell'animazione che gli è propria, animazione che solo questo può provare e che non si può che provare in questo. Ciascuno di questi focolari, ciascuna di queste simbiosi e alleanze è una serra di relazioni (*Beziehung-Treibhaus*) *sui generis*[118].

Gran parte del testo è dedicato quindi ancora alla storia umana della progettazione di auto-spazi e alla definizione di un'ontologia pluralistica degli ambienti: a partire dalla domanda sul principio ordinatore e costitutivo dello spazio umano, infatti, *Schäume* compone una metafora dell'attuale stato culturale caratterizzato appunto da "schiume", esistenze co-isolate, «molteplicità spaziali semitrasparenti, progettate in base alle regole mediali e psicologiche del gioco dell'individualismo»[119]. Sfere pluraslistiche, dunque, che corrispondono a una crisi definitiva dello spazio inaugurata dalla globalizzazione: tale metafora rende pertanto bene il processo di implosione ed esplosione di sfere che si intersecano senza più centro, dal momento che ogni punto può essere virtualmente centro. È in tale contesto che Sloterdijk identifica l'"antroposfera" come risultato di processi di insularizzazione per comprendere come diventino possibili «mondi interni animati, e come molteplici mondi di tipo analogo si colleghino tra loro in arcipelaghi, rizomi marittimi»[120]. Tra le diverse forme tecniche di isole esplicitate e costruite nel xorso della modernità, le "isole antropogene" si dispiegano nello spazio attraverso nove tipi di

[118] P. Sloterdijk, *Sfere III*, cit., p. 55.
[119] Ivi, p. 239.
[120] Ivi, p. 292.

dimensioni differenti, così definite: *chirotopo*, *fonotopo*, *uterotopo*, *termotopo*, *erotopo*, *ergotopo*, *aleotopo*, *tanatopo*, *nomotopo*[121], tutti *topoi* fornitori di prestazioni irrinunciabili per la formazione dell'"antroposfera". La dimensione che interessa la presente ricerca è quella che concerne l'allestimento dell'appartamento come *fonotopo* individuale, come cellula di *autotuning*, che consente – insieme alla diffusione delle connessioni telecomunicative – di trasformare la casa in una "isola mondana": con i primi gesti mattutini inizia infatti l'ingresso nell'universo di rumori del collettivo, attraverso il quale il soggetto mette in atto la "risocializzazione" quotidiana, o la sua mondanizzazione. Si apre dunque uditivamente al mondo circostante facendo entrare nella *egosfera* particelle scelte di realtà che non mettono a rischio il suo "sistema immunitario" casalingo, «dispensatore di *comfort* e di distanza»[122].

Il concetto di *connected isolation* formulato negli anni Settanta dal gruppo di architetti Morphosis, esprime per Sloterdijk in maniera calzante la condizione topologica della contemporaneità, che è una "cultura dei sentimenti nello spazio recintato", per parafrasare la formula del fenomenologo Schmitz. Sloterdijk chiama per questo in causa la necessità di proporre «un'etica della situazione, che potremmo chiamare anche un'etica delle atmosfere»[123], ovvero la necessità di attribuire a persone e culture gli effetti atmosferici delle loro azioni, ponendo in rilievo la produzione di clima come processo civilizzatore fondamentale.

Se da un lato l'abitazione si trasforma dunque in una "capsula globale", in una "zona di immunità", dall'altro l'isolamento è reso confortevole dalle reti di comunicazione che creano connessioni tra queste "egosfere da appartamento". In tale processo di mondanizzazione dell'individuo d'appartamento e della creazione di una società in forma di schiuma, anzi di "schiume sonore" composte da milioni di cellule, da molteplici collettivi di ascolto in competizione tra loro, il ruolo dei media è determinante: radio, televisione, internet consentono infatti di completare, riposizionare, ribaltare le funzioni architettoniche di uno spazio, sia esso pubblico o privato.

[121] Ivi, p. 342.
[122] Ivi, p. 566.
[123] Ivi, p. 245.

Per un'ecologia dei media acustici

A partire da tali considerazioni è possibile evidenziare la congiunzione tra il pensiero di Sloterdijk e quello di McLuhan: entrambi sostengono infatti la rilevanza che media e tecnologie assumono nel cambiamento della vita dell'individuo e dell'umanità. E in particolare tale cambiamento si sostanzia nella creazione di un ambiente "invisibile"[124] per McLuhan, climatico e atmosferico per Sloterdijk.

Dal punto di vista strettamente mediologico, entrambi evidenziano la peculiarità del telefono, dispositivo tra i più "dimenticati" della storia della comunicazione[125], che testimonia da un lato l'esigenza di una partecipazione totale dei soggetti in relazione, dall'altro si configura come *biofono*[126], detenendo il doppio privilegio ontologico non solo di trasmettere chiamate provenienti dal reale ma di porre il ricevente in condizione di simultaneità e immediatezza, a cui, tra l'altro, possono aspirare solo gli esseri viventi. A partire da questo dato tecnologico, dunque, tanto McLuhan quanto Sloterdijk riflettono sullo spazio acustico intendolo come dimensione originaria e fondativa dell'esperienza comunicativa dell'uomo, dal feto all'appartamento. Alloggi e città sono infatti un'ulteriore estensione degli organi fisici e dei meccanismi per il controllo della temperatura del corpo, una pelle o un indumento collettivo. Lo spazio acustico evidenzia dunque il carattere immersivo e atmosfericodella comunicazione, e la vicinanza in questa "etica delle atmosfere" è ben rintracciabile in un'analogia usata da McLuhan per descriverlo, in cui afferma – con estrema e lucida risonanza nelle tante metafore spaziali e climatiche sloterdijkiane – la peculiare capacità di tale spazio di cambiare le qualità di un luogo,

---

[124] Cfr. M. Ciastellardi, Emanuela Patti, *Understanding Media, Today: McLuhan in the Era of Convergence Culture*, Editorial UOC, Barcelona 2011, p.564.

[125] Cfr. L. Petullà, *Metamedium, net economy e software culture. Storia sociale del telefono su Internet*, Liguori, Napoli 2011.

[126] P. Sloterdijk, *Sfere III*, cit., p. 566. Il concetto di "biofonìa" è stato introdotto da Avital Ronell nel saggio *The Telephone Book. Techonology-Schizophrenia-Electric Speech*,

proprio come una stufa elettrica portatile[127].

In seconda istanza è possibile delineare nei due approcci al rapporto tra spazio acustico e media un più generale rimando all'idea spaziale, o meglio ambientale, della comunicazione. Nello specifico McLuhan usa il termine *ersatz*, ovvero un ambiente invisibile, strutturato ma non visibile, che corrisponde perfettamente con la nozione di spazi climatici per generare atmosfere adatte alla vita.

È dunque in atto nelle due riflessioni quello che Bruno Latour definisce – individuando in Sloterdijk l'esponente principale – una nuova "filosofia del design"[128], espressione della necessità della nostra era non solo di costruire modelli e strutture spaziali, ma anche di rintracciarne la complessità delle materie di fatto per scoprire il modo in cui esse plasmano ambienti e comportamenti. Si legge in filigrana un'idea di "ecologia della conoscenza" e di una "ecologia sociale" così come Innis stesso le aveva pensate proponendo il concetto di "bias": concetto secondo cui i media possono essere concepiti come ambienti tecnologici, culturali e comunicativi, piuttosto che come strumenti di trasmissione sociale del sapere e della conoscenza[129].

Ma non solo, ciò che si coglie nelle tessiture dei pensieri di McLuhan e Sloterdijk è l'idea che «i nuovi media rappresentano un'accumulazione di tecnologie sonore del passato»[130]: così Francis Dyson nel suo *Sounding New Media* dalla realizzazione della telepresenza prima offerta dal telefono alla forma digitale delle tecniche iscrittive del fonografo e del registratore a nastro, fino all'appropriazione delle connessioni aeree della radio e all'adozione della spazializzazione sonora del cinema. Ma in maniera ancora più pregnante, prosegue la Dyson, tutti i media hanno un'"aspirazione" sonora, replicano cioè ciò che l'audio ha naturalizzato: gli effetti di separazione dal corpo, proposti dalle tecnologie e dai nuovi media, spianando la strada per successive mediazioni del soggetto "embodied"[131].

> Sound is the immersive medium par excellence. Three dimensional, interactive, and synaesthetic, perceived in the here and now of an embodied

[127] Cfr. Molinaro, E. McLuhan, Toye, cit., p. 318.
[128] Cfr. B. Latour, *Un Prometeo cauto?*, cit., p. 260.
[129] Cfr. P. Granata, *Ecologia dei media*, p. 58.
[130] F. Dyson, *Sounding New Media*, cit., p. 3.
[131] Ivi, p. 21.

> space, sound returns to the listener the very same qualities that media mediates: that feeling of being here now, of experiencing oneself as engulfed, enveloped, enmeshed, in short, immersed in an environment. Sound surrounds[132].

"Immersione", "interattività", "cyberspace", "telepresenza", "virtualità", "vita artificiale" sono tutti termini associati ai nuovi media o ai media digitali per riferirsi agli ambienti simulati che essi generano in processi di inclusione dell'osservatore, dell'utente. Lo spazio dunque, come abbiamo avuto modo di analizzare, è un elemento fondamentale in tale architettura retorica in quanto determina un ponte tra spazi reali e spazi mitici – o vrtiuali –: lo spazio dello schermo, lo spazio dell'immaginazione, lo spazio delle telecomunicazioni, e la stessa tridimensionalità dello spazio fisico. È nello spazio, infine, ovvero nell'ambiente, che si dà forma alla presenza, alla traccia fondamentale per rifuggire dalle teorie di simulazione, rappresentazione e spettatorialità e descrivere con precisione tali esperienze ontologicamente fondate come immersive.

Tale prospettiva, come ricorda Antonio Somaini, è inoltre insita nello stesso termine *medium*, in particolare nell'uso che ne fa Benjamin: il *Medium* o *Medium* della percezione (*Medium der Wahrnehmung*) è infatti per Benjamin «l'*ambiente*, la *regione ontologica intermedia* o, si può dire facendo ricorso a un altro termine che ha un'importante storia alle spalle, il *milieu* in cui ha luogo la percezione sensibile»[133].
Ogni medium in quanto tale, infatti, nel suo nascere per mediare il rapporto individuo-mondo, finisce per modificare il mondo e gli individui stessi. Le leggi della natura del mondo che abitiamo, dunque, non sono più le stesse, e questo stesso abitare si esplica attraverso una sensorialità in continua evoluzione in cui prevalgono le regole dettate dall'uomo per condurre la propria partita col mondo.

Tali regole si esplicano inoltre in pratiche di "addomesticamento" dello spazio attraverso oggetti e pratiche affettive: la sonorizzazione di uno spazio, a esempio, attraverso la musica e non solo, rifunzionalizza lo spazio stesso in senso affettivo. Ciò può avvenire come strategia, a livello di progettazione acustica di uno spazio, oppure in funzione tattica, e dunque transitoria, come risposta a un'esigenza momentanea di un

---

[132] F. Dyson, *Sounding New Media*, cit., p. 4.
[133] A. Somaini, *L'oggetto attualmente più importante dell'estetica*, in «Fata Morgana» anno IV, n. 20, maggio-agosto 2013, p. 118.

sentimento e di un desiderio transitori di personalizzare uno spazio.
In generale si può dire che i media stessi – dalla televisione all'Ipod – abbiano cambiato le modalità di appropriazione dello spazio da parte dell'individuo, operando nella direzione di una frammentazione dello spazio domestico o alla sua espansione: la televisione, da un alto, ha dilatato lo spazio lasciando entrare immagini suoni e informazioni[134], i *personal media*, dall'altro, hanno ridotto lo spazio intimo. I nuovi media mettono dunque in atto un "design esperienziale", ovvero un'attività di regolazione progettata per alcune aree dell'esperienza ordinaria e la moltiplicazione dei campi di oggetti intenzionali.

A partire da tali considerazioni si analizza di seguito un esempio di utilizzo critico di media acustici che mette in gioco:

- la rifondazione dello spazio acustico pubblico attraverso dispositivi di nuova generazione;
- la rilocazione del medium;
- la modellazione e la plasmazione straniante dello spazio acustico mediale.

Dal Walkman all'MP3 agli smartphone, negli ultimi decenni le tecnologie audio portatili sono entrate nei rituali e nelle abitudini quotidiane, con un ruolo determinante nel cambiamento dell'ascolto urbano quanto nel modo di attraversare gli spazi.
L'uso di tale "oggetti nomadici"[135] riguarda però non solo il consumo e la fruizione musicale, ma anche e principalmente la nostra relazione con lo spazio. Infatti essi non solo ri-contestualizzano le pratiche quodiane di ascolto ma ridefinisco la relazione con la città e con la società.

Tale negoziazione è stata indagata in due direzioni principali: da un lato come sovrapposizione, dall'altra come privatizzazione e "customizzazione" della forma acustica della città. Come abbiamo già avuto modo di discutere, infatti, è lo stesso Michel de Certau che considera il camminare una pratica di appropriazione del sistema urbano[136]; ebbe ora i dispositivi sonori portatili sembrano intensificare tale processo, fungendo da meccanismi di controllo, organizzazione, esteticizzazione e, non da ultimo, ri-scrittura

[134] Cfr. P. Sloterdijk, *Sfere III*, op. cit.
[135] Cfr. J. Attali, *Millennium*, Random House, New York 1992, tr. it. *Millennium*, Spirali, Milano 1993.
[136] Cfr. M. de Certau, *L'invenzione del quotidiano*, op. cit.

dell'esperienza urbana. Ma tale stratificazione di usi e spazi acustici è stata indagata soprattutto in quanto portatrice di una privatizzazione dello spazio pubblico e di una erosione della partecipazio, contribuendo a un'attitudine "schizofonica".[137]

Sebbene non si voglia escludere l'importanza e la fortuna della formula "bolla comunicazionale" immaginata e diffusa da Flichy[138], si intende però qui proporre uno scarto ulteriore che – a partire dalle riflessioni di Sloterdijk sulle *connected insulation* – non limiti l'esperienza mediale acustica a un isolamento assoluto.

Sono ancora una volta – come ci ricorda McLuahn[139] – gli artisti a metterci in allerta in questo senso. Un esperimento molto significativo in merito è infatti sicuramente quello realizzato tra il 2013 e il 2014 da Matthieu Saladin.

Saladin è musicista e artista sonoro, con base a Parigi. La sua pratica si inscrive in un approccio concettuale al processo artistico attraverso il quale produce suoni in relazione con spazi e ambienti, performance, video e pubblicazioni editoriali. Nella sua ricerca il rapporto tra suono e spazio è fondante per la realizzazione di lavori che intersecano da un lato l'aspetto socio-politico della fonosfera dall'altro le caratteristiche ambientali e atmosferiche. Nello specifico il progetto preso qui in esame si focalizza sull'uso dei dispositivi di chiamata e nasce da una residenza svolta tra il 2013 e il 2014 al Centro per l'Arte Contemporanea di Brétigny-sur-Orge.

Il titolo del progetto *There's A Riot Goin' On* fa riferimento a una traccia dello storico disco degli Sly & the Family Stone[140], nello specifico l'ultima traccia del lato A del disco che consiste nel momento in cui la puntina si alza dai solchi del disco e "il processo di ascolto muove furtivamente dalla musica registrata allo spazio circostante. Nel suo silenzio, esorta a una ribellione spogliata di ogni materialità, apparentemente in grado di prendere forma solo negli spazi tra le cose"[141] e dunque un commentario perfetto delle implicazioni del progetto "Public Ringtones".

Partendo e incarnando questa ispirazione Saladin crea delle suonerie per telefono cellulare

---

137 Cfr. Murray Schafer, *Paesaggio sonoro*, op. cit.

138 Cfr. P. Flichy, *Une histoire de la communication moderne: espace public et vie privée*, La Découverte, Paris 1991.

139 Cfr. M. McLuhan, *Intervista a Playboy*, cit.

140 Quinto album del gruppo, considerato il capisaldo della musica funk e soul, uscito nel novembre 1971 per la Epic Records.

141 M. Saladin, *Can One Hear Mobile Listening? The Public Ringtones Project and the Mediality of Listening*, Journal of Mobile Media, vol. 9, n. 2, Locus Sonus Issue, 2015.

che possono essere downloadabili online gratuitamente e utilizzate da qualsiasi utente. Una volta scaricate e impostate come suonerie predefinite per il proprio dispositivo, così che possano risuonare ogni qual volta si riceve una chiamata telefonica. Queste alcune delle frasi registrate e presenti tra quelle scaricabili[142]:

- *Listen.*
- *Language is not transparent.*
- *Act as if nothing had happened.*
- *There is no such thing as silence.*
- *Today I won't answer.*
- *Public Economy is a social activity.*
- *Economy is a social activity.*
- *Can one hear listening?*
- *The revolutionary class does not exist sociologically.*
- *It's now or never.*
- *Between two ringtones, silence.*
- *From bad to worse.*
- *I'm sorry.*
- *Walls have ears.*

Al confine tra attivismo sonoro e urbano, l'opera di Saladin fa incontrare il tradizionale spazio pubblico e del web con le sue caratteristiche di spazio popolato da contenuti digitalizzati. Mentre il primo è ancora fortemente connesso a fenomeni e aspetti della privatizzazione, lo spazio del web ha la sua specificità nel rendere pubblico, almeno potenzialmente e senza limiti di accesso, ogni pezzo di informazione e dato privato che viene "caricato".

Da questa prospettiva, dunque, *There's A Riot Goin' On* è caratteristico di quello spostamento in atto grazie alle reti internet per cui mentre fino a venti anni fa un telefono mobile poteva apparire ancora come un oggetto tecnico prettamente individualistico e dunque appartenente alla sfera privata, oggi è necessario invece pensare la tecnologia come parte di un intero sistema e network di comunicazioni. La questione dell'*embodiment*, in questo senso, non riguarda più il corpo di un singolo soggetto – che utilizza un apparecchio – ma quello di una relazione con gli altri *incarnata* e *aumentata.*

Se anche Bull aveva affermato che tutte le tecnologie "nomadi" inseriscono

[142] http://sonneriespubliques.tumblr.com/

l'individuo in una "bolla comunicazionale"[143] mobile e intima: lo spazio privato e personale viene, invece, riconfigurato in modo da significare non tanto un luogo fisico e preciso, quanto uno spazio simbolico e mentale, indipendente da una collocazione fisica e perciò mobile.

D'altronde come sostiene Joshua Meyrowitz, «i media elettronici influiscono sul comportamento sociale – non attraverso il potere dei loro messaggi ma mediante la riorganizzazione degli ambienti sociali in cui le persone interagiscono e indebolendo il rapporto, un tempo stretto, tra luogo fisico e "luogo" sociale»[144].

Si tratta ora di ridefinire i concetti di pubblico e privato e della personalizzazione dell'esperienza della mobilità che, come abbiamo visto con Sloterdijk, si ripercuotono anche sul significato dell'"essere a casa" e sulla connessione con le reti sociali di appartenenza. I media nomadi estendono infatti i confini dello spazio privato della casa e intensificano la tendenza alla dislocazione del domestico già avviata da altri mezzi di comunicazione.

Tale tendenza si traduce in un'esperienza del tutto nuova: addomesticare la sfera pubblica nel senso di renderla familiare e di trasformare lo spazio della città in modo che corrisponda alla nostra idea di spazio intimo e personale.

---

[143] Cfr. M. Bull, L. Back (a cura di), *The Auditory Culture Reader*, Berg, Oxford 2003.

[144] J. Meyrowitz, *No Sense of Place. The Impact of Electronic Media on Social Behavior*, Oxford University Press, New York, 1985, tr. it. *Oltre il senso del luogo. L'impatto dei media elettronici sul comportamento sociale*, Baskerville, Bologna, 1995, pp. IV-V.

Il rumore del potere e il suono come arma

Non si può tenere conto dello sviluppo dei media nel corso del Novecento senza considerare che la crescita delle tecnologie del comunicare sia stata parallela e sincronica a quella delle tecnologie militari della violenza e dell'uccidere, e dunque che l'imporsi della comunicazioni di massa sia andato di pari passo con l'imporsi delle armi di distruzioni di massa[145]. Già Marshall McLuhan aveva riconosciuto nelle armi un tipo particolare di media in quanto strumenti di relazione oltre che di distruzione, forme di estensione non di un organo di senso ma di altri "organi" umani[146].

> Dato che la violenza – in quanto distinta dal potere, dalla forza o dall'autorità – ha sempre bisogno di strumenti (come faceva notare Engels molto tempo fa), la rivoluzione tecnologica, una rivoluzione nella fabbricazione degli strumenti, è stata particolarmente marcata in campo militare […]. Dato che il fine dell'azione umana, a differenza dei prodotti finali della manifattura, non può mai essere previsto in modo attendibile, i mezzi usati per raggiungere degli obiettivi politici il più delle volte risultano più importanti, per il mondo futuro, degli obiettivi perseguiti[147].

Alle già consolidate prassi belliche di "messa in scena" del conflitto e di controllo totale delle comunicazioni come prevenzione da attacchi ostili, la guerra nell'epoca della "società dell'informazione", come sottolinea la Arendt, vede accentuare le derive

---

[145] Cfr. M. De Landa, *La guerra nell'era delle macchine intelligenti*, Feltrinelli, Milano 1991; A. Mattelart, *La comunicazione mondo*, il Saggiatore, Milano 1994; P. Virilio, *Guerra e cinema. Logistica della percezione*, Lindau, Torino 1996; P. Ortoleva, *Il secolo dei media*, Il Saggiatore, Milano 2009.

[146] Cfr. M. McLuhan, *Understanding media: the extensions of man*, New American library, New York 1966, tr. it. *Gli strumenti del comunicare. Mass media e società moderna*, CDE, Milano 1984.

[147] H. Arendt, *On Violence*, Harcourt Brace J., London-New York 1970, tr. it. *Sulla violenza*, Mondadori, Milano 1971.

irrazionali, rendendo sempre più difficile le sue risoluzioni attraverso il dialogo e favorendo piuttosto la dispersione dei reali obiettivi. Tra le derive più subdole e brute, una sicuramente poco indagata in ambito teorico riguarda l'utilizzo di diverse forme strategiche di tortura e attacco per mezzo del suono.

Le riflessioni sulla sorveglianza prendono generalmente avvio replicando la descrizione del panopticon di Bentham fornita da Foucault, e da lì si preoccupano di tessere una disanima dei rapporti di potere in relazione alla crescente centralità acquisita dalla visione[148]. È un dato poco scrutato, tuttavia, che la prigione di Bentham fosse anche una prigione dell'ascolto, in cui una lunga serie di tubi permettevano di ascoltare costantemente i detenuti, evidenza a partire dalla quale si potrebbe iniziare a tracciare una storia sonora della sorveglianza, che è dunque una storia di visione quanto di udito.

Un altro dato interessante riguarda le numerose le metafore e i riferimenti allo sguardo in ambito scientifico e medico (osservazione, prospettiva, teoria), mentre il lessico legato all'udito è da sempre associato a corporalità, fisicità e all'universo dell'interiorità[149]. Eppure, come delinea dettagliatamente Schafer nel saggio *Orecchie aperte*, proprio perché siamo «condannati ad ascoltare», numerosi sono i «significativi cambiamenti sociali attribuibili a eventi sonori»[150].

Nella sua disamina delle metafore legate ad ascolto e sorveglianza, Schafer propone un breve ma interessante excursus sulle definizioni dell'orecchio: dall'"orecchio di Dio", presente in modo implicito in tutte le religioni, che evidenzia la natura onnisciente della divinità proprio grazie al suo essere "microfono" che ascolta e origlia tutto; all'"orecchio di Dionigi", tiranno sopravvissuto in modo eponimo nella grotta che assomiglia alla coclea; fino all'"orecchio del confessore" che conosce e custodisce senza essere visto. Il termine stesso *audire* ha, come prosegue Schafer, diverse derivazioni: da *audire* derivano infatti sia "udienza" che "auditing", ma anche *obaudire*, ovvero "ascoltare dal basso, "ubbidire"; proprio come in tedesco, dal cui verbo *hören* ("ascoltare") dipendono anche *gehören* ("appartenere") e *gehörchen* ("ubbidire"): come a dire che «udiamo il suono,

[148] Cfr. D. Lyon (a cura di), *Theorizing Surveillance. The panopticon and beyond*, Routledge, London and New York 2006; A. Somaini, *Visual Surveillance. Transmedial Migrations of a Scopic Form*, in «Film and Media Studies», 2, 2010.

[149] E. D. Midolo, *Sound Matters. Orizzonti sonori della cultura contemporanea*, Vita e Pensiero, Milano 2007, p. 26.

[150] R. M. Schafer, *Orecchie aperte*, in Michael Bull, Les Back (a cura di), *Paesaggi sonori. Musica, voci, rumori: l'universo dell'ascolto*, ll Saggiatore, Milano 2008, p. 22.

apparteniamo al suono, obbediamo al suono»[151].

La considerazione della componente acustica nelle tattiche di terrore e sorveglianza consente dunque di mettere in discussione il paradigma di analisi tutto a favore del visivo e del prospettico, puntando invece ad approfondire i risvolti in termini di effetti sonori ambientali.

È ancora una volta Peter Sloterdijk a fornire un riferimento in tal senso, evidenziando come le pratiche coercitive e di attacco terroristico a partire dalla prima guerra mondiale siano pratiche dirette non più solo ai corpi dei nemici ma al contesto in cui essi vivono, al loro ambiente[152], individuando in tal modo le implicazioni ecologiche di un potere che viene esercitato attaccando le funzioni primarie dell'uomo, ovvero quelle che dipendono dall'aria, dall'attività del sistema nervoso e dall'udito:

> Le indicazioni sulle procedure atmoterroristiche della guerra con il gas (1915-1918) e sullo sterminismo genocida per mezzo del gas (1941-1945) fanno emergere i contorni di una clomatologia speciale. Con essa la manipolazione attiva dell'aria che si respira diviene un affare culturale, anche se in un primo tempo non riguarda altro che la dimensione più distruttiva. Essa reca immediatamente i tratti di un atto di design nel corso del quale si disegnano e si producono a regola d'arte dei microclimi, delimitabili in modo più o meno esatto, in cui alcuni uomini danno la morte ad altri uomini. Grazie a questo "*air conditioning* negativo" si possono trarre delle conclusioni sul processo della modernità come forma di esplicitazione dell'atmosfera. L'amtoterrorismo fornisce, cioè, uno slancio decisivo verso la modernizzazione degli ambiti del soggiorno […] esso minaccia il rapporto naturale con l'atmosfera, il rilassamento dell'abitante e del viaggiatore nei confronti di un *milieu* atmosferico dato e prevedibile senza inquietudine[153].

Nella disamina delle sue pratiche "atmoterroristiche" Sloterdijk non cita esplicitamente casi legati al suono, ma è evidente che esso, offrendosi come materia

---

[151] Ivi, p. 24

[152] P. Sloterdijk, *Luftelben. And den Quellen des Terrors*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2002, tr. it. *Terrore nell'aria*, Le melusine, Milano 2006, p. 11.

[153] P. Sloterdijk, *Sfere III*, cit., p. 118.

contestuale e ineludibile, come evento e presenza a cui non si può sfuggire, risulta uno strumento privilegiato da utilizzare come arma per inficiare le caratteristiche di un'atmosfera e interferire in termini di controllo e violenza sia a livello psicologico che fisico su un individuo.

La ricerca militare sul suono non è stata portata avanti semplicemente per rivelare il nemico o per scopi comunicativi (avvertimenti, segnali, effetti di galvanizzazione) ma per lo più per sfruttarne gli effetti biologici attraverso vibrazioni e intensità di rumore e musica, ma anche attraverso il silenzio.

Il rumore è sicuramente uno degli eventi sonori più intrusivi per esprimere i rapporti di potere. Come ha sottolineato Garret Keizer, infatti, il carattere affettivo del rumore si ripercuote sul nostro corpo, così come sul corpo politico[154]. Su tale problematicità politica del rumore Keizer interviene a più riprese in molti lavori sottolineando che la relazione tra chi produce rumore e chi lo subisce può evidenziare molteplici livelli di dinamiche di potere. La connessione tra il rumore e le politiche del controllo era già una prerogativa delle riflessioni di Attali nel considerare il ruolo nella musica, quando afferma che «il rumore è violenza: disturba. Fare rumore vuol dire interrompere una trasmissione, disconnettere, uccidere. È il simulacro di un massacro»[155].

A partire dalla seconda guerra mondiale, in particolare, si è assistito a un notevole sviluppo dell'uso del suono come strumento di dominio e di controllo. Ma è in particolare a partire dal 2000 che con il rapido sviluppo di dispositivi e tecnologie sonore si testimonia un cambiamento decisivo nelle modalità di concepire il rapporto spazio pubblico-privato e tutti i connessi metodi di mantenimento dell'ordine e del controllo sociale.

Seguendo i lavori di Pieslak, Goodman e Volcler[156] si possono individuare le tracce di una vera e propria storia politica del terrore, che opera nelle seguenti direzioni:

- Tattiche e dispositivi coercitivi in forme di regime "pansonico" o "pansensoriale";

[154] Cfr. G. Keizer, *The Unwanted Sound of Everything We Want: A Book About Noise*, PublicAffairs, New York 2010, pp. 243-244 [traduzione mia].

[155] J. Attali, *Noise: The Political Economy of Music*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1985, p. 26 [traduzione mia].

[156] Cfr. J. Pieslak, *Sound Targets. American Soldiers and Music in the Iraq War*, Indiana University Press, Bloomington 2009; S. Goodman, *Sonic Warfare. Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, The MIT Press, Cambrdige MA 2010; J. Volcler, *Il suono come arma. Gli usi militari e polizieschi dell'ambiente sonoro*, Derive Approdi, Roma 2012.

- Smaterializzazione delle frontiere e gestione invisibile del potere;
- Preparazione psicologica.

In *Sonic Warfare* Steve Goodman compone una disarticolata ma efficace problematizzazione teorica del suono come arma, citando molte forme di armamenti sonori usati come invisibili armi letali in conflitti molto materiali. Dal 1966 si sono infatti susseguite sperimentazioni per creare dispositivi che producessero effetti extrauditivi, infrasuonici, fino a "invasioni multisensoriali" che consentissero alle armate di non doversi nemmeno recare sul luogo: si parla a tal proposito di "barriere a infrasuoni", "granate multisensoriali", *clear-a-space-device*. Dalle esplosioni soniche lungo la Striscia di Gaza alle torture musicali in Iraq e Guantanamo, Goodman ricostruisce dunque un uso del suono funzionale all'espressione di pratiche di potere "pansesoriali": che agiscono su vibrazioni, risonanze, ritmi, dando vita a una vera e propria «micropolitica della frequenza»[157].

Nella sua genealogia della repressione acustica, Juliette Volcler evidenzia come lo spazio sonoro sia diventato un «terreno di dispiegamento discreto di frontiere smaterializzate, arbitrarie e furtive» in cui «il regime di sonorità si moltiplica, si ramifica, si inserisce in tuti gli interstizi della cartografia urbana e geo-politica»[158]. Le ricerche sulle armi sonore hanno preso avvio proprio dalle forme più impercettibili e dunque più subdole della diffusione sonora, sperimentando dunque l'utilizzo e la nocività di infrasuoni e basse frequenze. Se infatti generalmente tali suoni sono presenti e naturali nell'esperienza acustica del mondo, l'industrializzazione ha contribuito a renderli pervasivi producendo inquinamento sonoro e lasciando avviare sperimentazioni sugli effetti dannosi dell'esposizione acustica a essi.

Ancora più sottili e subdole sono però le torture del silenzio: «torture bianche» diffuse dal 2006 nelle prigioni statunitensi in Afghanistam in Iraq, a Guàntamo, per esempio, costringendo i detenuti a soggiornare in camere anecoiche in cui non solo si perde l'orientamento e qualsiasi tipo di contatto e rapporto con l'esterno, ma via via si perde la

[157] S. Goodman, *Sonic Warfare*, cit., p. XVII.
[158] J. Volcler, *Il suono come arma*, cit., p. 133.

stessa eco del proprio corpo, generando uno scompenso notevolissimo che fa parte di una più ampia "guerra del cervello"[159].

Per quanto riguarda infine le pratiche di "preparazione psicologica" al conflitto, Pieslak compone un quadro ben chiaro – quanto allarmante – sugli usi e il ruolo dell'ascolto musicale nell'ambito della guerra in Iraq: grazie alle interviste telefoniche e via email che ha realizzato, ha infatti avuto modo di constatare come la musica nei contesti militari e di conflitto emerge in tutta la sua capacità di offrirsi quale mezzo di reclutamento dei soldati, ispirazione al combattimento, tattica psicologica di coesione e motivazione, training all'odio e all'attacco; fino a diventare forma d'espressione dei soldati stessi soprattutto attraverso l'ascolto di musica rap e metal con mp3 e sistemi di diffusione ad alta qualità, in veri e propri rituali collettivi o processi di interiorizzazione soggettiva.
Immaginario come strumento di dominazione[160]

> pratiche e forme sonore apparentemente molto distanti – dalle cornamuse impiegate ancora nel XIX secolo in Irlanda e in Inghilterra [...], alle trombe e i canti militari, ai raid aerei-sonici in Vietnam e in Israele […], ai poliziotti in tenuta anti-sommossa che sbattono sincronicamente i manganelli sugli scudi prima di una carica […] – siano in realtà molto simili, poiché rendono possibile allo stesso tempo […] di galvanizzare e legare socialmente i membri del proprio gruppo e intimidire e frammentare tra loro quelli del gruppo avversario. Ciò che emerge è una logistica spazio-sensoriale della percezione sonora, mirata ad attivare uno spettro di stati emotivi psico-fisici differenziati ma racchiudibili all'interno di un unico continuum teorico[161].

Dispositivi, pratiche, tattiche e strategie per mettere in campo sorveglianza, terrore e attacchi sonori sono numerosi e spesso difficili da indivudare perché coperti dal Segreto di Stato, così come ha ben evidenziato la Volcler; l'auspicio qui è però che tanto la riflessione teorica quanto la ricerca pratica non esauriscano l'interesse nei confronti di questa zona d'ombra dello sviluppo tecnologico.

---

[159] J. Marks, *The Search for the "Manchurian Candidate". The CIA and Mind Control. The Secret History of the Behavioral Sciences*, Norton, New York 1991, p. 23.
[160] Cfr. J. Volcler, *Il suono come arma*, cit., p. 123.
[161] M. Solaroli, *L'uso del suono come strumento di conflitto*, in «Studi Culturali», n. 1, il Mulino, Bologna 2013.

Sulla scia dell'idea di biopolitica foucaltiana, infatti, tali pratiche non hanno più come obiettivo di eliminare il corpo del nemico, ma di «renderlo docile o inoffensivo, di provocare la sua paralisi globale». Operando dunque anche nella direzione di una manipolazione letale di ambienti o ecologie in cui il suono contribuisce a un'atmsofera totalmente immersiva o a un ambiente di paura e condizionamento psicologico letale[162]. Anzi, «man mano che si rafforza, il potere si fa anche meno visibile: il silenzio e la musica non lasciano tracce evidenti e mirano a minimizzare la tortura e rendere accettabile»[163].

[162] Cfr. S. Goodman, *Sonic Warfare*, cit., p. XIV.
[163] J. Volcler, *Il suono come arma*, cit., p. 83.

POETICHE DEGLI AMBIENTI SONORI

L'opera d'arte come dispositivo percettivo e ambientale

Il panorama artistico contemporaneo è ampiamente costellato di lavori che si presentano come *dispositivi percettivi*, nei quali, cioè, il coinvolgimento dello spettatore non rappresenta un aspetto fenomenico corollario della fruizione ma piuttosto un elemento di senso prioritario dell'intero progetto estetico.

Sono state fin qui prese in considerazione esperienze che si sono confrontate con lo spazio acustico all'interno di contesti già determinati – siano essi urbani o mediatizzati – operando nella direzione di un intervento sonoro critico o di una sovrapposizione di spazi acustici ulteriori.

Nelle pagine che seguono, invece, verranno prese in esame pratiche che hanno inteso rifondare lo spazio in un'ottica performativa: partendo ancora una volta dalla accezione pienamente sloterdijkiana di creazione di uno spazio come necessità anche estetica di abitare ambienti immunizzati, si indagano dunque esperienze ascrivibili ai territori della *sound art* e delle performance sia di matrice teatrale che più marcatamente sonora e audiovisiva.

La condizione ontologica di *liveness* di cui si sostanziano tali esperienze renderà possibile e pertinente, nell'analisi che segue, uno "scorrimento" tra "formati" ed espressioni artistiche diverse. I casi analizzati appartengono infatti agli ambiti:

- della *sound art*, presa in considerazione per l'aggiornamento del rapporto spazio-suono di stampo prettamente musicale e la messa in campo delle possibilità espressive dall'ampia gamma di suoni esistenti o artificialmente generati;

- delle perfomance di stampo teatrale, in particolare con esempi che hanno riflettuto sul particolare valore drammaturgico dello spazio costruito ed esperito attraverso il suono;
- delle *audiovisual perfomance* e delle installazioni spesso a esse correlate, che dischiudono nuove possibilità percettive e creative a partire da un'indagine "molecolare" sulla materia sonora.

I percorsi artistici individuati instaurano con lo spazio una relazione di tipo situazionale e comportamentale e si dedicano alla costruzione di ambienti d'ascolto immersivi attraverso lo sviluppo di software personalizzati ma anche grazie al capovolgimento delle logiche percettive dello spazio stesso.
Le più recenti tecnologie di registrazione, elaborazione e diffusione sonora, infatti, hanno ispirato e sostanziato le indagini dei lavori presi in analisi, consentendo di scontornare un suono o un paesaggio sonoro e decretarne la sua drammatizzazione, la sua presenza scenica, oltre che operare una reazione sull'ascoltatore: reazione fisica al suono percepito nello spazio attraverso il corpo, che è in grado di modificare anche la posizione emotiva dell'ascolto nell'ambiente, operando dunque innanzitutto in direzione del «compito più antropologico dell'udito»[164], quello di stabilizzare il corpo nello spazio, sostenerlo, facilitarne un orientamento tridimensionale, e soprattutto garantire una comprensione di quegli spazi, oggetti, eventi che non è possibile vedere.
Lo sviluppo e l'utilizzo di software e tecnologie – analogiche o digitali – sono qui dunque intesi come possibilità di andare a fondo nella conoscenza della materia, di rendere "visibile l'invisibile" e "udibile l'inudibile"; ovvero come capacità di creare ambienti e atmosfere, dunque di instaurare temperature. E non a caso *temperare* è un termine prettamente musicale che indica una certa organizzazione del tempo e del movimento: da questo punto di vista, dunque, le tecnologie non possono essere sganciate dall'idea di ordine compositivo, e necessitano di essere intese come possibilità di elaborare strumenti che siano in grado di dare risposta a una necessità compositiva, di dare forma a un pensiero.

A partire dalla domanda "Dove siamo quando ascoltiamo?" che Peter Sloterdijk si

[164] Cfr. R. Arnheim, *Rundfunk als Hörkunst un weitere Aufsätze zum Horfunk*, Carl Hanser, München-Wien 1979, tr. it. *La radio, l'arte dell'ascolto e altri saggi*, Editori Riuniti, Roma 2003.

pone in un suo poco noto saggio sull'esperienza dell'ascolto e del silenzio[165], e con cui costruisce una "antropologia dell'immersione sonora", si seguono gli sviluppi del paradigma atmosferico introdotto dalla Nuova Fenomenologia tedesca di Schmitz e Böhme. Tale paradigma si configura in primo luogo come un modello che ci informa sulla costruzione spaziale, e nello specifico nella costruzione di spazi acustici, indipendentemente dai formati artistici.

Il concetto di atmosfera formulato da Gernot Böhme nel 1995 in *Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik* è innanzitutto per molti versi radicato nella tradizione estetica occidentale, in quanto connesso a categorie molto frequentate come quelle di *grazia*, *Stimmung*, *aura*. Stimolato dalla riflessione di Hermann Schmitz sui "sentimenti come atmosfere"[166], Böhme propone di pensare all'attività estetica come produzione di atmosfere. In particolare, come Böhme stesso evidenzia più volte, tale idea ha le sue radici nei profondi cambiamenti avvenuti in seno alla riflessione estetica a partire dalla seconda metà del XX secolo: dalla riscoperta del corpo-proprio dell'uomo, alla riabilitazione della sensibilità, fino al movimento fenomenologico rappresentato non solo dall'asse Husserl-Schmitz ma anche da pensatori come Ludwig Klages ed Heinrich Barth. La "svolta atmosferica" di Gernot Böhme fa dunque eco ai riferimenti che negli ultimi decenni si sono diffusi in molti campi delle scienze sociali ed umane nell'ambito di un ritorno alla materia e al fenomenologico.

Il nucleo di tale svolta estetica consiste nel richiamo alla sua stessa radice etimologica, *aisthesis*, a partire dalla quale l'estetica sarebbe dovuta essere sempre una dottrina della conoscenza sensibile, una teoria generale della percezione, così come già si poteva rintracciare nel progetto originario di Baumgarten. Il concetto di "atmosfera"[167] e i suoi equivalenti quali "ambience" e "clima" sono infatti progressivamente diventati oggetto di

---

[165] Cfr. P. Sloterdijk, *Weltfremdheit*, cit.

[166] Cfr. H. Schmitz, *System der Philosophie (Der Gefuehlsraum)*, Bouvier, Bonn 1969.

[167] Per la nozione di "atmosfera" si veda anche Gernot Böhme, "Atmosfere Acustiche. Un contributo all'estetica ecologica"("Acoustic Atmospheres", in Soundscape. The Journal of Acoustic Ecology, n. 1, 2000, pp. 14-18), in Antonello Colimberti (a cura di), Ecologia della Musica. Saggi sul Paesaggio Sonoro, Donzelli, Roma 2004 e Id., Atmosfere: la relazione fra musica e architettura oltre la fisica, in Metamorph. 9. Mostra Internazionale di Architettura. Focus, catalogo della mostra diretta da Kurt W. Foster, Marsilio, Venezia 2004, pp. 109-115. Nel primo di questi saggi, Böhme definisce l'"Atmosfera" come un "fenomeno interstiziale" che si colloca tra soggetto e oggetto: "delle sensazioni quasi oggettive riversate nello spazio", ma che allo stesso tempo sono anche "soggettive poiché non esistono al di fuori del soggetto che le esperisce".

studio in un'ampia area di discipline che va dall'architettura all'estetica, fino all'antropologia e all'archeologia.

L'ambiente che Böhme indaga è dunque proprio quello relazionale e sinestetico in cui il soggetto fa esperienza del mondo e all'interno del quale coglie il "come" dello stare in un luogo; ciò che viene delineato è dunque uno spazio esperito a livello affettivo, ma che allo stesso tempo permette di espandere il proprio coinvolgimento con le cose. Un'interazione che il filosofo tedesco ricerca non a caso in quei contesti in cui si è maggiormente sviluppata la densa e feconda stratificazione di cultura e tecnologia.

Situate all'intersezione tra cose e persone, le atmosfere potrebbero essere definite come un "potenziale" che deve emergere o che deve essere reso effettivo a livello concettuale e sensibile; l'atmosfera deve essere infatti esperienziata da un soggetto per poter esistere, non è dunque né un soggetto né un oggetto, non né passiva né neutrale ma è piuttosto un fenomeno totale, non-rappresentazionale e persino difficile da esprimere attraverso il linguaggio: ciò nonostante essa si manifesta anche nel corpo umano e può essere esperita in tutte le relazioni tra i soggetti e i loro ambienti.

L'aspetto specifico della teoria delle atmosfere che si intende qui prendere in analisi riguarda la relazione corpo-suono-ambiente, ovvero quella relazione che si instaura a partire dalle possibilità del suono di modificare lo spazio esperito con il corpo, e di plasmare la posizione emotiva dell'ascolto nell'ambiente. Così intesa, l'atmosfera appare un concetto chiave nell'interpretazione di quegli interventi di trasformazione delle qualità percettive degli spazi realizzati dai fenomeni acustici.

Nello specifico dell'atmosfera sonora in cui il soggetto è immerso, essa si colloca in una posizione interstiziale che mette in crisi il piano ontologico dell'ambiente stesso: quello che si va a costituire e ad esperire tramite il suono è infatti uno spazio intersoggettivo che scardina sia la relazione soggetto-oggetto che quella produzione-percezione, non riguardando mai la conoscenza dell'oggetto per le sue qualità ma per la sua emanazione. Lo stesso Böhme parla per le atmosfere di «sensazioni quasi oggettive riversate nello spazio»[168] e di *semi-cose*, riecheggiando la teoria *noggettuale* di Macho già discussa precedentemente.

Dal punto di vista strettamente musicale la riflessione di Böhme rientra inoltre

[168] G. Böhme, A*tmosfere acustiche. Un contributo all'estetica ecologica*, in A. Colimberti (a cura di) *Ecologia della musica*, Donzelli, Roma 2004, p. 105.

perfettamente nella tendenza contemporanea della sperimentazione tecnologica a riabilitare l'immersione diretta e sensoriale con i dati sonori a discapito della partitura come unica possibilità di comprendere l'evento musicale. In questo modo, non solo viene meno la necessità della musica di essere eseguita dall'uomo, ma si ridefinisce anche il significato della musica come esperienza, ponendo piuttosto al centro l'ascolto di una determinata atmosfera acustica.

Un punto focale nel discorso di Böhme riguarda la potenzialità che i suoni hanno, con il loro carattere diffusivo, di staccarsi dall'oggetto che li ha prodotti, e dalla sua specifica spazialità, per acquisirne una propria. Le possibilità dischiuse dalla musica elettronica in questo senso sono state significative nel rendere conto del fatto che gli spazi acustici esistono in quanto tali e non per forza in relazione alla spazialità reale.

Ma il tratto più innovativo dell'approccio estetico atmosferico di Böhme consiste nel definire un ordine "contesto-situazionale" attraverso cui il soggetto percepisce il luogo come un'interazione mediata dalla spazialità stessa dei suoni che lo percorrono e lo caratterizzano. I segnali sonori, dunque, contribuiscono a far conoscere lo spazio abitato dal soggetto e, grazie alle loro caratteristiche vibratorie, espansive e risonative, ci informano sull'oggetto che li ha emessi: la fonte del riconoscimento deriva dunque dalla corrispondenza tra la spazialità del suono risonante e quella del suono prodotto.

Giovanni Piana designa lo spazio sonoro con caratteristiche che possono essere traslate e accordate al significato di atmosfera: «non suoni-oggetti costituiscono lo spazio sonoro bensì suoni-processi che danno vita a un *continuum* di dati ed elementi al di là della molteplicità discreta dei singoli suoni»[169]. Come suggerisce Piana, l'esperienza musicale che più ci aiuta a percepire lo spazio sonoro come movimento e flusso è il "glissando" in quanto processo «di continua modificazione che riguarda il nucleo della sostanza sonora, cosicché potremmo parlare, in opposizione al *suono-oggetto* di un *suono-processo*: all'identità immodificata del suono-oggetto subentra il movimento del suono inteso come alterazione continua, come *metamorfosi* e *trasformazione*»[170].

[169] Cfr. G. Piana, *Filosofia della musica*, Guerini, Milano 1991, p. 190.
[170] Ivi, p. 191.

Sonorità prospettiche

Il termine *sound art* si riferisce a un'ampia varietà di pratiche artistiche che coinvolgono il suono e/o commentano il modo in cui il suono funziona in diversi contesti. Rimangono tuttavia ancora imprecise le caratteristiche che un'opera debba avere per "appartenere" a tale genere di espressione. Opere radiofoniche, di poesia o performance sonore, *sound mapping*, *computer* e *visual music*, così come installazioni e sculture che con il supporto delle tecnologie più avanzate – ma non solo – esplorano le componenti infinitesimali del dato sonoro: tutte queste possibilità e altre ancora possono essere esplorate a partire da un'indagine sul suono, indagine che si sostanzia di un lavoro sulla e nella materia sonora così come sui dispositivi che la "mettono-in-atto".
Definire i confini della *sound art* è compito arduo per due ragioni principali: per la varietà di forme in cui può manifestarsi e per il suo esprimersi già di per sé lungo un confine, quello tra musica e arti visive, spesso al di là di entrambe, ma sempre con una qualche sovrapposizione e margine poroso. Sebbene si voglia generalmente situare la nascita del fenomeno negli anni '80 e il primo utilizzo del termine *sound art* in occasione della mostra organizzata presso lo Sculpture Center di New York nel 1983, dal titolo "sound/Art", è leggittimo – così la maggior parte delle "storie", ma sarebbe meglio ancora definirle antologie, della *sound art* – includere molti lavori decisivi realizzati tra i primi anni '60 e i '70: è proprio in quel contesto di sperimentazione e ricerca, infatti, che il rapporto tra suono e spazio emerge fin da subito come un fecondo campo di ricerca, nonché banco di prova per la creazione di *environment* esperienziali, come testimoniano le installazioni inaugurate da Max Neuhaus, Maryanne Amacher, Alvin Lucier. Nei lavori di questi artisti sembrano infatti convergere due direzioni di ricerca fondamentali: da un lato la necessità di non adattare pattern sonori a forme casuali di percezione, ma di concepire il design

tonale dello spazio come un'integrazione percettiva dello spazio stesso; dall'altro l'obiettivo non di catturare l'attenzione dell'ascoltatore, bensì di determinare quale tipo di attenzione egli possa scegliere di prestare al contesto sonoro.

Una riflessione a parte meriterebbero le installazioni e le performance realizzate in relazione con un'architettura specifica. Sebbene ogni lavoro necessiti naturalmente di una ridefinizione dei parametri acustici in vista dell'adattamento alle caratteristiche spaziali dell'ambiente, la riflessione sul rapporto tra suono e architettura ha interessato a lungo sia architetti che musicisti e rientra perfettamente nella necessità di comprendere le tonalità affettive dell'architettura e approfondirne l'esperienza.

> Normalmente si intende l'Architettura come quell'arte che, attraverso una opportuna disposizione di masse dalla forma diversa nello spazio, si mette al servizio della corporeità umana offrendogli un ambiente finalizzato a scopi predefiniti (abitare, lavorare, collegare le sponde di un fiume, muoversi in una città, pregare, ecc.).
> Altrettanto si intende la Musica come quell'arte che, attraverso una opportuna disposizione di energie dalla forma diversa (onde di pressione acustica, cioè onde sonore) nel tempo, si mette al servizio della psiche umana offrendogli un ambiente, una atmosfera finalizzata a scopi predefiniti (intrattenere, commuovere, spaventare, danzare, partecipare ad un lutto, pregare, ecc.).[171]

Se infatti storicamente musica e teatro hanno condiviso a lungo un'idea di spazio performativo legato alla "sala", al luogo deputato per l'esibizione e la ricezione, come spazio fisico principalmente ascrivibile all'"economia" dello spettacolo, alla diffusione di opere. Ma quando questo "dato" è stato significativamente preso in considerazione come elemento decisivo per la composizione stessa, ha rivelato le sue sorprendenti e decisive possibilità per una trasformazione stessa dell'esperienza artistica.
Con l'emergere della musica elettroacustica a metà del XX secolo, infatti, la dimensione dello spazio architettonico acquista valore nuovo per il compositore e dunque non viene inteso più come luogo di distribuzione spaziale degli strumentisti, ma si comincia a

[171] G. Tedde, *Musica è architettura*, in S. Peluso (a cura di), *Musica & Architettura. Paesaggi della contemporaneità*, Gangemi, Roma 2005, pp. 55.

ragionare anche in termini di "effetti di movimento" delle fonti sonore nella progettazione di opere musicali. Tuttavia solo con l'introduzione di particolari accorgimenti, come quelli sviluppati nella fase pionieristica della musica elettroacustica dalla collaborazione di autori e tecnici, i suoni hanno avuto la possibilità di essere realmente e fisicamente distribuiti nello spazio. Compositori come François Bayle, Cristóbal Halffter, Luigi Nono, Pauline Oliveros, Pierre Schaeffer, Karlheinz Stockhausen e Iannis Xenakis, affascinati dalle nuove possibilità tecniche, hanno dato vita a numerose e personali strategie di distribuzione del suono nello spazio e alla sua "messa-in-scena".
In ambito musicale, prosegue la Fischer Lichte:

> la spinta performativa cominciò già all'inizio degli anni cinquanta con gli *Events* e i *Pieces* di John Cage. Qui diventavano evento sonoro le azioni e i rumori più diversi, compresi quelli provocati dagli spettatori […] il carattere di spettacolo del concerto (che, di fatto, è sempre esistito) divenne dunque più evidente. Ciò è testimoniato, tra l'altro, dai nuovi concetti coniati dai compositori stessi, come quelli di "musica scenica" (Stockhausen), di "musica visibile" (Schnebel) e di "teatro strumentale" (Mauricio Kagel), attraverso i quali venne postulato anche un nuovo rapporto tra musicisti e ascoltatori.[172]

Nel 1958 Iannis Xenakis conquista lo spazio geometrico grazie alle tecniche elettroacustiche in quella prima tappa verso un "gesto elettronico totale" che è il Padiglione Philips dell'Esposizione Universale di Bruxelles; e già un decennio dopo, nel 1969, Alvin Lucier realizza l'opera sonora *I'm sitting in a Room*, nella quale l'artista pronuncia una frase che descrive la sua azione:

> I am Sitting in a Room different to the one you are in now. I am recording the sound of my speaking voice and I am going to play it back into the room again until the resonant frequencies of the room reinforce themselves so that any semblance of my speech, with perhaps the exception of rhythm, is destroyed. What you will hear, then, are the natural resonant frequencies of the room

[172] E. Fischer Lichte, p. 35. e C. Brustle, *Performance/Performativität in der neun Musik,* pp. 271-278, in E. Fischer Lichte, C. Wulf (a cura di), *Theorien des Performativen,* Akademie Verlag, Berlin 2001, tr. it. *Estetica del perfomativo*, Carocci, Roma 2014.

> articulated by speech. I regard this activity not so much as a demonstration of a physical fact, but more as a way to smooth out any irregularities my speech might have.[173]

La frase viene registrata numerose volte in una stanza e a ogni nuova registrazione la voce si deforma dal riverbero ambientale così che l'intero brano e le parole si trasformano in un suono apparentemente astratto ma che ricapitola l'essenza del rapporto tra suono e spazio portandone allo scoperto le irradiazioni, le memorie acustiche, le materie e le grane acusmatiche, gli effetti di presenze acustiche.
Lucier trasforma in questo modo uno spazio vuoto in uno strumento che emana ed esalta le risonanze pure dell'ambiente stesso: risonanze che d'altronde sono caratteristiche dello spazio acustico in cui viviamo ma che Alvin Lucier rende attuali e percepibili.

Un caso più recente e significativo in tale direzione è rappresentato dall'installazione *Sublimated Music*, dell'architetto Philipe Rahm. Ospitato dal MAXXI in occasione della Mostra "Open Museum Open City"[174], Rahm realizza la possibilità di dare forma all'architettura attraverso il suono: la Galleria in cui lo spettatore accoglie l'opera è infatti solo apparentemente vuota e i suoni solo apparentemente casuali.
Grazie all'espansione e alla plasmabilità della materia sonora, Philippe Rahm ha ridisegnato lo spazio della Galleria 4 del Museo MAXXI, costruendo un percorso sonoro *site-specific* a partire dal brano per pianoforte di Claude Debussy *Cloches à Travers les Feuilles* (1901-1907): brano della suite *Deuxième Série* della serie *Images* caratterizzato da una struttura eterogenea, costituito da sezioni molto dissimili che confluiscono l'una nell'altra in modo spontaneo e quasi imprevedibile.
Ogni altoparlante disposto nella Galleria diffonde una nota del brano, che dunque perde la sua linearità temporale e acquista un'unità spaziale: il visitatore potrà ricostruire la totalità dell'ascolto solo attraversando lo spazio e avvicinandosi alla rampa finale della sala in cui viene ricomposto l'ascolto unitario. Alla frammentazione sonora corrisponde inoltre la scomposizione della luce. Struttura, armonia, ritmo, proporzioni della struttura geometrica diventano componenti del linguaggio musicale.
L'opera di Rahm mostra dunque la relazione anche solo metaforicamente strutturale tra

[173] Cfr. http://alucier.web.wesleyan.edu/
[174] Cfr. H. Honru (a cura di) *Open Museum Open City*, MAXXI / Mousse Publishing, Milano 2014.

spazio costruito e suono percepito, così da intervenire sulla decostruzione del primo e sulla capacità del secondo di varcare i confini ed estendersi fino a ricostruire un'atmosfera acustica.

L'utilizzo di tecnologie sempre più sofisticate ha dischiuso una serie di possibilità straordinarie nelle manipolazioni di audio e suoni da cui hanno preso vita sonorità virtuali e di sintesi, ma anche suoni strumentali ed ambienti sonori. Quello che ne è emerso è stato l'inizio di uno scenario di ricerca sull'imprescindibile legame tra suono e spazio su cui compositori e s*ound artist* si sono interrogati, e continuano a farlo, dalle prospettive più differenti. Si è trattato nello specifico di indagini sul carattere situato del suono, ovvero su quella relazione tra ascolto, tecnologie e spazio che dà luogo a specifici *status* sonori e a esplorazioni delle possibilità di ridisegnare completamente la relazione ambiente-ascolto.

Tali orientamenti, d'altronde, hanno giocato un ruolo centrale nell'esperienza musicale fin dal Medioevo, ed è pertanto lecito affermare che le sperimentazioni elettroacustiche si siano sviluppate su un terreno già ampiamente predisposto alla definizione di ambientazioni sonore credibili, per proseguire poi verso la creazione di suggestioni spaziali e ambienti immaginari più complessi. Anzi, è proprio grazie alla volontà di indagare più a fondo il legame suono-ambiente che lo spazio è diventato una categoria centrale nella materializzazione fisica dei suoni, determinando un sostanziale cambiamento nel modo in cui musica e segnali acustici potevano essere ascoltati, fino a stravolgere i modi di percezione dell'intera fonosfera e dunque a poco a poco della realtà stessa.

Sfidando concetti e decostruendo norme, l'arte dei suoni dell'ultimo decennio ha dimostrando di sapersi confrontare in modo potente e diretto con la complessità della percezione sonora contemporanea – con i suoi *pattern*, i suoi flussi, le sue superfici – e dimostra una profonda connessione con l'attuale contesto mediatico: a partire dall'attenzione alle peculiarità strutturali dei media, fino alle ricerche sui fenomeni di percezione specifici dell'esperienza mediata.

È proprio partendo da questi presupposti che prenderemo in considerazione alcune pratiche operanti nel territorio del "suono come materia" attraverso registrazioni, creazioni o ricreazioni di interi ambienti acustici. E lo faremo ricostruendo una tappa importante nello sviluppo della *sound art* in Italia e successivamente indagando alcuni tra

i più recenti casi di particolare interesse per la presente ricerca.

Un anno prima della storica mostra di New York che ha coniato il termine *sound art*, a Rimini viene inaugurata *Sonorità Prospettiche*, prima esposizione europea sul rapporto suono- ambiente[175] realizzata grazie al lavoro curatoriale e alla lungimiranza di Roberto Taroni. Dal 30 gennaio al 15 marzo 1982, progetti, installazioni, performance e stanze d'ascolto hanno presidiato diversi luoghi della città di Rimini, per poi essere successivamente riallestiti a Ferrara, Losanna, Colonia e Monaco di Baviera.

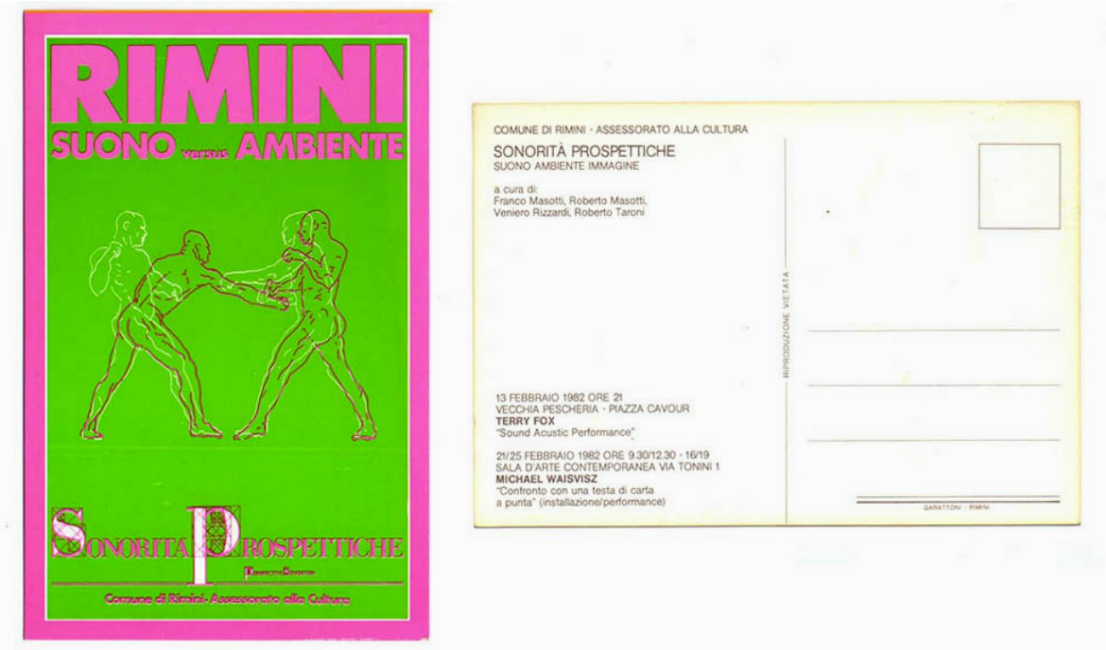
Omaggiando con il titolo la spregiudicata propensione all'ossimoro concettuale del filosofo e museologo gesuita Athanasius Kircher, la mostra ha ospitato artisti che negli anni successivi sarebbero diventati protagonisti dell'arte sonora e performativa: Mario Bertoncini, K.P. Brehmer, Michael Brewster, Leif Brush, Nicolas Collins, David Dunn, Herwig Kempinger, Ron Kuivila, Pauline Oliveros, Alan Scarritt, Jill Scott, Akio Suzuki, Michel Waisvisz.

L'importanza dell'evento risiede però indubbiamente nel taglio curatoriale seguito da Taroni e colleghi[176]: obiettivo del progetto non era una semplice mappatura degli artisti italiani e internazionali che indagavano la materia sonora, ma la volontà di mettere in luce – al di là delle maglie disciplinari – quale rapporto tra suono e ambiente lasciavano emergere i lavori ospitati.

---

[175] L'interesse espositivo per la relazione tra arti visive e sonorità matura già negli anni Sessanta nell'ambito di Fluxus, ma è solo a cavallo degli anni '80 che questa attenzione si acutizza, anche grazie a una serie di mostre tematiche in Europa e negli Stati Uniti che sanciscono di fatto la nascita della s*ound art*. Si ricordano, tra le altre: sul binomio arte suono – *Sound Sculpture*, allestita alla Vancouver Art Gallery nel 1973 e *Sehen um zu Hören* tenutasi nel 1975 alla Stadtische Kunsthalle di Düsseldorf – si concentrano principalmente sulle sculture sonore. La prima mostra ad occuparsi dell'intermedialità tra suono e arti visive non limitandosi alle sculture sonore è *Sound. An exhibition of Sound Sculpture, Instruments and Acoustically Tuned Space* tenutasi nell'estate del 1979 al Los Angeles Contemporary Institute. L'esposizione, a cura di Robert Smith e Bob Wilhite, si divideva in tre sezioni: la prima dedicata alle performance musicali, la seconda alle sculture sonore – qui divise tra sculptural instruments e sounding sculptures – e la terza, quella più propriamente intermediale degli *acoustically tuned space*, ovvero le installazioni sonore, interventi ambientali che per la prima indagano la dimensione spaziale del suono con la stessa attenzione riservata a quella temporale. L'anno successivo all'Akademie der Künste di Berlino si tiene l'onnicomprensiva *Für Augen und Ohren* a cura di René Block, un'enorme *wunderkammer* che passa in rassegna oltre quattro secoli di oggetti sonori, strumenti musicali, registrazioni ed esperimenti d'avanguardia, sulla cui falsariga nel 1981 al SUNY di New York viene allestita *Soundings*, a cura di Suzanne Delehanty. Entrambe le mostre, si proponevano di trovare un adeguato retroterra culturale al recente fenomeno della *sound art*, sebbene fosse ormai evidente che era la comparsa stessa di una molteplicità di operazioni artistiche che ibridavano i due linguaggi a motivare tali urgenze di definizione e storicizzazione e non viceversa.

[176] Il gruppo curatoriale comprendeva: Franco e Roberto Masotti, Veniero Rizzardi e Roberto Taroni. Cfr. F. Masotti (a cura di), *Sonorità prospettiche: suono, ambiente, immagine*, Comune di Rimini, Rimini 1982.



[Fig. 5]

Sebbene l'irruzione dei concetti di spazio e ambiente nella sperimentazione artistica immediatamente precedente e contemporanea alla mostra stessa fosse ormai quasi un "dato" imprescindibile con cui confrontarsi e da valutare ai fini curatoriali, e pure riconoscendo all'allestimento i debiti con la linea cageana di indagine di uno spazio acusticamente agibile, i progetti selezionati evidenziano il desiderio dei curatori di dare vita a un archivio interdisciplinare che riuscisse a evidenziare e testimoniare le principali aree di sviluppo della discussione.

L'allestimento era infatti costituito da quattro sezioni: "Stanze a progettualità postuma", in cui venivano presentati più di 70 progetti inediti o irrealizzabili; uno spazio dedicato alle installazioni e uno alle performance; una "Stanza d'ascolto" che offriva uno spaccato sulle esperienze di elaborazione del suono a partire da materiale precedentemente realizzato ma in parte inedito oppure realizzato *in situ* dagli artisti in mostra.

I progetti ipotizzavano o concretizzavano la formazione di nuovi ambienti acustici, interventi sonori nelle strade di Rimini, sistemi musicali interattivi, utilizzo di elementi naturali quale aria, luce e acqua per ricreare ambienti acusticamente determinati, e per

sonorizzare interi spazi o aree urbane.[177]

La forma privilegiata restava comunque quella dell'installazione sonora, in quanto modalità che – come emerge bene da alcuni bozzetti e commenti alle opere presenti nel catalogo[178] – consentiva di esperire la sonorità come "durata" e non come tempo, dunque come risultato dell'interazione in divenire tra sonico e spaziale, una relazione che è necessariamente contingente e circostanziale.

Come dichiara Taroni nell'introduzione al catalogo, infatti:

> la nozione di ambiente è essenziale a stabilire la realtà di un accadimento sonoro, in quanto esso si verifichi in certe circostanze; [...] il sapere che approda alla costruzione dell'evento sonoro non può prescindere dall'essere una geografia sonora. Ambiente, qui, inteso nella sua assoluta fisicità di spazio acusticamente agibile, e di fatto agito in modo tale che l'accadere dei suoni venga determinato a partire dalle caratteristiche specifiche di quello spazio[179]. È su tale terreno che si assiste dunque ad una transizione che con una formula si potrebbe riassumere: dall'iconismo spaziale, come veicolo di rappresentazione, alla spazialità iconica, come luogo di una forma in atto.

Con i *Bollettini*, poi, inserti pubblicati in allegato alla rivista «Musica» negli anni 1985-1986, il gruppo prosegue l'indagine editando tre brevi ma intense raccolte di contributi teorici e progettuali che potessero testimoniare e dare continuità alle riflessioni iniziate con la mostra, e che stava portando avanti, sul tema dei rapporti tra suono e ambiente. Nei primi due numeri vengono presentati materiali inediti relativi a personalità, al tempo semi-sconosciute, molto importanti per gli sviluppi delle relazioni tra suono, corpo, tecnologia e ambiente, tra cui Leif Brush, David Dunn, Harry De Wit, David Rokeby, ecc. Il terzo numero, interamente curato da Roberto Taroni, costituisce invece una piccola monografia su Mario Bertoncini, uno dei maggiori compositori italiani del secondo Novecento e una figura cardine per gli sviluppi della musica eolica.

La mostra delinea dunque già con estrema lucidità molte delle possibilità sonore

---

[177] Tra gli artisti coinvolti: Roberto Adrian X, Vito Acconci, Claudio Ambrosini, Jim Allen, Maryanne Amacher, Ant Farm, Jacki Apple, Sara Garden, Armstrong, Eugenia Balcells, David Behrman, Steven Berkowitz , Mario Bertoncini, Zoep, Alvin Lucier, ecc.

[178] Cfr. F. Masotti (a cura di), *Sonorità prospettiche*, op. cit.

[179] Ivi, pp. 7-8.

che continueranno a essere indagate nella direzione della costruzione di ambienti sonori. Dovranno però trascorrere circa trent'anni perché a livello europeo ed internazionale si torni a indagare con attenzione queste tematiche, riscoprendo dopo molto silenzio artisti che nel tempo hanno avuto modo di affinare le proprie ricerche.

Nelle pagine che seguono si prendono in esame recenti indagini compiute da alcuni dei principali artisti sonori italiani e internazionali. Mettendo in campo relazioni e manifestazioni percettive relative alle coppie dicotomiche interno-esterno, presente-passato, presenza-assenza, tali lavori individuano due linee di ricerca che partono entrambe da processi di captazione e manipolazione del suono di uno spazio ma giungendo a due differenti risultati: la ricostruzione audiovisiva a posteriori, in cui il visitatore è immerso nel "doppio" di uno spazio altrimenti inaccessibile; la costruzione di presenze sonore attivate dai visitatori stessi.

Jacob Kirkegaard

Nel lavoro di Jacob Kirkegaard[180] gli aspetti estetici della risonanza, dell'ascolto e del fenomeno sonoro in sé vengono messi alla prova attraverso una ricerca sulla potenzialità di ambienti in cui normalmente i fenomeni sonori restano impercettibili. Usando una strumentazione di registrazione non ortodossa, l'artista ha sviluppato la propria ricerca attorno ai confini tra arte e scienza catturando e contestualizzando numerosi suoni non udibili all'orecchio comune all'interno dei più diversi contesti: gayser, dune del deserto, centrali nucleari, vulcani, luoghi abbandonati, persino i suoni all'interno dello stesso orecchio umano.

In occasione della mostra al MOMA di New York "Soundings. A Contemporary Score" dedicata proprio all'indagine sulle ricerche sonore dei più innovativi artisti contemporanei provenienti da discipline differenti – a testimonianza, dunque, che il sempre vivo approccio alla materia sonora può nascere da esigenze che esulano dalla ricerca strettamente musicale[181] – Jacob Kirkegaard ha presentato *AION*: installazione realizzata a partire da un'indagine sui luoghi abbandonati di Chernobyl, luoghi scelti deliberatamente in quanto testimoni di un'intensa attività umana di cui non resta traccia. Così come in altri accuratissimi interventi, dall'ambito ingegneristico o geofisico (*Pivot*, *Sabulation, Torst*) a quello più emotivo e ricco di suggestioni (*Black Metal Square, Matter of memory*), per passare a indagini scientifiche (*Earside Out, Fool's Fire*) e socio-politiche (*Stigma,*

[180] Nato in Danimarca nel 1975, vive in Germania. In passato ha dato conferenze su aspetti spaziali e archeologici del suono presso la Royal Architect Academy e la Art Academy di Copenhagen. Ha realizzato musica per film, installazioni e ha suonato in Europa, Giappone e Stati Uniti. Nel corso degli anni Kirkegaard è stato chiamato a presentare i suoi lavori in molti musei e sale da concerto quali il MOMA di New York, il KW di Berlino, il Mori Art Museum a Tokyo, la Rothko Chapel a Houston, il Museo di Arte Contemporanea della Danimarca, attualmente si trova in residenza alla Oxford University.

[181] Tra le altre recenti mostre che hanno operato una ricognizione sulle più interessanti esperienze di sound art si segnalano in particolare: *Sound Art. Klang als Medium der Kunst*, ZKM (Karlsruhe, Germania – 17.03 2012-06.01.2013) e l'appuntamento annuale ad Amsterdam con il Festival *Sonic Acts*.

Through The Wall e *London Subterraneos*), la ricerca di Kirkegaard in ambito sonoro si sviluppa attraverso registrazioni di luoghi e fenomeni di svariata natura con tecniche sofisticate, accostandoli poi a video o fotografie o facendone delle installazioni. I lavori prendono dunque la forma di veri e propri *reportage* acustici, di inviti a inabissarsi nella materia sonora, abbandonando ogni atteggiamento analitico nei confronti del suono e lasciandosi catturare dalla sua fibra, dalla sua densità.

Ispirato alla celeberrima performance *I'm Sitting in a Room* già citata, con *Aion* Kirkegaard prosegue la storica azione di Lucier posizionando le strumentazioni di registrazione in quattro luoghi abbandonati all'interno della Zona di esclusione attorno alla Centrale nucleare di Chernobyl: una piscina pubblica, un auditorium, una palestra e una chiesa. In ogni spazio l'artista danese realizza una registrazione della durata di dieci minuti e la lascia poi suonare registrandola di nuovo, ripetendo l'azione per dieci volte. Mano a mano che la registrazione prosegue, lo spazio si condensa in livelli acustici via via più densi e risonanti ognuno con peculiari patine acustiche e ronzii. Si entra così in relazione con zone ostentatamente disabitate e penetrate dal pericolo invisibile e inaudibile dando loro nuova "voce".

[Fig. 6]

Dal punto di vista visivo, in due delle quattro stanze viene sviluppata una tecnica di registrazione parallela a quella del "sonic layering" utilizzato per l'ascolto: Kirkegaard posiziona una videocamera in un punto particolare dello spazio e realizza un'inquadratura fissa che verrà poi proiettata nuovamente nella stanza e registrata ancora una volta. In questo processo di video-feedback alcune delle stanze acquisteranno luminosità, altre sprofonderanno nel buio, rivelando se stesse nello schermo o dissolvendosi nel bianco.

A livello processuale siamo qui dunque ancora nel campo del *field recording*, ma amplificato nelle sue potenzialità di ricostruzione di "effetti di presenza", di costruzione foucaultiana dello spazio, di uno spazio che pullula di cose e di processi, di emergenze e di collassi, che è saturo di dispersione e diffrazioni, sottoposto continuamente a piegature che lo curvano e che lo rendono indistinguibile dalle conformazioni topologico-evenemenziali che assume. L'*Aion*, infatti, l'infinito o l'eterno degli antichi greci, per Kirkegaard può essere colto e restituito solo attraverso il suono, perché solo la materia sonora, nel suo ripetersi e nel suo offrirsi all'ascolto presentifica immagini e memorie, in questo caso il ricordo del continuo e perenne decadimento della civiltà umana.

Seguendo la tendenza molto frequentata nelle *sound arts* dell'uso di mezzi e modi scientifici per collezionare dati attraverso la creazione di laboratori sonori o di *field recording*[182], il lavoro di Kirkegaard non propone solo una esperienza del "mondo", del "suono", della "tecnologia" o dell'"ascolto", ma media azioni e atti che accadono tra queste posizioni: l'intento è quello di mettere all'opera un nuovo tipo di ascolto che non sia più solo un canale trasparente tra l' ascoltatore e il mondo, quanto l'esperienza di una "climatizzazione" – per dirla con Sloterdijk – che per avere luogo si avvale di un approccio intermediale non solo tra i convenzionali media dell'arte, ma tra i diversi aspetti dei media stessi come "segnali", "trasduzione", "spazialità".

Kirkegaard ci conduce dunque nel territorio di un suono che, parafrasando Nancy, si manifesta in quanto processo che accade, in quanto segnale che anticipa ed evoca una presenza, concreta o metaforica, della cosa; in un "rapporto non verbalizzabile"[183], quindi, che sfugge alla pienezza della comprensione. Tale è dunque l'opacità, per riprendere

[182] Cfr. i lavori di Anne Niemetz e dello scienziato Andrew Pelling *The Dark Side of the Cell* (2004) , o quello di Katie Egan e Joe Davies *Audio Microscope* (2000), ecc.
[183] Cfr. C. Serra, *Musica, corpo, espressione*, Quodlibet, Macerata 2008.

ancora un termine della sonologia nancyana, dell'ascolto: quell'inerenza all'oggetto che in sua assenza ne presenta la traccia sonora che non è della stessa trasparenza che caratterizza l'immagine: la fonte sonora resta infatti principalmente acusmatica, tende a restare nascosta. Per Nancy, infatti, l'evento sonoro sembra rimandare alla nozione di corpo, come segno del suo incombere, preannunciando esclusivamente un corpo o quantomeno la riproduzione della presenza di un corpo. A partire da tale vettore problematico Nancy si confronta dunque con un sentire che riguarda il rapporto dell'uomo con le cose e con il mondo. Così come nell'*Aion* di Kirkegaard, è proprio a partire dall'indagine intorno al suono e alla sonorità che è possibile individuare una serie di interrogativi che possano rimettere in causa il nostro "esserci", il nostro soggiorno nel mondo, sradicando qualsiasi riferimento tradizionale e abituale. Attraverso l'opera di Kierkegaard – non solo questa realizzata a Chernobyl per dire la verità, ma in tutti i suoi progetti legati a uno spazio specifico – emerge un'idea di ascolto che è più vicina all'espressione francese *entendre,* verbo che contiene in sé tanto l'atto di stare in ascolto che l'intendere. In tal senso l'ascoltare di *Aion* si "mette all'ascolto" in quanto tonalità ontologica, ovvero in ascolto con tutto il proprio essere. Tale rapporto intimo, suggerisce ancora Nancy, nasce dallo "stare in ascolto" della terminologia militare prima di farsi strada nello spazio pubblico attraverso la radiofonia e nel registro telefonico, ma restando connotato come faccenda confidenziale, in cui entrare appunto in rapporto con tutto il proprio essere e con il proprio stare al mondo.

È precisamente in tale "coappartenenza" di oggettivo e soggettivo che lo spazio in gioco non è più solo quello topologico, aristotelico o cartesiano inteso come distanza misurabile ma, per dirla con le parole di Valéry, uno spazio intelligibile e cangiante, che vive per noi e ci circonda mentre, nello stesso tempo, noi viviamo per lui[184].

[184] Cfr. P. Valery, *Eupalinos ou l'architecte,1921,* cit., p. 103

Francesco Fonassi

Un'interessante riflessione sulla trasformazione e la percezione di un ambiente acusticamente determinato viene portata avanti da tempo anche da Francesco Fonassi[185], le cui installazioni penetrano le strutture, le memorie e le funzioni degli spazi in cui sono ospitate consentendo al visitatore di misurarlo e misurarsi. Attraverso il suono il luogo può essere sospeso o evidenziato, messo tra parentesi o esplicitato grazie alla sua possibilità di indagare le soglie percettive, di incrinare meccanismi culturali e sociali, finanche a sopprimermene delle normatività.

Con *Territoriale,* installazione realizzata per gli spazi del Museo MAXXI di Roma in occasione della mostra "Open Museum Open City", Fonassi esplora i modi e le ambiguità del relazionarsi con altri esseri umani in uno spazio: una relazione spesso difficile e conflittuale che, proprio come nella vita quotidiana, alimenta paure, limiti, desideri. Come il suono fa architettura, dal punto di vista fisico e sociale.

Fonassi divide la Galleria 2 del MAXXI, abitualmente attraversata senza ostacoli dai visitatori, con un muro che crea due spazi "eroticizzati"[186], adiacenti e contigui ma non comunicanti.

Nell'architettura sgombra, le fonti sonore sono occultate, così come i dispositivi di captazione della vicinanza e del movimento dei visitatori rispetto alla parete divisoria: telecamere e sensori, infatti, rivelano la presenza umana che viene poi restituita in forma di eventi sonori: suoni attivi e sottili che si insinuano nel paesaggio sonoo "naturale" della Galleria, oppure che si espandono roboanti e tellurici, convertendosi poi in tappeti sonori.

[185] Nato nel 1986, si è diplomato all'Accademia di Belle Arti di Venezia e vive e lavora tra Brescia, Venezia e Parigi. Il suo lavoro si incentra sulle dinamiche dell'ascolto e sui meccanismi della percezione uditiva, investigando i loro limiti e potenziali in termini intersoggettivi. L'emissione, il dislocamento e la degradazione di ambienti sonori interrompono e manipolano la temporalità percepita dal corpo. Tra le mostre *Kollaps, Aufstieg,* al MACRO di Roma nel 2012, *Theatre of Life*, al CoCA di Torun (PL), *Open Museum Open City* al MAXXI di Roma nel 2014.

[186] Simone Frangi, *Epistemologia della trasparenza*, in H. Honru (a cura di), cit., p. 65.

Attraverso tali suoni è dunque possibile percepire la presenza di una persona di là del muro grazie all'intensità sonora che cresce man mano che si avvicina.

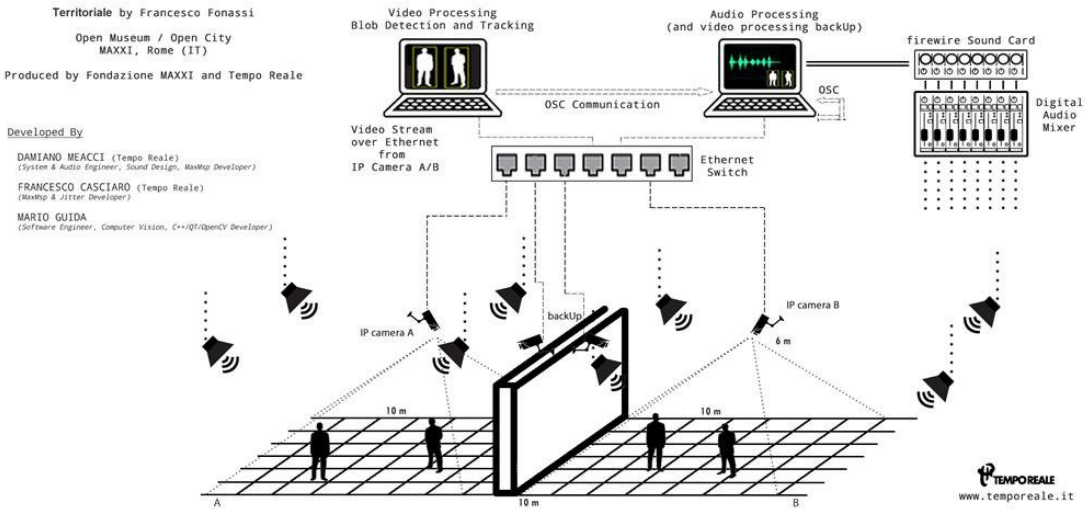
[Fig. 7]

La progettazione del *coding* creativo di *Territoriale* è affidata a un gruppo di ingegneri e artisti del suono che fanno capo al Centro di ricerca "Tempo Reale" fondato da Luciano Berio, di cui proponiamo qui alcune parole tratte dalla presentazione del Centro stesso per comprendere in che linea di ricerca ancora oggi tali artisti si muovono:

> Le nuove tecnologie musicali non tendono a imporre un luogo ideale d'ascolto, di solito legato a criteri permanenti di aggregazione collettiva. Il Centro Tempo Reale è particolarmente impegnato nella definizione e nella realizzazione di spazi acustici flessibili, inediti e, per così dire, virtuali. Ma si propone anche di occupare musicalmente - cioé conquistare alla musica - spazi reali non concepiti originariamente per esecuzioni musicali: piazze, strade, chiostri, palazzi, vallate ecc. La spazializzazione del suono costituisce l'aspetto forse

più nuovo e stimolante di questa ricerca[187].

Damiano Meacci, system & audio engineer, sound design, MaxMsp developer, Francesco Casciaro, MaxMsp & Jitter Developer, e Mario Guida, software engineer, computer vision, C++/QT/OpenCV developer che non orbita stabilmente attorno alle attività del centro ma che è un noto *sound artist* a livello nazionale e internazionale, hanno messo a punto un complesso sistema di captazione e spazializzazione sonora per restituire nell'ambiente della Galleria 2 gli "effetti di presenza" ideati da Fonassi.
Gli impianti stessi sono dunque indagati nel loro diventare mezzi ermeneutici, o di *voyerismo* acustico, che esaltino la curiosità e la tensione verso l'altro ma anche il senso di confine e isolamento, sulla soglia tra visibile e invisibile. Non è dunque ricercato un possibile effetto di spaesamento, ma viene piuttosto messo in atto il potenziale di trasformazione di un ambiente, con tutto il carico di relazioni e dinamiche che vi si instaurano.



[Fig. 8]

In *Territoriale,* la presenza sonora si fa dunque largo tra i volumi sviluppando nel visitatore una sensibilità spaziale ma anche un allerta di rischio.

[187] Cfr. L. Berio, presentazione del Centro di ricerca "Tempo Reale", http://www.temporeale.it/il-centro/fondatore [consultato il 5 maggio 2016].

Da una parte e dall'altra della parete si generano così «fenomeni di eco, di risonanza, di riverbero e di filtraggio che sono ognuno un'analogia e insieme un'attivazione di questioni relazionali, dinamiche di resistenza e di neutralizzazione reciproca»[188].

Fonassi interviene dunque nelle gerarchie del "vivere insieme" e pensa all'azione sonora come luogo dell'esporsi. Nel tentativo di comprensione e di incontro con l'altro, si genera una condizione che di fatto è anche una forma di controllo reciproco, di dialogo nel quale non si conosce l'interlocutore. Quando i corpi si incontrano, senza potersi vedere, lo spazio risuona di questa terza potenza.

[188] Simone Frangi, *Epistemologia della trasparenza*, in H. Honru (a cura di), cit., p. 65.

Dalla rappresentazione alla drammaturgia dello spazio

Nella storia delle arti performative spazio e suono si situano in una relazione tanto fondante quanto sommersa, sovrastata dalle riflessioni che hanno a lungo indagato il dato sonoro dalla sola prospettiva musicale. Sono ancora una volta le tecnologie più recenti ad aver consentito un'espansione della ricerca performativa non tanto relativamente all'inclusione di eventi sonori sulla scena, ma rispetto alla costruzione stessa dello spazio e alla sua drammatizzazione *a partire* dalla dimensione sonora: a partire cioè dall'esplorazione delle caratteristiche e degli effetti acusmatici, di risonanza, di presenza[189] attraverso cui costruire la dimensione spaziale di una performance, identificarne le qualità, lasciar emergere le atmosfere.

Un riferimento storico imprescindibile in proposito è l'esperienza che vede al lavoro insieme Adolphe Appia ed Émile Jaques Dalcroze con l'*Euritmica*: metodo che non agisce necessariamente solo all'interno della geometria euclidea, ma che anzi indaga lo spazio non più solo come proiezione logica di una metrica fissa bensì come creazione di un ambiente a partire dai dialoghi che si instaurano tra movimento, acustica, ritmo e architettura[190].

Le implicazioni "ecologiche" e "atmosferiche" che le ricerche di Appia e Dalcroze mettono in campo hanno avuto una lunga eco. Dall'inizio del XX secolo c'è stato infatti un interesse crescente nell'approccio al teatro e ai suoi mezzi di espressione attraverso la

[189] Nonostante la fervida ricerca artistica che la letteratura in merito è ancora scarsa e pressoché priva di riferimenti sostanziali. Tra le pubblicazioni si segnalano: V. Valentini (a cura di), *Drammaturgie sonore*, Bulzoni, Roma 2014; L. Amara, P. Di Matteo (a cura di), *Teatri di Voce*, numero monografico della rivista «Culture Teatrali» n. 20, I Quaderni del Battello Ebbro, Porretta Terme (BO) 2010; R. Paci Dalò, E. Pitozzi, *Elettroscene*, Cronopio, Napoli 2010; F. Gasparini, *Poesia come corpo-voce. Ipotesi teoriche e esempi novecenteschi (Yeats, Lorca, Artaud, Bene)*, Bulzoni, Roma 2009; L. Mango, *La scrittura dei suoni*, in *La scrittura scenica*, Bulzoni, Roma 2003; C. Hamon-Sirejols, A. Surgers, *Théâtre: espace sonore, espace visuel*, PUL, Lyon 2003; N. Frize, *La musique au théâtre*, in J. Pegeon (a cura di), *Une esthétique de l'ambiguité*, Les Cahiers du Soleil Debout, Lyon 1993.

[190] Cfr. A. Appia, *OEuvres complètes*, L'Age d'Home, Lausanne 1983-1992; F. Cruciani, C. Falletti, *Civiltà teatrale del XX secolo*, il Mulino, Bologna 1986.

materia musicale da parte di compositori come Arnold Schonberg, John Cage, Mauricio Kagel, George Aperghis, Dieter Schnebel, Hans-Joachim Hespos, Manos Tsangaris, Charlotte Seither e Heiner Goebbles. Essi hanno trattato voce, gesto, movimento, luce, suono, immagine, design e altre caratteristiche della produzione teatrale secondo principi, tecniche compositive e pensiero musicale.
Allo stesso tempo la composizione musicale ha progressivamente ampliato il *range* di "strumenti" per la costruzione di *live performance* includendo video, *light design,* suoni elettronici *live*, costumi e organizzazione degli spazi, dedicando maggiore attenzione alla teatralità dei performer musicali. Tutti questi aspetti hanno dato vita a una moltiplicazione di installazioni, *live setting* e performance che Matthias Rebstock e David Roesner hanno definito "Composed Theatre"[191].

È dunque con la svolta performativa degli anni Sessanta che si fa strada un'estetica dell'evento (*Ereignis*) con cui si ridefinisce l'esperienza spaziale contro l'idea di rappresentazione geometrica e fedele dei luoghi. A partire da tale svolta, lo spazio performativo acquista infatti un ruolo di primo piano, in quanto, come ben evidenzia Erika Fischer Lichte:

- ha carattere di evento, ed è dunque fugace e transitorio;
- è uno spazio liminale in cui si verificano mutamenti e trasformazioni;
- lo spettatore vive in esso la propria corporeità come un organismo in relazione di scambio con il proprio ambiente, dunque in prospettiva atmosferica.

Il confronto con i media e le tecnologie elettroniche quali dispositivi di costruzione scenica – dalle trasmissioni radiofoniche di Artaud nel 1945, al magnetofono sulle scene beckettiane nel 1965, fino all'introduzione dei grandi piani visivi e uditivi cinematografici – hanno imposto un ripensamento della relazione spaziale tra gli elementi sulla scena e hanno avviato un processo di drammatizzazione dello spazio stesso. Tali dispositivi, fin dal loro ingresso sulla scena, hanno consentito infatti di modulare "effetti di presenza" e di rendere manifesti desideri e immaginari.
È proprio grazie all'utilizzo di tali dispositivi che si può giungere al parossismo di un

[191] Cfr. M. Rebstock, D. Roesner (a cura di), *Composed Theatre: Aesthetics, Practices, Processes*, The University of Chicago Press, Chicago 2012.

“teatro senza attori”, espressione di una crisi della rappresentazione, dell'incarnazione e dell'incorporazione di voci e sguardi in scena tributari di presenza.

La storia delle arti performative novecentesca è dunque una storia ancora tutta da scrivere in termini di relazione spazio-suono e molteplici sono le questioni che un tale campo di indagine apre, anche rispetto alle zone qui tralasciate che riguardano al fenomenologia della voce e dunque tutto l'apparato verbalità/vocalità.

Nelle pagine che seguono ci limitiano a prendere in esame due casi che risultano però esemplari nell'orizzonte della ricerca: si tratta di uno sguardo sulla ricerca di due registi, Heiner Goebbels e Romeo Castellucci, che hanno esplorato le potenzialità drammaturgiche musicali – intendendo qui musicale naturalmente nel senso di “avvenimento sonoro” – dando vita a performance e spettacoli che hanno segnato la prassi scenica contemporanea. Non a caso, per entrambi i lavori, si è parlato per lo più di “installazioni performative”, intravedendo quindi un sostanziale scivolamento dei formati, in cui la costruzione scenica è affidata ad automi, dispositivi di visione, macchine, software.

Heiner Goebbles

A partire dalla fine degli anni '80 le composizioni di Heiner Goebbels[192] hanno iniziato a tessere un dialogo sempre più fitto e "formativo" con la scena teatrale: esse nascono infatti dal desiderio di non "eseguire" semplicemente un brano o un insieme di brani davanti a un pubblico, ma di sfruttare le potenzialità del suono e dello spazio teatrale stesso per costruire esperienze che sono state definite di "teatro musicale", "concerto scenico" o "installazione-performance".

Appare chiaro, però, che la ricerca artistica di Goebbels si inneschi a partire dal riconoscimento di una fondamentale corrispondenza tra composizione e processo scenico: sia che i suoni vengano processati sinteticamente, sia che vengano pensati ed eseguiti nella maniera più classica, essi vengono elaborati attraverso procedure sceniche che sappiano interpretarlo e renderlo parte integrante di una messa in scena che inviti lo spettatore a fare scoperte personali, a completare il disegno scenico con la propria esperienza.

È questo il caso di uno dei lavori più emblematici della produzione di Heiner Goebbels, che ha segnato – e continua a segnare, anche grazie agli ormai nove anni di repliche in tutto il mondo – la storia del teatro musicale e della regia teatrale: *Stifter's Dinge*, spettacolo che ha debuttato nel 2007 al Théâtre de Vidy di Losanna.

Adalbert Stifter è stato uno scrittore romantico austriaco che, a differenza di molti suoi coevi focosi e rivoluzionari, si concentrò sull'osservazione delle piccole cose per cercare un senso all'esistenza. A lui si riferisce Goebbels per disegnare il proprio paesaggio sonoro a tratti selvaggio,

[192] Nato nel 1952 a Neustadt, vive dal 1972 a Francoforte. Ha studiato sociologia e musica., è onsiderato uno dei maggiori esponenti della musica contemporanea e del teatro musicale. Le sue composizioni per ensemble e grandi orchestre sono attualmente eseguite in tutto il mondo. È Presidente della Theatre Academy Hessen in Germania ed è stato Direttore di Ruhr Triennial dal 2012 al 2014. Cfr. www.heinergoebbels.com [ultimo accesso maggio 2016].

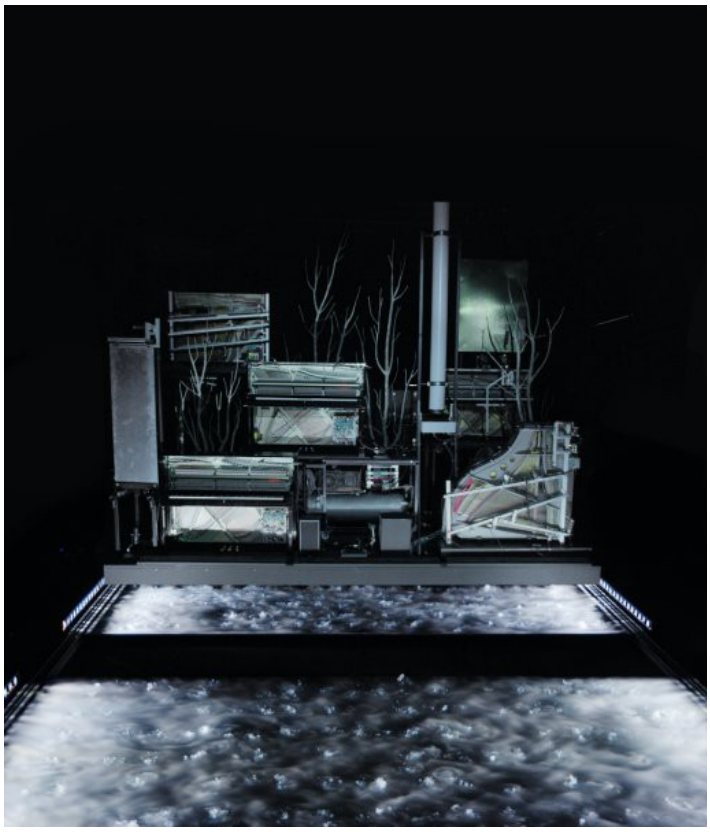
in certa misura caotico, in particolari segmenti perfino glaciale.
Gli "oggetti di Stifter" - questa la traduzione letterale del titolo del lavoro – disposti da Goebbels sulla scena ricreano un piccolo mondo o *habitat*: vengono lasciati dialogare tra loro, invitando gli spettatori ad abbandonarsi alla loro presenza. Ma il verbo tedesco *stiften* ha la valenza etimologica di "fondare", "offrire", "creare" e dunque si riferisce anche alla possibilità di stabilire nuovi rapporti tra gli oggetti stessi, qui amputati, di una corporeità assente ma desiderata e restituita da dispositivi scenici che fanno appello a pulsioni scopiche per costruire "un'immaginaria presenza dell'assenza": la presenza impossibile dell'oggetto che chiede allo spettatore di tessere e ricostruire il proprio immaginario.

Il *teatro incorporeo* di Goebbels è dunque un "teatro senza attori", che invita gli spettatori a prendere parte a un paesaggio sonoro, a conoscerlo nei suoi assemblaggi di macchinari, pianoforti, vasche colme d'acqua, grovigli di leve e connessioni, proiezioni e voci registrate per uno spettacolo che si situa oltre le consolidate e riconoscibile frontiere dell'installazione musicale, del concerto, dello spettacolo dal vivo.
Il paesaggio stesso muta gradualmente in una risonanza tra naturale e virtuale in cui si fondono immagini a registrazioni di canti della Nuova Guinea, canzoni greche, interviste a Claude Lévi-Strauss e Malcom X, fino alla voce di William Burroughs. La definizione di concerto può dunque essere assunta nella valenza di "concertazione" di linguaggi differenti (suono, video, uso della luce, presenza del corpo in scena) e in cui l'interazione e la contraddittorietà del materiale generano effetti e spazi associativi per lo spettatore e l'ascoltatore.

La partecipazione all'evento scenico si dispiega infatti nell'evento come un divenire: divenire suono, fonema, materia, pulsazione vocale[193]. Seguire questo processo richiede un'estensione percettiva dell'ascolto, un lasciar penetrare il suono e divenire, al contempo, corpo sonoro nell'ascolto. Ciò vuol dire che la partecipazione non si gioca più sull'asse sapere-creder" ma sulle vibrazioni, le intensità percepite.
Ritrovando i termini di una fenomenologia della percezione a partire dal farsi-spazio delle cose, Goebbels solleva dunque implicitamente la questione del *muoversi verso*,

[193] Cfr. G. Deleuze, F. Guattari, *Mille Plateaux*, Editions de Minuit, Paris 1980, tr. it. *Millepiani*, Castelvecchi, Roma 1980.

dell’emozione spettatoriale.



[Fig. 9]

L'intero meccanismo scenico è controllato da una tastiera creata appositamente dal team tecnico di Goebbels per poter monitorare e gestire tutti gli elementi dell'azione a disposizione. I pianoforti controllati elettronicamente, i sipari di garza, le luci, lo spostamento delle pietre, lo schiaffeggiamento dei tubi, il sibilo del ghiaccio secco: ogni aspetto e movimento, fino al più minuto, è programmato grazie all'uso del software Max/MSP/Jitter e intuitivamente suonabile attraverso uno strumento, cosa che ha permesso a Goebbles di continuare a sfruttare – non solo cognitivamente – le sue conoscenze di pianista. Max/MSP diventa dunque non lo strumento con cui dialoga un interprete-musicista, ma un dispositivo che integra tutti gli elementi della performance e li rende disponibili per un processo compositivo *in situ*.

Lo spazio sonoro qui creato è essenzialmente caratterizzato da movimento e flusso, ha dunque carattere iterativo perché, oltre a essere animato da un andamento

progressivo (variazione di altezza), ne ha in sé anche uno ciclico (procede verso una fine che ne costituisce anche l'inizio: pensiamo al glissando nell'intervallo di un'ottava). Tutto ciò consente allo spettatore di sperimentare lo spazio sonoro, come già l'atmosfera, in termini di un'unità, di un *blocco* che si autoimpone, un pezzo di mondo, un fatto.

Romeo Castellucci

La relazione che la Socìetas Raffaello Sanzio ha instaurato con il compositore, musicista elettronico e sound designer Scott Gibbons è pressoché unica nel suo genere. Con Gibbons, infatti, fin dalla creazione degli Episodi della *Tragedia Endogonidia* gli artisti della Socìetas hanno inaugurato un processo di scrittura acustica per la scena che li ha portati a indagare insieme una concezione "organica" del suono[194].
Quelli che Gibbons pone in essere non sono infatti semplici effetti digitali, non opera applicando un tappeto sonoro "ambient" alla scena, ma lavora in sintonia con le "leggi" che regolano la composizione e le traspone sulla materia sonora digitale o analogica. Si tratta piuttosto a ben vedere di processi di sintesi granulare attivati attraverso filtri che agiscono sulle informazioni del campo sonoro, sia esso prodotto dall'azione scenica, dalla voce, da un'immagine.

Tra le numerose opere realizzate in collaborazione con Scott Gibbons si vuole qui prendere in considerazione un lavoro poco esplorato, sia perché prediligendo la forma dell'installazione site-specific ha mutato spesso forma e risultato, ma soprattuto perché è stato ritenuto un intervento a *margine* dell'opera registica di Romeo Castellucci. In verità, rapportandosi con l'universo dantesco, la scelta artistica nasce proprio dalla stessa difficoltà provata da Dante nel trasumanare per il Paradiso che diventa quasi insormontabile per Castellucci, al punto che il regista decide di non rappresentare questa terza tappa sulla scena e ricorrere all'installazione. L'esposizione piuttosto che la rappresentazione: non vi è nessun Dio, in questo Paradiso, ma c'è uno sguardo malinconico sulla natura.

L'installazione viene proposta per la prima volta[195] nel suggestivo spazio della

[194] Cfr. E. Pitozzi, *Sonicità diasporiche, conversazione con Scott Gibbons*, in «Art'O», n.16, 2005.
[195] Nel 2008, nell'ambito della nomina di Romeo Castellucci ad Artista associato del Festival d'Avignon e in occasione della quale Castellucci mette in scena *Inferno, Purgatorio, Paradiso*, trilogia liberamente ispirata alla *Divina Commedia*. Cfr.: www.arch-srs.com [ultimo accesso aprile 2016]

Église des Celestines di Avignone: lo spettatore contempla da una finestra-oblò un pianoforte a coda in una chiesa allagata. La musica di Scott Gibbons attiva l'ascolto dell'osservatore sperimentando suoni, rumori d'acqua e silenzio. Il riferimentp è allo stesso poema dantesco in cui, soprattutto nel *Paradiso*, l'*ars musica* è una presenza fondamentale sia a livello linguistico che ideologico: dalle coralità angeliche al *topos* dell'ineffabile, la musica diviene un codice, impossibile da decifrare, ma in grado di far trascendere Dante.

Allo stesso modo Castellucci trasporta l'astrazione e l'ineffabilità della musica e del viaggio dantesco stesso puntando sulla caratterizzzione sonora dello spazio e la stessa assenza di corpi e di voci umane ha una forte rilevanza simbolica come se il paradiso potesse esistere solo come sogno, visione lontana. I pochi elementi "messi in scena", dunque, rimandano a quella condizione di solitudine ed esclusione di Dante-dell'uomo davanti al Paradiso: «non può essere attore o personaggio, ma solamente un osservatore silenzioso»[196]. Ma l'installazione stessa gioca, tra immagine e suono, con lo sguardo e l'occhio della mente umana. A mano a mano che il visitatore si immerge nell'ascolto, emerge una visione, un'immagine quasi impercettibile che si intensifica poco a poco. Un ultimo smarrimento, l'incertezza della visione e dell'estasi si stratificano nell'esperienza di chi partecipa: lo stupore della presenza nasce dalla visione di chi ha saputo, in solitudine, porsi in ascolto.

> In questo campo aperto possiamo circoscrivere una classe di suoni per i quali l'altezza rappresenta un criterio di differenziazione. L'espressione di "spazio sonoro" potrà allora essere utilizzata, in un'accezione più ristretta, sia per indicare la *totalità* dei suoni che hanno questa caratteristica, sia per segnalare la circostanza secondo la quale ogni suono intrattiene una *relazione* determinata rispetto ad ogni altro. Come nello spazio reale (o nello spazio geometrico) ogni punto ha una posizione univoca rispetto ad ogni altro e può essere localizzato mediante la determinazione relazionale di questa posizione, così ciascun suono occupa un luogo nello spazio sonoro e si trova perciò in una posizione relazionalmente definita rispetto ad ogni suono appartenente allo spazio stesso. L'espressione "spazio" richiama allora l'attenzione anche

[196] D. Palmieri, *La* Divina Commedia *della Socìetas Raffaello Sanzio: un viaggio labirintico nell'"inferno" della contemporaneità*, in «Dante e l'arte», 2014, p. 161.

> sull'esistenza di un *ordine* intrinseco, che è dato con l'oggetto stesso. Possiamo chiedere "dove" si trova un determinato suono ed a questa domanda possiamo rispondere non tanto con un "qui" o un "là", ma con un "tra" che localizzi il suono rispetto ad altri – e quindi in modo del tutto interno alla totalità stessa[197].

La lunga citazione di Giovanni Piana informa in maniera pertinente dell'ordine compositivo ideato da Castellucci assieme a Scott Gibbons: suono e scenografia creano infatti il primo stimolo alla percezione di una particolare atmosfera, che viene poi mantenuta e mutata solo grazie a un *enactment* intersoggettivo e alla partecipazione a dinamiche incorporate.

Qui, dunque, il fenomeno percettivo basilare è la sensazione atmosferica della presenza che si esprime quando il sentire viene esperito contemporaneamente come un "trovarsi" e come percezione della presenza di qualcosa, come situazione affettiva.[198] Appare chiaro infatti che Castellucci giochi in tutto e per tutto con la percezione di un'atmosfera: percezione che non riguarda l'espressione di una presenza inesprimibile o il "sentire" di essere in un particolare luogo o spazio, ma anche sentire il nostro modo di stare in quello spazio. L'atmosfera nella pratica teatrale non può dunque essere intesa come qualcosa che appare o che si immagina ma piuttosto come dimensione in cui lo spettatore gioca in esso un ruolo decisivo, vitale per l'intensificazione, il mantenimento e tra trasformazione continua di questo mutante fenomeno.

[197] G. Piana, *Barlumi per una filosofia della musica,* cit., pp. 69-70
[198] Cfr. G. Böhme, *Atmosfere, estasi, messe in scena*, cit., pp. 78 e ss.

Ecografie dell'immagine sonora

Un ultimo ambito di indagine che si intende esplorare riguarda performance e installazioni audiovisive *live*, espressioni di un audiovisivo *espanso* che hanno iniziato a diffondersi all'interno del complesso ed eterogeneo mondo della musica elettroacustica. A partire dagli anni '80 si fa infatti strada la definizione di "live electronics" per indicare una vasta gamma di esperienze che vanno dalla "live computer music" alla "non-digital computer music", tutte esperienze distinte per composizione, fruizione e diffusione ma tutte, come suggerisce Angela Ida De Benedictis[199], caratterizzate da tre aspetti fondamentali:

- una proiezione spaziale del suono;
- un lavoro su suoni modificati elettronicamente in tempo reale;
- un'interazione tra compositore, performer e tecnologia.

Le *live audiovisual performance* hanno dischiuso, in particolare, un nuovo punto d'incontro nelle linee performative dell'arte contemporanea, tra le ricerche elettroniche della tradizione modernista e le culture popolari, grazie a un tipo di interazione tra suono e immagine che segna uno spostamento significativo nei modi di intendere la *liveness* e il concetto di performance.
Visual music, *expanded cinema*, *VJing*, *live cinema*, e *live audiovisual performance* sono i termini più largamente usati per descrivere tali ricerche, anche se spesso in maniera approssimativa in quanto ognuna delle definizioni identifica un punto di vista preciso nella produzione audiovisiva contemporanea, con specifici contesti, caratteristiche e relative storie.

[199] Cfr. A. I. De Benedictis, *Live is Dead: Some Remarks about Live Electronics Practice and Listening*, in G. Borio (a cura di), *Musical Listening in the age of Technological Reproduction*, Ashgate, Farnham Surrey / Burlington 2015, pp. 301-316.

Nell'economia della ricerca verranno prese in analisi esperienze audiovisive portate avanti da artisti che hanno un approccio generativo alla composizione sonora, i cui progetti si focalizzano dunque sulle modalità operative e strutturali dei software, spesso da loro stessi ideati e realizzati, sottolineandone le potenzialità ed anzi mettendone in luce le processualità. È proprio attraverso il lavoro sulla materia sonora consentita da tali strumentazioni, che le performance e le installazioni di Alva Noto e Ryoji Ikeda sono in grado di creare un ambiente atmosferico del tutto nuovo, che non ricapitola solo la natura plasmabile della dimensione spaziale, così come è stata indagata dalle pratiche artistiche che si sono confrontate con il dato ambientale. Come ha ben delineato Nicolas De Oliveira, infatti, l'ambiente di tali opere differisce dallo spazio oggettivo: è piuttosto un campo di forze caratterizzato da discontinuità e indeterminatezza, che sommerge di stimoli il soggetto ma è allo stesso tempo definito e generato dall'esperienza individuale:

> L'immersione consiste nella progettazione di un'esperienza il cui senso viene costantemente rinegoziato attraverso la performatività e quindi la corporeità del soggetto immerso nell'ambiente. "Spazio" e "Corpo" sono il nucleo del concetto di immersione. Non è un caso che essi siano anche il cuore del concetto di esperienza. La radice indoeuropea della parola "esperienza" è *per* (in greco *peira*). La stessa radice è comune anche a *perao* che significa "passo attraverso" e a *péras,* "limite". Lo spazio nasce dunque dal limite […] Ma il limite e lo spazio esistono a loro volta solo a partire dall'esperienza del "corpo" che ne è la matrice.[200]

L'importanza della componente sonora in questa "determinazione di luoghi" sul versante del rapporto ascolto-vista è data dalla capacità del sonico di "incendiare" l'immagine, realizzandone il "farsi-mondo" (l'*Es-Weltet* heideggeriano). L'immagine sonora non si esaurisce infatti nella sua manifestazione all'apparato uditivo, piuttosto è essa stessa che detta l'atmosfera, stimolando sentimenti spazializzati che sono anche la qualità emozionale specifica di uno spazio vissuto.

Dal clavicembalo oculare di Louis Bertrand Castel[201], alle *laser sound*

[200] F. D'Orazio, *FEED. An ob-scene performance*, in ww.nimmagazine.it/node/54 [ultimo accesso maggio 2016].
[201] Cfr. L. B. Castel, *Ottica dei colori*, a cura di M. Trombetta, Sentieri meridiani, Foggia 2007.

performance di Edwin van der Heide[202], la storia delle relazioni suono-immagine presenta un vasto atlante di esempi in cui materia sonora e visiva vengono pensati e sperimentati a partire dalla constatazione della loro sostanziale possibilità di essere ridotti a un'unica materia, a un'unità fondamentale irriducibile che le accomuna.

Tra le espressioni audiovisive che maggiormente hanno indagato tale possibilità un posto di rilievo è da assegnare alla sperimentazione videoartistica. Come evidenzia Sandra Lischi, infatti, non è un caso che i pionieri della videoarte provenissero da esperienze musicali – e dalle arti plastiche –[203] perché è proprio tale background che ha consentito loro un approccio con la materialità delle immagini elettroniche che aveva maggiori affinità con la creazione musicale che con il cinema.

Le relazioni tra suono e immagine nella storia delle arti elettroniche offrono numerosi elementi di analisi e riflessione, già ben evidenziati dalle riflessioni di Sandra Lischi, Marco Maria Gazzano, Alessandro Amaducci: da Nam June Paik – nella cui opera l'espansione dell'immagine verso la dimensione del suono è un elemento costante di estensione del visibile – a Laurie Anderson e Robert Cahen[204], passando per Steina e Woody Vasulka. In particolare è nel lavoro di Steina, musicista attenta ai processi di simbiosi percettiva, che, già dagli anni '70 con *Violin Power* (1970-1978) e *Voice Windows* (1986), inizia a sondare la visione dal punto di vista della voce. Per *Voice Windows* infatti, Joan La Barbara crea un repertorio di campioni in cui si estendono tutti i registri della sua voce, Steina, invece, elabora, sintetizza e codifica i livelli di frequenza lasciandoli interagire con la traccia video. Il risultato è uno squarcio nella registrazione, crepe in un'immagine che danno corpo al movimento attraverso il paesaggio. Voce e onde guardano lo spazio, lo esplorano e lo restituiscono deflagrato ma aumentato a uno spettatore che non ha più bisogno solo della vista per vedere e dell'udito per sentire, bensì deve mettere in moto un differente grado di presenza e di immaginazione[205].

Tali opere, in particolare nella forma di installazioni video, hanno subito evidentemente la dipendenza dal dispositivo cinematografico, con una centralità dello schermo o degli schermi spesso religiosa; anche laddove spezzati e frammentati, gli

---

[202] Cfr. www.evdh.net [ultimo accesso maggio 2016]
[203] Cfr. S. Lischi, *Il linguaggio del video*, p. 34
[204] Cfr. S. Lischi, *Il respiro del tempo. Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa 1991.
[205] Cfr. M. M. Gazzano (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma 1995.

schermi seguivano la logica compositiva del cinema sperimentale, ma solo apparentemente veniva posta scarsa attenzione alla costruzione dello spazio.
Come abbiamo avuto modo di dire in precedenza, infatti, negli stessi anni di diffusione e sperimentazione delle opere videoartistiche, nel contesto della presentazione di opere d'arte e di performance sonore divenne via via sempre più importante ridefinire la relazione con la spazialità intesa come componente imprescindibile del processo creativo: l'attenzione si spostava lentamente dall'oggetto all'ambiente, dall'artefatto alla presentazione di materie sonore e visive.
La stessa possibilità data dalla camera portatile di registrare immagini e suoni e di processarli in tempo reale ha offerto agli artisti il vantaggio di poter manipolare l'intero ambiente stesso in modo da creare uno spazio audiovisivo performativo e impermanente. È proprio nel mettersi alla prova con tale ambiente che i pionieri della videoarte utilizzarono lo spazio come strumento fondamentale di verifica e sperimentazione della propria ricerca intermediale.

Se in questa direzione Chrissie Iles[206] e Holly Rogers[207] hanno tentato di ripercorrere le tappe "spaziali" della produzione audiovisiva, si preferisce qui considerare che le strategie di convergenza, corrispondenza e connessione tra suono e immagine siano da ascrivere piuttosto a una vocazione sinestetica[208], intesa come "costante antropologica" – e non dunque come aspirazione a un'opera d'arte "totale" – individuata nel bisogno di creare (o ri-creare) ambienti e atmosfere; una costante che, come abbiamo provato ad argomentare fin qui, è rintracciabile in larga parte della nostra storia della cultura. E più nello specifico in quelle ricerche che nasconto dal dialogo sinestetico instaurato tra luce e suono siano riuscite a dare forma a una terza dimensione dell'immagine-sonora, creando appunto atmosfere audiovisive.

Nel contesto più recente delle arti audiovisive digitali ho individuato tre condizioni necessarie per lo sviluppo di performance "immersive" le cui componenti spaziali fossero

---

[206] Cfr. C. Iles, *Into the Light*, Whitney Museum of American Art, New York 2001.

[207] Cfr. H. Rogers, *Spatial Reconfiguration in Interactive Video Art-Music,* in K. Collins, B. Kapralos, H. Tessler (a cura di), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford University Press, Oxford 2013, pp. 15-30; *Visualising Music: Audio-Visual Relationships in Avant-Garde Film and Video Art*, Lambert, Amsterdam 2010.

[208] In *Visioni elettroniche* Sandra Lischi delinea i tratti fondamentali della percezione audiovisiva sinestetica: Cfr. S. Lischi, *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Roma 2001, pp. 30-33.

integrate nella composizione audiovisiva stessa:

- l'uso della tecnologia come risposta a una necessità compositiva;
- il carattere di liveness della performance;
- l'idea di opera d'arte come "dispositivo percettivo".

Come evidenziato precedentemente, infatti, la sperimentazione tecnologica è qui intesa come una fondamentale fonte di indagine metafisica, nel senso più letterale del termine, ovvero nel senso di una *metà-ta-physikà*, di una conoscenza delle cose che va oltre le cose stesse: un oltre che è però rivolto verso la profondità, e dunque riguarda le componenti primarie della materia stessa. In tal senso, tanto pratica compositiva "generativa", nelle sue pratiche *live coding* consente per l'appunto di intervenire su suoni e immagini come facenti parte di un'unica materia: il digitale, che quindi potremmo iniziare a considerare come un nuovo "stato della materia".

È a partire da tale orizzonte di ricerca che la composizione che si viene a creare nell'ambito della sperimentazione audiovisiva *live* e digitale aspira dunque non alla creazione di un'opera d'arte "totale", ma intende piuttosto riporre particolare attenzione alla percezione e alla riconfigurazione della spazialità: e dunque proporsi come un più penetrante "dispositivo percettivo".

Quella che Jim Drobnick ha definito *sonic turn* può essere dunque definita una svolta epistemologica avvenuta in seno alla realtà mediata dal sonoro, che ci obbliga a ripensare al modo in cui veniamo a conoscenza del mondo attraverso l'ascolto e a fare i conti con il nostro essere storicamente avviluppati nei suoni.

Da questa prospettiva, la storica corsa all'Hi-Fi non sarebbe altro che una necessità di "fedeltà profonda" ai fenomeni sonori reali, e non una spasmodica ricerca di "alta definizione": traslando il concetto di *visual metereology*[209] concernente la natura differentemente definita delle immagini contemporanee, si potrebbe parlare allo stesso modo di una forte e presente *sound metereology* che, lungi dal voler registrare il reale solo attraverso una qualità acustica superiore, accoglie la diffusione della bassa definizione in

[209] Ci si riferisce con questa espressione alle riflessioni condivise da Antonio Somaini nell'ambito del Convegno Internazionale "Fotografia e culture visuali del XXI secolo. La svolta 'iconica' e l'Italia" presso l'Università degli Studi Rma Tre, 4-5 dicembre 2014, nell'intervento dal titolo *Visual Meteorology. Le diverse temperature delle immagini contemporanee.* Cfr. http://www.mediastudies.it/IMG/pdf/Biografie_e_Abstract_Fotografia_e_culture_visuali.pdf

quanto necessaria a rendere il suono una chiave d'interpretazione della realtà, o un modo speciale per esplorarla, una sua condensata emanazione.

È in questo senso che l'aura benjaminiana – sostiene ancora Somaini – intesa come concetto atmosferico, come componente atmosferico dell'esperienza, non scompare nella modernità ma permane in continue variazioni di densità: e la sopravvivenza del low-fi, soprattutto nel *noise* e nella *glitch music*, dimostrano ampiamente tale condizione. Entrambe queste derive minimaliste, infatti, si basano su un tempo impersonale, processuale, che non possiede una struttura determinata ma si genera in ogni istante della durata della sua manifestazione; esse nascono da quelle sperimentazioni che hanno sfidato l'opera classica e che, introducendo nella composizione timbri, scarti, rumori, paesaggi, hanno determinato il passaggio epocale dalla musica al suono, e in particolare alla nozione di suono come flusso, durata, divenire. La costruzione, tipica del minimalismo, di un piano musicale immanente, di un puro evento sonoro è infatti basata sull'introduzione del tempo non-pulsato che è Aiôn, durata intensiva veicolatrice di quei processi cartografici, di disarticolazione e di destratificazione che conducono all'ascolto di un suono che sfugge alle intenzioni, di dettagli, anche di errori, di molecole sonore.

I lavori di Alva Noto e Ryoji Ikeda si inseriscono in questo orizzonte di ricerca, proponendo "ecografie" di immagini sonore che nascono dal un lavoro di indagine sulle possibilità di rendere visibile l'invisibile, di manifestare il tempo nello spazio: un'indagine, questa, che sembra aver attraversato l'intera storia del '900 come necessità per l'uomo non di rappresentare il mondo ma di conoscerlo in tutte le sue parti più inaccessibili e dunque ricreare e lavorare sugli stati infinitesimali della materia, e dunque anche dalle *quasi-cose* che, come abbiamo osservato, sono fondamento dell'atmosferico.

Alva Noto

I lavori di Alva Noto[210], una delle figure più rivoluzionarie della cultura digitale degli ultimi quindici anni, nascono dal desiderio di oltrepassare la separazione tra musica, arte e scienza e hanno contribuito alla diffusione delle tecnologie più sofisticate tra le nuove generazioni di artisti, dj, architetti e videomaker[211].

Influenzato dalla teoria dei sistemi e dai pattern matematici Alva Noto costruisce opere dalla riconoscibile estetica minimalista ed elegante, da cui emergono griglie, linee e segni proprie della materia elettronica del suono, che egli manipola come un artigiano digitale.

Ciò che caratterizza la sua produzione, tanto nell'ambito sonoro che in quello delle installazioni e delle performance audiovisive, è un'indagine della materia sonora e visiva per giungere al superamento delle distinzioni percettive e sensoriale rendendo percepibili scientificamente fenomeni acustici e luminosi le cui frequenze sono solitamente inaccessibili al corpo umano.

Una delle sue più maestose installazioni audiovisive, *Unidisplay*, è stata presentata nel 2012 all'Hangar Bicocca di Milano, insieme alla versione performativa *Univers*: in entrambi i casi Alva Noto analizza la semiotica dei segni e delle forme, le leggi della percezione e la rappresentazione temporale, e le restituisce nella forma di una proiezione

[210] Artista e musicista con base a Berlino, Carsten Nicolai è nato nel 1965 a Karl-Marx-Stadt. Con lo pseudonimo di Alva Noto entra fin dagli inizi della sua carriera a far parte di quella generazione di artisti che lavora negli interstizi tra le arti – tra musica e arte visiva – e la scienza. Dopo la sua partecipazione a Documenta X e alla 49° e 50 Biennale di Venezia, il suo lavoro viene riconosciuto a livello internazionale e vanta collaborazioni con Ryuichi Sakamoto, Ryoji Ikeda, Blixa Bargeld, Mika Vainio. Cfr. www.alvanoto.com [ultimo accesso maggio 2016].

[211] Nonostante l'indiscutibile influenza che la ricerca di Carsten Nicolai ha prodotto e continua a produrre nel vasto orizzonte contemporaneo di esperienze sonore e audiovisive, alle sue opere – così come quelle di Ryoji Ikeda e di molti altri *sound artist* e musicisti elettronici – è relegato un panorama di studi e di analisi frammentato, sbriciolato in cataloghi, riviste, web, in forma di interviste, video – amatoriali e non – archivi d'artista in forma di sito web. Il percorso di ricostruzione e di sistematizzazione di tali lavori è dunque ancora ampiamente da sviluppare e sistematizzare.

su una parete di 50 metri. Le figure, accompagnate in tempo reale da segnali acustici, si alternano e si susseguono creando effetti visivi tra cui l'illusione ottica, il *flicker*, il *jitter* e altri movimenti che interferiscono con la percezione.

I progetti performativi e installativi di Alva Noto nascono, come in questo caso, separatamente ma si sostanziano di un funzionamento simile: la manipolazione in tempo reale di immagini generate da software – di cui Alva Noto ha sviluppato contenuti e design – ad opera di segnali audio.

> La fisiologia dell'ascolto, in quanto essere-posto-in-vibrazione-comune, rende evidente il fatto che le esperienze acustiche sono processi indiretti che non è possibile riprodurre nei linguaggi della relazione con l'oggetto. Ciò vale, del resto, tanto per la posizione dell'ascolto libero quanto per la situazione fetale – ragion per cui la musica costituisce l'arte del *continuum* per eccellenza; ascoltare la musica significa sempre essere-nella-musica- e, in questa misura, Thomas Mann aveva ragione nel sostenere che la musica fosse un campo demoniaco; colui che ascolta è effettivamente posseduto in maniera attuale dal suono[212].

Rispetto all'apparente ipertecnologismo delle sue installazioni e performance, l'attitudine compositiva di Alva Noto è per lo più invece ascrivibile a un processo archeologico: anche nel caso di *Unidisplay*, infatti, paradossalmente si «annulla qualsiasi forma di mediazione digitale in modo da ribaltare l'"arcaica" reversibilità dell'impronta»[213]: la traccia qui *è* il suono e il suono si visualizza come traccia. Ma la dualità sonoro-visiva è piuttosto scardianata da una forma di ascolto "tattile" che riafferma prepotentemente la materialità del suono.

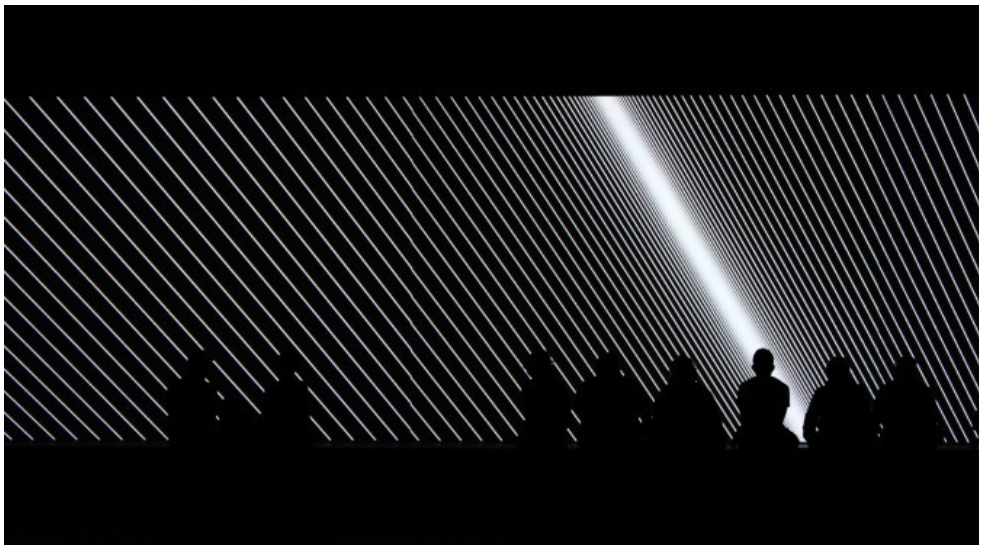
«Ogni suono è una vita del corpo risonante ed *in* essa ciò che dura quanto il suono si estingue con quest'ultima. Ogni suono è un organismo intero di oscillazione e figura, forma, come ogni vivente organico. Esso pronuncia la sua esistenza»[214].

La comunità configurabile nella musica è in ultima analisi il modello di

---

[212] Cfr. P. Sloterdijk, *Wo sind wir, wenn wir Musik horen?*, cit., pp. 294-325.
[213] A. Somaini, *Catching the Waves: Carsten Nicola0s* Klangfiguren, in C. Kelly (a cura di), *Sound*, Whitechapel Gallery – MIT Press, London-Cambridge 2011, p. 212.
[214] J. W. Ritter, *Frammenti postumi di un giovane fisico*, Theoria, Roma-Napoli 1988, p. 26.

Gemeinschaft ottimale: in essa si verifica infatti il singolare paradossa di una dimensione comunicatia conseguita non *al prezzo del sacrifico dell'interiorità* ma addirittura *a partire da una sua enfatizzazione*[215].



[Fig. 10]

Partecipare ed esperire tali performance a partire da quell'«elogio dell'efficacia dell'apparenza»[216], che deriva anche, come evidenzia Griffero, da un non trascurabile passaggio dall'ontologia fondata sulle cose a un'ontologia di proprietà che sono sì più sfuggenti, non rigorsamente enunciabili e individuabili, ma non per questo meno sovversive: «ontologico non meno che estetico (anzi: aistetico)» rimettendo così in primo piano la «*Wirklichkeit* atmosferica»[217] che nel suo concentrarsi più sul divenire che sul persistere del reale, valorizza «qualcosa di sfuggevole, di accidentale, che tocca le cose senza appartenere loro, anche se conferisce loro espressione e ene permette la manifestazione»[218].

[215] Cfr. E. Matassi, *Filosofia dell'ascolto*, Il ramo, Rapallo 2010, p. 27. [corsivi nostri]
[216] T. Griffero, *Introduzione*, in G. Böhme, *Atmosfere*, *estasi, messe in scena*, cit., p. 26.
[217] Ibidem.
[218] G. Böhme, *Atmosphäre*, cit. p. 170.

Ryoji Ikeda

Ryoji Ikeda[219], artista e musicista giapponese tra i maggiori esponenti della scena elettronica internazionale, elabora suoni, video, materiali, fenomeni fisici e nozioni matematiche in performance live e installazioni. Nel suo nuovo ambizioso lavoro, Ikeda cerca di interpretare la meccanica e la teoria dell'informazione quantistica da un punto di vista estetico e sfida i limiti stessi del suo stile artistico basato sull'osservazione e la rielaborazione dei dati.

[Fig. 11]

[219]Nato a Gifu nel 1966, vive e lavora a Parigi. Riconosciuto come uno dei maggiori compositori elettronici e artista visivo in Giappone, Ryoji Ikeda si concentra sulle caratteristiche essenziali del suono stesso e su visioni in quanto luce tramite precisione ed estetica matematica.

Come per Alva Noto – con il quale ha tra l'altro spesso occasione di collaborare – anche Ikeda sviluppa spesso percorsi plurimi a partire dallo stesso progetto: per questo un'installazione può successivamente prendere forma di una performance audiovisiva live o diventare pure registrazione audio per un'uscita discografica. Questo destino è toccato anche a *Testpattern*, lavoro che nasce come sistema che converte ogni tipo di dato – testuale, sonoro, fotografico, di immagini in movimento – in pattern "binari" proiettati su schermi di ampia scala.

La prima presentazione del lavoro è avventua in forma di installazione audiovisiva[220] in cui pattern visivi venivano creati e convertiti a partire dai dati sonori in tempo reale. In uno spazio completamente oscurato, 8 monitor e 16 speaker erano disposti in fila in modo tale che lo stesso suono proveniente dalle casse potesse essere transcodificato nuovamente e *live*: in questo modo la proeizione sui monitor restituiva una materia viva in trasformazione alla velocità di micromillesimi di secondo.

Obiettivo del progetto è esaminare la relazione tra il dispositivo e la soglia di percezione umana, indagando dunque l'immediatezza esperienzale di una co-presenza e di una trasformazione della materia in *real time*.

Gli spettatori possono dunque immergersi in un universo tanto familiare – i pattern visivi minimali, in un bianco e nero che rievoca quello del codice a barre, di un errore di stampa, della traccia di un dispositivo – quanto sconosciuto: varcando una soglia di consistenza e sperimentando "l'affetto come esperienza di un divenire"[221].

L'osservatore è dunque immediatamente catturato dalla vastità e dalla potenza dei flussi sonori e visivi in cui è avviluppato, in flicker ipnotici e luminosi.

> Nello spazio locale così generato le distanze sono totalmente reversibili, le relazioni sono meramente posizionali, in quanto costituite da coppie di punti liberamente costruibili, annullabili o modificabili, e la stessa basilare distinzione tra movimento e immobilità risulta sempre solo relativa, anzi, stando solo sul piano concettuale, addirittura circoalre, visto che la quiete

[220] Commissionato dallo Yamaguchi Center for Arts and Media (YCAM) e presentato presso il centro stesso dall'1 al 25 marzo 2008. Concept del progetto e composizione: Ryoji Ikeda; computer graphics e programmazione: Tomonaga Tokuyama.

[221] F. Guattari, *Chaosmose*, Galiléé, Paris 1992, tr. it. *Caosmosi*, Costa & Nolan, Genova 1996, p. 130.

presuppone il luogo e il luogo presuppone la quiete.[222]

In tali esperienze audiovisive la percezione atmosferica è pertanto un essere-nel-mondo olistico ed emozionale[223], che richiede un ritorno a un fenomenologico spazio vissuto nelle sue potenzialità patico-atmosferiche[224].

Tali esperienze compongono spazi al limite delle sfere, al limite dei generi e delle specificità linguistiche e mediali. Grazie alla transcodifica digitale suono e immagine convergono nel segnale dispiegando solitamente un paradigma immersivo e di rimaterializzazione del virtuale – inteso come stato "in potenze" della materia.

La possibilità di visualizzare un'onda sonora e di modificarla in tempo reale offerta dai software emersi negli anni Novanta è una rivoluzione che ha cambiato radicalmente il modo di creare e di pensare il suono. Udito e vista sono associati in maniera indivisibile e in tempi ridotti; in molti casi il suono *è* la traccia grafica e la traccia grafica *è* il suono. Il legame suono e visione è insito nella natura del linguaggio digitale, perché entrambi sono costituiti dalle stesse unità minime

Il digitale si trasforma quindi in una sorta di codice universale, un inter-codice come vero e proprio stato della materia in cui a loro volta tutte le materie possono accedere attraverso una serie di processi di trasformazione.

Come spesso accade le innovazioni tecnologiche causano un cambiamento che supera i limiti della tecnologia stessa per invadere le strutture di produzione, comunicazione, espressione: in questo caso le tecnologie hanno innescato un nuovo approccio alla creazione, ampliando lo spettro dei suoni, nell'approccio spaziale e plastico al suono

Tali opere, alla luce di ciò che è stato detto, possono dunque essere concepite come vere e proprie installazioni climatiche, come atmosfere, nelle cui immagini è possibile cogliere sotto una nuova formulazione la loro funzione immunitaria.

L'ascoltare/visitatore/spettatore infatti può dispiegarsi nell'evento come un divenire: divenire suono, fonema, materia, pulsazione vocale. Seguire questo processo richiede un'estensione percettiva dell'ascolto, un lasciar penetrare il suono e divenire, al contempo, corpo sonoro nell'ascolto. Ciò vuol dire che la partecipazione non si gioca più

[222] T. Griffero, *Il pensiero dei sensi*, cit., p. 173.
[223] T. Griffero, *Atmosferologia*, cit., p. 17.
[224] T. Griffero, *Il pensiero dei sensi*, cit., p. 172.

sull'asse sapere-credere ma sulle vibrazioni, le intensità percepite. Ritrovando i termini di una fenomenologia della percezione a partire dal farsi-spazio delle cose si solleverà dunque la questione del muoversi verso, dell'emozione spettatoriale.

LEXICON

Affordance

Termine che definisce la qualità fisica di un oggetto, anche di un suono, e suggerisce all'essere umano azioni appropriate per entrare in relazione con esso. Il suono ha una propria *affordance* nella misura in cui riesce a sollecitare o attivare significati e interpretazioni. È un concetto che non appartiene né all'oggetto né al suo fruitore, ma esiste dentro la loro relazione.

Ambiente

Risultante di un intervento che riscrive uno spazio geometrico. A partire dalla fine degli anni Cinquanta del XX secolo, lo spettatore inizia a essere invitato ad abitare l'opera con le stesse attitutidini e modalità con cui abita il mondo. È a partire da queste esperienze le opere d'arte iniziano a essere intese nome *environnement* (ambienti), come spazio tridimensionale *abitabile* dallo spettatore, che ne viene integrato. Con le tecnologie contemporanee, questo aspetto si amplia ulteriormente: l'artista costruisce situazioni interattive nelle quali l'opera d'arte reagisce alle condizione dello spazio, a input sonori visivi o alle stessa azione dell'utente/spettatore. Vengono meno dunque alcuni caratteri che hanno definito, fino a ora, la scena tradizionale: la frontalità e la linearità. L'ambiente non è solo lo spazio che circonda un soggetto, ma un complesso di condizioni fisiche e relazionali nel quale il soggetto si trova, agisce e si definisce.

Diffrazione

Comportamento di un'onda sonora, che in presenza di un ostacolo è costretta a passare attraverso una fenditura, manifestando un particolare comportamento come se l'onda si "rompesse", pervenendo a punti altrimenti non raggiungibili. Il fenomeno può essere spiegato dal principio di Huygens sul piano qualitativo e dalla teoria dell'interferenza sul piano quantitativo.

Ecologia acustica

Disciplina che studia il rapporto, con la mediazione del suono, tra esseri viventi e ambiente. Individuata anche come *Ecoacoustics* o *Soundscapes Studies*, i primi passi furono compiuti sul finire degli anni '60 da Raymond Murray Schafer e il suo staff presso la Simon Fraser University, Vancouver. Nel 1993 si è formato il World Forum for Acoustic Ecology.

Effetto Doppler

Effetto fisico che si caratterizza per il cambiamento, rispetto all'origine, della frequenza o della lunghezza d'onda percepita dal fruitore, raggiunto da un'onda emessa da una sorgente rispetto a lui in movimento.

Flicker

Fenomeno caratterizzato dal rapido alternarsi di luce e buio, tipico delle lampade stroboscopiche, causato da variazioni di tensione e replicato in ambito audiovisivo per il trattamento temporale del dato visivo.

Interferenza

Fenomeno dovuto alla sovrapposizione di due o più onde. Si definisce interferenza "costruttiva" quando l'intensità risultante è maggiore di quella di ogni singola intensità all' origine, e "distruttiva" in caso contrario.

Noise Music

Categoria e stile musicale caratterizzati dall'uso espressivo del rumore, che differisce dalla

distinzione delle pratiche musicaliconvenzionali tra suono musicale e suono non musicale. Comprende suoni dal vivo, supporti audio modificati materialmente, *field recording*, rumore generato da macchine e computer, segnali elettronici prodotti da interferenze, distorsioni, eco e rumori di fondo.

Rifrazione

Cambiamento di direzione che un'onda subisce a causa del cambiamento della velocità con cui si propaga.

Risonanza

Fenomeno per cui un sistema oscillante è in grado di assorbire energia da una sorgente esterna in modo efficiente solo a una o più frequenze precise. La risonanza provoca in genere un aumento significativo dell'ampiezza delle oscillazioni, che determinano notevole accumulo di energia dentro il sistema sollecitato.

Sound Installation

Installazione basata sul suono e sul tempo. Particolare rilevanza assume il contesto ambientale specifico e la presenza prolungata del pubblico.

Sound Sculpture

Scultura sonora, forma d'arte che contempla la relazione tra diversi media, un oggetto o struttura che produce suono o il contrario: la manipolazione del suono crea un complesso scultoreo in opposizione al tempo e alla massa.

Soundscape - Paesaggio sonoro

Combinazione di suoni e modulazioni di suoni reali che hanno origine da un dato ambiente. Il riferimento è all'ambiente acustico naturale registrato nella sua integrità o ricostruito a seconda dello specifico linguaggio artistico.

BIBLIOGRAFIA

- Altman R., (a cura di), *Sound Theory, Sound Practice*, Routledge, London-New York 1992.
- Amara L., Di Matteo P. (a cura di), *Teatri di Voce*, numero monografico della rivista «Culture Teatrali» n. 20, I Quaderni del Battello Ebbro, Porretta Terme (BO) 2010.
- Amin A., Thrift N., *Città. Ripensare la dimensione urbana*, il Mulino, Bologna, 2005.
- Appadurai A., *Modernità in polvere. Dimensioni culturali della globalizzazione*, Meltemi, Roma, 2001.
- Arendt H., *On Violence*, Harcourt Brace J., London-New York 1970, tr. it. *Sulla violenza*, Mondadori, Milano 1971.
- Attali J., *Millennium*, Random House, New York 1992, tr. it. *Millennium*, Spirali, Milano 1993.
- Attali J., *Noise: The Political Economy of Music,* University of Minnesota Press, Minneapolis 1985.
- Augé M. , *Non luoghi. Introduzione a un'antropologia della surmodernità*, Eleuthera, Milano 2009.
- Augoyard J.-F. , Torgue H., *Sonic Experience: A Guide to EverydaycSounds. Translated by Andra McCartney and David Paquette*, McGill-Queen's Press, Montreal 2005.
- Balzola A., *La nuova scena elettronica*, Rosenberg & Sellier, Torino 1994.
- Balzola A., Monteverdi A. M. (a cura di), *Le arti multimediali digitali*, Garzanti, Milano 2004.
- Bellour R., *La Querelle des dispositifs. Cinéma, Installations, Expositions*, POL, Paris 2012.
- Belting H., Birken J., Buddensieg A., Weibel P. (a cura di), *Global Studies. Mapping Contemporary Art and Culture*, ZKM/Hantje Cantz, Ostfildern 2011.
- Besson D., *Le corps sonore, entre écriture chorégraphique et écriture musicale*, in «Jim'09, 14èmes journées d'informatique musicale», n. 1, Phelma, Grenoble 2009.
- Bianchi F., Manzo V. J. (a cura di), *Environments Sound Artists*, Oxford University Press, Oxford 2016.
- Bijsterveld K. (a cura di) *Soundscapes of the Urban Past. Staged Sound as Mediated Cultural Heritage*, Transcript, Bielefeld 2013.
- Blesser B., Salter L.B., *Spaces Speak, Are You Listening? Experiencing Aural Architecture,* MIT Press, London 2007.
- Böhme G., *Acoustic atmospheres. A contribution to the study of ecological*

aesthetics, in «Soundscape», n. 1, 2000, pp. 14.18.

- Böhme G., *Aisthetik. Vorlesungen über Ästhetik als allgemeine Wahrnehmungslehre*, Fink, München 2001.
- Böhme G., *Architektur und Atmosphäre*, Fink, München 2006.
- Bordini S., *Arte elettronica*, Giunti, Firenze 2004.
- Benjamin W., *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*, [1936], Suhrkamp, Frankfurt am Main 1963, tr. it., *L'opera d'arte nell'era della sua riproducibilità tecnica e altri scritti sui media*, Einaudi, Torino 1966.
- Benjamin W., *Einbahnstrasse*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1955, tr. it. *Strada a senso unico*, Einaudi, Torino 1983.
- Benjamin W., *Naples*, in *Reflections: essays, aphorisms, autobiographical writings*, a cura di P. Demetz, Schocken Books, New York 1986.
- Bertetto P., *Il cinema e l'estetica dell'intensità*, Mimesis, Milano 2016.
- Besson D., *Une exploration de l'espace musical, approche historique et expérimentale dans le cadre d'un instrument dédié à la spatialisation en temps réel*, Université PARIS VIII, Vincennes-Saint Denis 2005.
- Bijsterveld K.*, Soundscapes of the Urban Past. Staged Sound as Mediated Cultural Heritage*, Transcript Verlag, Bielefeld 2013.
- Birdsall C., *Nazi Soundscapes. Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933-1945*, Amsterdam University Press, Amsterdam 2012.
- Blesser B., Salter L.R., *Spaces speak, are you listening? Experiencing aural architecture*, The MIT Press, Cambridge MA 2007.
- Bonesio L., *Oltre il paesaggio. I luoghi tra estetica e geofilosofia*, Arianna, Casalecchio 2002.
- Bonesio L., *Paesaggio, identità e comunità tra locale e globale*, Diabasis, Reggio Emilia 2007.
- Born G. (a cura di), *Music, Sound and Space: Transformations of Public and Private Experience*, Cambridge University Press, Cambridge 2013.
- Bruno B., *Atlante delle emozioni. In viaggio tra arte, architetture e cinema*, Mondadori, Milano 2002.
- Bull M., Back L. (a cura di), *The Auditory Culture Reader*, Berg, Oxford 2003.
- Bull M., Back L. (a cura di), *Paesaggi sonori. Musica, voci, rumori: l'universo dell'ascolto*, il Saggiatore, Milano 2008.
- Bull M., *Sound moves. iPod Culture and Urban* Experience, Routledge, London 2007.
- Canevacci M., *La città polifonica: Saggio sull'antropologia della comunicazione urbana*, SEAM, Roma 1993.

– Canevacci M., *Il corpo tecnologico: l'influenza delle tecnologie sul corpo e sulle sue facoltà*, SEAM, Roma 1994.

– Canvell R., *McLuhan in Space. A Cultural Geography*, University of Toronto Press, Toronto 2002.

– Carlson A., *Aesthetics and the environment. The appreciation of nature, art and architecture*, Routledge, London-New York 2002.

– Cascella D., *Scultori di suono*, Tuttle, Camucia 2005.

– Castellucci R., *Alla deriva di un torrente sonoro*, in «Art'O», n. 2, giugno 1999.

– Castellucci R., *Il sipario si alzerà su un incendio*, in «Art'O», n. 18, autunno 2005.

– Chiarvesio A., Lemmi L., *Personal media. Dalla comunicazione di massa alla comunicazione in rete*, Guerini, Milano 1996.

– Chiocci F., Cordoni G., Ortolev P., Sibilla G. (a cura di), *La grana dell'audio. La dimensione sonora della televisione*, Nuova Eri, Roma 2002.

– Chion M., *Les musiques electroacustiques*, Ina/Edisud, Aix-en-Provence 1976.

– Chion M., *L'audio-vision. Son et image au cinema*, Nathan-Université, Paris 1991, tr. it. *L'audiovisione*, Lindau, Torino 1997.

– Chion M., *Musiques, medias et techonologie*, Flammarion, Paris 1994.

– Chion M., *Sound*, Duke University Press, Durham 2016.

– Clarke E. F., Dibben N., Pitts S., *Music and Mind in Everyday Life*, Oxford University Press, Oxford 2009.

– Colimberti A. (a cura di), *Ecologia della musica. Saggi sul paesaggio sonoro*, Donzelli, Roma 2004.

– Collins K., Kapralos B., Tessler H. (a cura di), *The Oxford Handbook of Interactive Audio*, Oxford University Press, Oxford 2013.

– Cosgrove D. E. (a cura di), *Mappings*, Reaktion Books, London 1999.

– Costa M., *Il sublime tecnologico*, Edisud, Salerno 1990.

– Costa M. (a cura di), *Nuovi media e sperimentazione d'artista*, Edizioni Scientifiche italiane, Napoli 1994.

– Costa M., *Ontologia dei media*, Postmedia Books, Milano 2012.

– Csàky M, Leitgeb C. (a cura di), *Kommunikation, Gedächtnis, Raum: Kulturwissenschaften nach dem Spatial Turn*, Transcript, Bielefeld 2009.

– Daniels D., Naumann S. (a cura di), *Adiovisiology*, voll. 1-2, Walther König, Köln 2010- 2011.

– D'Angelo P., *Sul cosiddetto cognitivismo scientifico nell'estetica ambientale contemporanea*, in *Le ragioni del conoscere e dell'agire*, a cura di R.M. Calcaterra, F. Angeli, Milano 2006.

- D'Angelo P., *Estetica della natura. Bellezza naturale, paesaggio, arte ambientale*, Laterza, Roma-Bari 2008.
- D'Angelo P. *Filosofia del paesaggio*, Quodlibet, Macerata 2010.
- De Certeau M., *The Practice of Everyday Life*, University of California Press, Berkeley 1984., tr. it *L'invenzione del quotidiano*, Edizioni Lavoro, Roma 2001.
- De Kerkhove D., *L'estetica dei media e la sensibilità spaziale*, in «Mass Media. Rivista bimestrale di comunicazione», IX, n. 4, Capone, Roma 1990.
- De Kerkhove D., *La pelle della cultura: un'indagine sulla nuova realtà elettronica*, Costa & Nolan, Genova 1996.
- Deleuze G., Guattari F., *Millepiani*, Castelvecchi, Roma 1980.
- Deleuze G., Guattari F., *Che cos'è la filosofia*, Einaudi, Torino 2002.
- Deriu F., *Performático. Teoria delle arti dinamiche*, Bulzoni, Roma 2012.
- De Vincenti G., *Il concetto di modernità nel cinema*, Pratiche, Parma 1993.
- De Vincenti G., Carocci E. (a cura di), *Il cinema e le emozioni. Estetica, espressione, esperienza*, Fondazione Ente dello Spettacolo, Roma 2012.
- Dewey J., *L'arte come esperienza*, La Nuova Italia, Firenze 1951.
- Döring J., Thielmann T. (a cura di), *Spatial Turn: das Raumparadigma in den Kultur und Socialwissenschaften*, Transcript, Bielefeld 2008.
- Drobnick J., *Aural Cultures: Sound Art and Society*, YYZ Books, Banff 2004.
- Dyson F., *Sounding New Media. Immersion and Embodiment in the Arts and Culture,* University of California Press, Berkley-Los Angeles-London 2009.
- Ejzenštejn S., *Il Montaggio*, Marsilio, Venezia 1986.
- Fabbri F., *Il suono in cui viviamo*, Il Saggiatore, Milano 2008.
- Fagone V., *L'immagine video*, Feltrinelli, Milano 1990.
- Falkheimer J., Jansson A. (a cura di), *Geographies of communication: the spatial turn in media studies*, Nordicom, Goteborg 2006
- Fischer Lichte E., Wulf C. (a cura di), Theorien des Performativen, Akademie Verlag, Berlin 2001, tr. it. Estetica del perfomativo, Carocci, Roma 2014.
- Foucault M., *Des espaces autres*, (conférence au Cercle d'études architecturales, 14 mars 1967), tr. it .*Spazi altri – i luoghi delle eterotopie,* Mimesis, Milano 2011.
- Foucault M., *Surveiller et punir: naissance de la prison*, Gallimard, Paris 1975; tr. it. *Sorvegliare e punire: nascita della prigione*, Einaudi, Torino 1976.
- Flachbart G., Weibel P. (a cura di), *Disappearing Architecture: From Real to Virtual to Quantum*, Birkhäuser, Basel 2005.
- Farinelli F., *Geografia. Un'introduzione ai modelli del mondo*, Einaudi, Torino 2003.

– Farinelli F., *Crisi della ragione cartografica*, Einaudi, Torino 2009.

– Felderer B. (a cura di), *Phonorama. Eine Kulturgeschichte der Stimme als Medium*, Matthes & Seitz, Berlin 2004.

– Franck D., *Heidegger* e il *problema dello spazio*, Ananke, Milano 2006.

– Gazzano M. M. (a cura di), *Steina e Woody Vasulka. Video, media e nuove immagini nell'arte contemporanea*, Fahrenheit 451, Roma 1995.

– Gazzano M. M., *Kinema. Il cinema sulle tracce del cinema. Dal film alle arti elettroniche, andata e ritorno*, Exòrma, Roma 2012.

– Gazzano M. M. (a cura di), *Edison Studio. Il* silent *film e l'elettronica in relazione intermediale*, Exòrma, Roma 2014.

– Gleber A., *The Art of Taking A Walk: Flanerie, Literature and Film in Weimar Culture*, Princeton University Press, Princeton NJ 1999.

– Goodman S., *Sonic Warfare: Sound, Affect, and the Ecology of Fear*, The MIT Press, Cambridge MA 2009.

– Gopinath S., Stanyek J. (a cura di), *The Oxford handbook of mobile music studies*, Oxford University Press, Oxford 2014.

– Granata P., *Ecologia dei media: protagonisti, scuole, concetti chiave*, Angeli, Milano 2015.

– Griffero T., *Quasi-cose. La realtà dei sentimenti*, Mondadori, Milano 2013.

– Griffero T., *Il pensiero dei sensi: atmosfere ed estetica patica*, Guerini, Milano 2016.

– Guanti G., *Tempio dell'immagine, sepolcro dell'immaginazione?,* in M. M. Gazzano (a cura di), *Edison Studio. Il silent film e l'elettronica in relazione intermediale*, Exòrma, Roma 2014, pp. 73-76.

– Guanti G., *John Cage e Richard Buckminster Fuller: un caso di virtuosa empatia tra inventori*, in V. Cuomo, L. V. Distaso (a cura di), *La ricerca di John Cage, Il caso, il silenzio, la natura*, Mimesis, Milano 2013, pp. 89-100.

– Guattari F., *Chaosmose*, Galiléé, Paris 1992, tr. it. *Caosmosi*, Costa & Nolan, Genova 1996

– Harenberg M.*, Virtuelle Instrumente im akustischen Cyberspace. Zur musikalischen Ästhetik des digitalen Zeitalters, Transcript*, Bielefeld 2012.

– Hasse J., *Die Wunden der Stadt. Für eine neue Ästhetik unserer Städte*, Passagen, Wien 2000.

– Heidegger M., *Die Kunst und der Raum*, Erker, St. Gallen 1969, tr. it., *L'arte e lo spazio*, Il melangolo, Genova 1979.

– Heidegger M., *Sein und Zeit*, Max Niemeyer, Halle 1927, tr. it. *Essere e tempo*, a cura di F. Volpi, Milano, Longanesi, 2005.

– Heidegger M., *Corpo e spazio: osservazioni su arte scultura e spazio*, Il melangolo, Genova 2000.

– M. Heidegger, *Costruire, abitare, pensare*, in *Saggi e discorsi*, Mursia, Milano 2007.

– Innis H. A., *The bias of communication*, University of Toronto Press, Toronto 1951, tr. it. *Le tendenze della comunicazione*, SugarCo, Milano 1982.

– Honru H., *Open Museum, Open City*, catalogo della mostra omonima, 24 ottobre - 30 novembre 2014, MAXXI, Roma, Mousse Publishing, Milano 2014.

– Huhtamo E., Parikka J*., Media archaeology: approaches, applications, and implications,* University of California Press, Berkeley 2011.

– Jankelevitch V., *La musica e l'infeffabile*, Bompiani, Milano 2001.

– Jongen M. (a cura di), *Philosphie des Raumes. Standortbestimmungen Ästetischer und Politischer Theorie*, Fink, München 2008.

– Kagel M., *Das Buch der Hörspiele*, Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main 1982.

– Kagel M., *Parole sulla Musica*, Quodlibet, Macerata 2000.

– Kahn G., *Noise water meat: a history of sound in the arts*, The MIT Press, Cambridge MA 1999.

– Kahn G. (a cura di), *Wireless Imagination: Sound, Radio, and Avant-Garde*, The MIT Press, Cambridge MA 1992.

– Kelly C., *Cracked Media: The Sound of Malfunction,* MIT Press, Cambridge MA 2009.

– Kern S., *The Culture of Time and Space, 1880-1918*, Harvard University Press, Cambridge, MA 1983, tr. it, *Il tempo e lo spazio. La percezione del mondo tra Otto e Novecento*, il Mulino, Bologna 1995.

– Kiefer P. (a cura di)*, Klangräume der Kunst,* Kehrer, Heidelberg 2010.

– Kwon M., *One Place afer Another. Site-specifc art and locatonal identity*, MIT Press, Cambridge-London 2002.

– Krauss R., *Reinventare il medium*, Mondadori, Milano 2005.

– Kubisch C., *KlangRaumLichtZeit*, Kehrer Verlag, Heidelberg 2000.

– LaBelle B., *Site of Sound: of architecture & the ear*, Errant Bodies, Los Angeles 1999.

– LaBelle B., *Background noise: perspectives on sound art*, Continuum, New York-London, 2006.

– Latour B., Weibel P. (a cura di), *Making Things Public. Atmospheres of Democracy*, The MIT Press, Cambridge MA 2005.

– Latour B., *Spheres and networks. Two Ways to reinterpret globalization*, in «Harvard Design Magazine», Spring/Summer, n. 30, pp. 138-144, Cambridge 2009.

- Latour B., *A Cautious Prometheus? A Few Steps Toward a Philosophy of Design*, in F. Hackne, J. Glynne, V. Minto (a cura di), *Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society*, e-books, Universal Publishers 2009.
- Lefebvre H., *Il diritto alla città*, Marsilio, Padova 1970.
- Lefebvre H., *La Production de l'espace*, Anthropos, Paris 1974, tr. it. *La produzione dello spazio*, Moizzi, Milano 1976.
- Lévy J., *L'invention du monde. Une géographie de la mondialisation*, Presses de Sciences Po, Paris 2008, tr. it. *Inventare il mondo. Una geografia della mondializzazione*, Rizzoli, Milano 2010.
- Lisciani Petrini E., *Il suono incrinato. Musica e filosofia nel primo Novecento*, Einaudi, Torino 2001.
- Lischi S., *Il respiro del tempo*. *Cinema e video di Robert Cahen*, ETS, Pisa 1991.
- Lischi S., *Visioni elettroniche. L'oltre del cinema e l'arte del video*, Fondazione Scuola Nazionale di Cinema, Roma 2001.
- Lischi S., *ll linguaggio del video*, Carocci, Roma 2005.
- Lucci A., *Die Kunst der Fuge. Metafisica e arte della fuga nel pensiero di Peter Sloterdijk*, in «Aperture. Rivista di cultura, arte e filosofia», n. 27, pp. 1-13, 2011.
- Magaudda P., Santoro M. (a cura di), *I Sound Studies e lo studio delle culture sonore*, in «Studi Culturali», n. 1, Il Mulino, Bologna 2013.
- Malpas J., *Heidegger and the Thinking of Place. Explorations in the Topology of Being*, MIT Press, Cambridge MA 2012.
- Manovich L. *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, Milano 2002.
- Manovich L., *Software culture*, Olivares, Milano 2010.
- Marramao G., Spatial turn*: spazio vissuto e segni dei tempi*, in «Quadranti. Rivista Internazionale di Filosofia Contemporanea», vol. I, n. I, 2013, pp. 31-37.
- Masotti F. (a cura di), *Sonorità prospettiche: suono, ambiente, immagine*, Comune di Rimini, Rimini 1982.
- Matassi E., *Filosofia dell'ascolto*, Il ramo, Rapallo 2010.
- McLuhan M., *The Gutenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*, University of Toronto Press, Toronto 1962.
- McLuhan M., *Understanding Media: The Extensions of Man*, McGraw Hill, New York 1964.
- McLuhan M., *Through the Vanishing Point: Space in Poetry and Painting with Harley Parker*, Harper & Row, New York 1968,
- McLuhan M., *Counterblast*, Rapp & Whiting, London 1970.
- McLuhan M., *Dall'occhio all'orecchio*, Armando, Roma 1986.

- McLuhan M., McLuhan E., *Laws of Media: the new science*, University of Toronto Press, Toronto 1988, tr. it. *La legge dei media: la nuova scienza*, Lavoro, Roma 1994.
- M. McLuhan, *Understanding media: the extensions of man*, New American library, New York 1966, tr. it. *Gli strumenti del comunicare. Mass media e società moderna*, CDE, Milano 1984.
- Menduni E., *La radio. Percorsi e territori di un medium mobile e interattivo*, Baskerville, Bologna 2002.
- Menduni E., *I media digitali*, Laterza, Roma-Bari 2007.
- Menduni E, Zagarrio V., *Rivoluzioni digitali e nuove estetiche*, «Imago 3. Studi di cinema e media», anno II, n. 3, primo semestre 2011.
- Menduni E., *Il mondo della radio. Dal transistor ai social network*, Il Mulino, Bologna, 2012.
- Merleau-Ponty M., *Phenomenologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945; tr. it. *Fenomenologia della percezione*, Mimesis, Milano 2003.
- Merleau-Ponty M., *Le visible et l'invisible. Notes de travail*, Gallimard, Paris 1964, tr. it. *Il visibile e l'invisibile*, Bompiani, Milano 1993.
- Meyrowitz J., *No sense of place: the impact of electronic media on social behavior*, Oxford University Press, New York-Oxford 1985, tr. it. Oltre *il senso del tempo*, Baskerville, Bologna 1993.
- Midolo E. D. , *Sound Matters. Orizzonti sonori della cultura contemporanea*, Vita e Pensiero, Milano 2007.
- Minard R., *Silent Music. Between Sound Art and Acoustic Design*, Kehrer, Heidelberg 1999.
- Molinaro M., McLuhan C., Toye W. (a cura di), *Letters of Marshall McLuhan*, Oxford University Press, Toronto 1987, tr. it. Marshall McLuhan, *Corrispondenza: 1931-1979*, SugarCo, Milano 1990.
- Morelli A., Scarani S., *Sound design. Il suono come progetto*, Pitagora, Bologna 2010.
- Nancy J. L., *La création du monde ou la mondialisation, Galilée*, Paris 2002 (tr. it. Einaudi, Torino 2003).
- Nancy J. L. , *A l'écoute*, Galilée, Paris 2002, tr. it. *All'ascolto*, Cortina, Milano 2004.
- Neumark N., Gibson R., van Leeuwen T., *Voice. Vocal Aesthetics in Digital Arts and Media*, The MIT Press, Cambridge MA 2010.
- Nicolai C., *Pionier*, Spector books, Leipzig 2011.
- Nicolai C., *Grid Index*, Gestalten Verlag, Berlin 2009.
- Nyman M., *La musica sperimentale*, ShaKe, Milano 2011.

– Olbrist H. U., *A Brief Historiy of New Music,* Ringier, Zurich 2013.
– Paci Dalò R., Quinz E. (a cura di), *Millesuoni*, Cronopio, Napoli 2006.
– Paci Dalò R., Pitozzi E., *Elettroscene*, Cronopio, Napoli 2010.
– Parigi S., Ravesi G. (a cura di), *Il paesaggio nel cinema contemporaneo*, «Imago 9. Studi di cinema e media», anno V, n. 9, primo semestre 2014.
– Parikka J., *What is Media Archeology*, Polity Press, Cambridge 2012.
– Parikka J., *A Geology of Media*, University of Minnesota Press, Minneapolis 2015.
– Pe R., *Spazi aurali. Architettura e sound design*, Postmedia Books, Milano 2016
– Pedemonte E., *Personal media. Storia e futuro di un'utopia*, Bollati Boringhieri, Torino 1998.
– Peluso S. (a cura di), *Musica & Architettura. Paesaggi della contemporaneità*, Gangemi, Roma 2005.
– Pescatore G., *La voce e il corpo. L'opera lirica al cinema*, Campanotto, Pasian di Prato (UD) 2001.
– Petullà L., *Metamedium, net economy e software culture. Storia sociale del telefono su Internet*, Liguori, Napoli 2011.
– Piana G., *Filosofia della musica*, Guerini, Milano 1997.
– Piana G., *Barlumi per una filosofia della musica,* http://www.filosofia.unimi.it/~giovannipiana/barlumi/pdf/barlumi.pdf
– Pieslak J., *Sound Targets. American Soldiers and Music in the Iraq War*, Indiana University Press, Bloomington 2009.
– Pinch T., Trocco F., *Analog days the invention and impact of the Moog synthesizer*, Harvard University Press, Cambridge MA 2002.
– Pinch T., Bijsterveld K., *Sound Studies: new Technologies and Music*, in «Social Studies of Science», 34/5, pp. 635-648, 2004.
– Pitozzi E., Sacchi A., *Itinera. Trajectoires de la forme Tragedia Endogonidia*, Actes Sud, Arles 2008.
– Pitozzi E., *On Presence*, in «Culture Teatrali», n. 21, 2011.
– Pozzi R. (a cura di), *La musica e il suo spazio*, Unicopli, Milano 1987.
– Pravadelli V., *Performance, Rewriting, Identity. Chantal Akerman's Postmodern Cinema*, Torino, Otto Editore, 2000.
– Quaranta D., *Media, new media, postmedia*, Postmedia Books, Milano 2010.
– Quaresima L., *Il cinema e le altre arti*, La Biennale di Venezia – Marsilio, Venezia 1996.
– Quiñones M. G., Kassabian A., Boschi E. (a cura di), *Ubiquitous Musics. The*

Everyday Sounds that we Don't Always Notice, Ashgate, Aldershot 2013.

- Rodaway P., *Sensuous Geographies: Body, Sense and Place*, Routledge, New York-London 1994.
- Roads C., *Foundations of Computer Music,* MIT Press, Cambridge MA 1987.
- Roads C., *Microsound*, MIT Press, Cambridge MA 2001.
- Rogers H., *Visualising Music: Audio-Visual Relationships in Avant-Garde Film and Video Art*, Lambert, Amsterdam 2010.
- Russolo L., *L'arte dei rumori,* Stampa Alternativa-Nuovi Equilibri, Viterbo 2009 (1913).
- Schaeffer P., *Essai sur la radio et le cinema. Esthetique et tecjnique des arts-relais 1941-1942, Allia, Paris 2010.*
- Schaeffer P., *Traité des Objects Musicaux*, Éditions du Seuil, Paris 1966.
- Murray Schafer R., *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World,* Rochester, Destiny Vermont 1994 (1977), tr. it. *Il Paesaggio Sonoro*, Ricordi, Milano 1985.
- Schaub M., Cardiff J., *The Walk Book*, Koenig, Koln 2005.
- Schlitte A. (a cura di), *Philosophie des Ortes: Reflextionen zum spatial turn in den Sozial- und Kultuwissenschaften*, Transcript, Bielefeld 2014.
- Schmitz A, Situationen und Atmosphären. Zur Ästhetik und Ontologie bei Gernot Böhme, in Naturerkenntnis und Natursein. Für Gernot Böhme, a cura di M. Hauskeller, C. Rehmann-Sutter, G. Schiemann, Suhrkamp, Frankfurt a.M. 1998.
- Schulz B., *Resonances: aspects of sound art*, Kehrer, Heidelberg 2002.
- Serra C., *La rappresentazione fra paesaggio sonoro e spazio musicale*, CUEM, Milano 2005.
- Serra C., *Musica, corpo, espressione*, Quodlibet, Macerata 2008.
- Sloterdijk P., *Weltfremdheit*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1993.
- Sloterdijk P., *Sphären I - Blasen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1998; tr. it. *Sfere I. Bolle*, Meltemi, Roma 2009
- Sloterdijk P., *Sphären II. Globen*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 1999, tr. it. *Sfere II. Globi*, Raffaello Cortina, Milano 2014.
- Sloterdijk P., *Nicht gerettet: Versuche nach Heidegger*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2001, tr. it. *Non siamo ancora stati salvati. Saggi dopo Heidegger*, Bompiani, Milano 2004.
- Sloterdijk P., *L'ultima sfera. Breve storia filosofica della globalizzazione*, Carocci, Roma 2002.
- Sloterdijk P., *Luftelben. And den Quellen des Terrors*, Suhrkamp, Frankfurt am Main, 2002, tr. it. *Terrore nell'aria*, Le melusine, Milano 2006.

– Sloterdijk P., *Sphären III - Schäume, Plurale Sphärologie*, Suhrkamp, Frankfurt am Main 2004, tr. it. *Sfere III. Schiume*, Raffaello Cortina, Milano 2015.

– Sloterdijk P., *Der ästhetische Imperativ. Schriften zur Kunst*, Philo Fine Arts, Hamburg 2007.

– Spencer D., *Architectural Deleuzism: Neoliberal Space, Control and the "Univer-City"*, in «Radical Philosophy», n. 168, July-August 2011, pp. 9–21.

– Sterne J. (a cura di), *The Sound Studies Reader*, Routledge, London-New York 2012.

– Thibaud, J.-P., 2003. *The Sonic Composition of the City*, in, Bull, M. (ed), *The Auditory Culture Reader.*London: Berg, pp 329-341.

– Thrift N., *Spatial Formations*, Sage, Londra, 1996.

– Thrift N., *Non-rapresentational Theory. Space, politics, affect*, Routledge, London-New York 2008.

– Thompson E., *The Soundscape of Modernity. Architectural Acoustics and the Culture of Listening in America 1900-1933*, MIT Press, Cambridge 2002.

– Thompson M., Biddle I., *Sound, Music, Affect: Theorizing Sonic Experience,* Bloomsbury Academic, London 2013.

– Torgue H. (a cura di), *A l'écoute de l'environnement*, tr. ingl. *Sonic Experience (English translation of)* McGill-Queen's University Press, Toronto 2005.

– Truax B., *Handbook for Acoustic Ecology*, Simon Fraser University - ARC Publications,1978.

– Truax B., *Acoustic Communication*, Ablex, Norwood 1984.

– Truax B., *Digital soundscapes*, Wergo, Mainz 1988.

– Valentini V. (a cura di), *Drammaturgie sonore. Teatri del secondo Novecento*, Bulzoni, Roma 2012.

– Valéry P., *Eupalinos ou l'architecte*, in P. Valéry, *Œuvres*, vol. 2, Gallimard, Paris 1957-1960.

– Volcler J., *Il suono come arma. Gli usi militari e polizieschi dell'ambiente sonoro*, Derive Approdi, Roma 2012.

– Warf B., Arias S. (a cura di), *The spatial turn: interdisciplinary perspective*, Routledge, New York 2009;

– Weibel P., Fruk L., *Molecular aesthetics*, MIT Press, Cambridge MA 2013.

– Whitehead A. N., *The Relational Theory of Space*., in Ed. P. J. Hurley (a cura di) «Philosophy Research Archives», n. 5, 1979, pp. 712–741.

– Youngblood G., *Expanded Cinema*, E. P. Dutton & Co., New York 1970; ed. it. a cura di P. L. Capucci e S. Fadda, CLUEB, Bologna 2013.

– Zagarrio V. (a cura di), *Cine ma tv. Film, televisione, video nel nuovo millennio*, Lindau, Torino 2005.

Siti web

www.alucier.web.wesleyan.edu

www.alvanoto.com

www.arch-srs.com

www.digicult.it

www.evdh.net

www.heinergoebbels.com

www.locustream.com

www.paesaggisonori.it

www.radioaporee.com

www.recho.org

www.red-noise.com

www.ryojiikeda.com

www.santarcangelofestival.com

www.skoltzkolgen.com

www.sonicwarfare.wordpress.com

www.temporeale.it

www.tunedcity.de

www.journal.sonicstudies.org

www.zkm.de

Tavola iconografica

Fig. 1 *Locustream Soundmap*

Fig. 2 *Locustream Soundmap* - dettaglio

Fig. 3 *Radioaporee Soundmap*

Fig. 4 Christina Kubisch, *Electrical Walk*, 2009

Fig. 5 Cartolina della mostra *Sonorità prospettiche*, Rimini 1982

Fig. 6 Jacob Kirkegaard, *Aion*, 2006

Fig. 7 Francesco Fonassi, *Territoriale*, MAXXI, 2014

Fig. 8 Tempo Reale, M. Guida (a cura di), Progetto software per *Territoriale*

Fig. 9 Heiner Goebbels, *Stifter's Dinge*

Fig. 10 Alva Noto, *Unidisplay*, Hangar Bicocca, Milano 2012

Fig. 11 Ryoji Ikeda, *Testpattern*, Yamaguchi Center for Arts and Media, JP 2008.