

Artificial Intelligence, ovvero suonare il corpo della macchina o farsi suonare?

La costruzione dell'identità audiovisiva della Warp Records

Alessandro Bratus

Dipartimento di Musicologia e Beni Culturali Università di Pavia
alessandro.bratus@gmail.com

§ A partire dai tardi anni Ottanta la Warp Records di Sheffield (e in seguito Londra) ha avuto un ruolo propulsivo nel mutamento della musica elettronica *popular* come genere di musica che non si limita all'accompagnamento del ballo e delle occasioni sociali a esso correlate. Uno dei fattori chiave nel successo dell'etichetta è stato l'uso creativo delle possibilità artistiche offerte dalla tecnologia, favorendo la formazione di un'identità ben caratterizzata, in primo luogo dal punto di vista audiovisivo. Sotto questo profilo un ruolo fondamentale ha giocato la possibilità di transcodifica tra dati audio e video nell'era digitale, potenzialmente soggetti agli stessi processi di trasformazione, elaborazione e manipolazione.

Nonostante la Warp Records abbia ripetutamente resistito a ogni tentativo di inquadrare il proprio progetto artistico entro coordinate prevedibili, i suoi prodotti – specialmente videoclip e *compilation* – suggeriscono la presenza di un immaginario condiviso costruito in maniera retrospettiva. I suoi elementi costitutivi si basano sul ricorso a stilemi appartenenti ai generi cinematografici e musicali, oltre che a una serie di strategie costruttive comuni, contribuendo a definire la posizione estetica dell'etichetta nel contesto della *popular culture*.

§ Starting from the late 1980s Sheffield (then London) based Warp Records pushed forward the extent and scope of electronic dance music well beyond its exclusive focus on fun and physical enjoyment. One of the key factors in the success of the label was the creative use of the artistic possibilities provided by technology, which fostered the birth of a distinctive audiovisual identity. In this respect a crucial role was played by the increasing blurred boundaries between video and audio data, subjected to shared processes of digital transformation, transcoding, elaboration and manipulation.

Although Warp Records repeatedly resisted the attempts to frame its artistic project within predictable lines, its production –especially music videos and compilations– suggests the retrospective construction of a consistent imagery. Its basic elements are rooted in a productive exchange between stylistic features belonging to cinematic and musical genre conventions, as well as relying to a common set of constructive strategies, claiming its own aesthetical position within contemporary popular culture.

Quando Mike fu installato a Luna City era un pensatore cristallino, con una logica inflessibile (“Calcolatore Mark IV, modello L; altamente opzionale, logico, plurivalutativo”), un “Holmes Quattro”. [...] Ampliarono i suoi compiti all’infinito: gli applicarono circuiti elettronici di decisione-azione, per metterlo in grado di dirigere gli altri calcolatori, serie su serie di memorie addizionali, altre serie di reti neuro-associative, una serie interminabile di numeri di dodici cifre, una memoria immediata enormemente più vasta. Il numero di neuroni di un cervello umano è di dieci alla decima potenza. Dopo tre anni, Mike aveva un numero quasi doppio di neuristori.

Fu allora che si svegliò.

(ROBERT A. HEINLEIN, *La luna è una severa maestra*, Mondadori, Milano, 1977 p. 6. Ed. or., *The Moon is a Harsh Mistress*, Galaxy, New York, 1966).

UNO dei principali motivi di rilevanza di quell’insieme di musiche etichettate con locuzioni quali ‘musica elettronica *popular*’, ‘*popular music* elettronica contemporanea’, ‘*electronic dance music*’ è quello di permettere di disegnare i confini di una pratica culturale attuale per la quale ancora mancano categorie critiche stabilite.¹ La difficoltà di trovare un nome condiviso tradisce il doppio imbarazzo di doverla distinguere sia dalle sperimentazioni con strumenti elettronici sviluppatasi nel corso dell’ultimo secolo nel campo delle avanguardie accademiche e non – dalle quali si distingue a livello funzionale –, sia dal tipo di *popular music*, ormai ai limiti della canonizzazione, sulla quale per lungo tempo gli studi si sono misurati.² Da un lato, questa *impasse* conferma ancora una volta la necessità di approcci il più possibile ‘pluralisti’, dal punto di vista metodologico, e unitari sotto il profilo della ricostruzione storica (BORIO 2003; BORIO – FACCI 2006). Solo in questo modo diventa possibile il riconoscimento delle specificità di ogni singolo fenomeno, come primo passo per determinare le categorie critiche e analitiche più appropriate per affrontare la sua indagine. Dall’altro lato, la difficoltà di definizione rivela ancora una volta la necessità di spingere continuamente in avanti l’orizzonte della ricerca, specialmente in un campo di studi che si confronta con musiche vive e inserite in un contesto nel quale ragioni di ordine artistico, commerciale, comunicativo sono sempre più strettamente

¹ In ambito anglosassone la dicitura *Electronic Dance Music* (o il suo acronimo EDM) è quella che al momento sta ricevendo maggiore consenso; è questa, per esempio, l’espressione scelta da Nick Collins nel suo capitolo dell’*Oxford Handbook of Computer Technology*, intitolato *Electronica* (2009). Lo scivolamento tra i due termini nel corso del capitolo è indicativo della difficoltà incontrata anche dai curatori di questo numero nel definire con una formula gli oggetti del nostro interesse intellettuale e analitico. Tra le molte scelte possibili, opterò per ‘musica elettronica’ coniugando esigenze di sintesi con un’abitudine linguistica ormai invalsa, facendo costantemente riferimento – ove non diversamente specificato – alla produzione di ambito *popular*.

² Per una recente panoramica su questo aspetto dei *popular music studies* e sulla presenza di almeno tre livelli di canonizzazione (*mainstream*, critica, accademica), cfr. DESLER 2013. L’aspetto funzionale (legato al ballo) e il compromesso con le esigenze dell’industria, nel campo della produzione di musica elettronica così come in altri repertori *popular*, si scontra con un processo di attribuzione di valore estetico ancora legato a un attestato di ‘autenticità’ che la critica militante, e perfino lo studio accademico di questi repertori, sembrano avere ereditato dall’estetica romantica.

intrecciate (ST JOHN 2013). Il meccanismo che porta all'identificazione di una serie di fatti musicali con un marchio, come quello di una casa discografica, mi è sembrato un buon punto di partenza per tentare di far interagire una prospettiva metodologica centrata in primo luogo su un approccio analitico con l'interpretazione del contesto e dei processi di aggregazione identitaria riguardanti artisti e pubblico.

1. Videoclip e autenticazione: il caso della Warp Records

Fondata nel 1989 a Sheffield, la Warp Records rivela la sua ambizione di oggetto perturbante lo scenario della musica elettronica *popular* fin dalla scelta del nome. I multipli riferimenti che si diramano alla fantascienza (il *warp drive* della nave spaziale "Enterprise" di Star Trek), allo stato di alterazione dei frequentatori di *rave* e locali notturni, al paesaggio industriale della cittadina inglese, fino all'acronimo tranquillizzante stampato sugli adesivi pubblicitari (*We Are Reasonable People*), racchiudono in questa sigla una pluralità di possibili interpretazioni alla base della forza comunicativa del marchio (YOUNG 2006, p. 8). La tensione verso l'inclusività è uno dei capisaldi di un percorso produttivo e artistico contraddistinto dal rifiuto delle definizioni collettive del 'marchio' in senso industriale nel tentativo di valorizzare la singolarità degli artisti, come testimonia Mark Clifford:

There was a danger of Warp becoming too much of a brand, and I know it was something Steve [Beckett] was very aware of, because there was a point where on certain records he specifically wanted the Warp "identity" to be more marginalized so that Warp's logo didn't eclipse the band's own identity (*Warp Records* 2010, p. 88).³

Su questo crinale tra il rifiuto di definizioni rigide e l'attenzione per la musica, quale parte di un movimento che dal singolo procede verso una collettività, sembra giocare l'intera vicenda di una casa discografica capace di rinnovare profondamente il panorama della musica elettronica nel corso degli anni Novanta – fino ad allora considerata solamente funzionale a invitare e accompagnare il rito collettivo del ballo. Aphex Twin, Autechre, LFO, Squarepusher, Jamie Lidell, Plaid, Boards of Canada sono solo alcuni tra quanti hanno fatto sì che un macro-genere legato *in primis* a una funzione di socializzazione cominciasse anche a essere considerato oggetto di un'esperienza estetica in sé.⁴ Questi due momenti possono essere concepiti,

³ Steve Beckett è uno dei fondatori dell'etichetta, insieme a Rob Mitchell e Robert Gordon. Mark Clifford è il chitarrista e il musicista responsabile della strumentazione elettronica del gruppo Seefeel, la prima *band* di impianto 'tradizionale' messa sotto contratto dalla Warp Records nel 1994. Oltre a YOUNG 2006, si cfr. anche il sintetico inquadramento della sua storia in DUTRIEUX 2005, pp. 20-23.

⁴ Simon Reynolds definisce la produzione dell'etichetta, in particolare nella fase segnata dalla serie *Artificial Intelligence* (1992-1994) «dance music for the sedentary and the stay-at-home» (1999, p. 181), sottolineandone il doppio carattere di scelta estetica e parte di una precisa

anzichè alternativi l'uno all'altro, parte di un progetto unico; in questo senso la strategia messa in campo dalla Warp Records esprime una critica del pregiudizio, della semplificazione, dimostrando allo stesso tempo un atteggiamento resistente alla canonizzazione attraverso una disposizione autoironica e riflessiva (ALWAKEEL 2009, p. 3).⁵

L'uso antifrastico delle convenzioni diventa la delimitazione di un terreno produttivo sotto il profilo comunicativo proprio in quanto disponibile al fraintendimento, alla produzione di significati anche indipendenti dalle direzioni determinate, o previste, dall'autore. La sovversione delle aspettative, lungi dal disegnare una traiettoria elitaria per la fruizione, moltiplica i livelli di lettura possibili grazie alla varietà dei suoi referenti. Come ho già avuto modo di osservare analizzando due videoclip nati dalla collaborazione tra Aphex Twin e il regista Chris Cunningham, *Come to Daddy* e *Rubber Johnny*, l'audiovisivo è un luogo privilegiato per questo tipo di operazioni (BRATUS 2007). In questi due esempi le relazioni sincroniche e diacroniche tra flussi mediali diversi favoriscono l'emergenza di quella forma di comunicazione propria dei *musical multimedia*, nei quali forma e significato interagiscono dialetticamente lasciando emergere quest'ultimo da un gioco di omologie, tensioni, discordanze (COOK 1998; BORIO 2007). Ciò che unisce due videoclip così diversi sotto il profilo tecnico, sonoro e mediale è la negazione dell'uso promozionale del videoclip rispetto alla canzone e al *performer*, insieme alla resa trasfigurata della figura del ballo e alla stretta omologia strutturale tra sonoro e visivo. A tali tratti comuni si sovrappone il ruolo storico della musica elettronica nell'ambito del video musicale, quello cioè di principale fattore aggregante di quel 'magma indefinito' di linguaggi visivi e sonori che segnano la produzione di questi oggetti a partire dagli anni Novanta (ARCAGNI – AMADUCCI 2007, p. 141). La sperimentazione visiva e quella sonora si trovano a convergere in un movimento che definirei di 'popolarizzazione' e 'diffusione' delle istanze d'avanguardia, sollecitate dalle caratteristiche di musiche per le quali la rappresentazione visiva si rende indispensabile – sia per esigenze di marketing, sia per la crescente presenza del video quale sostituto del *performer* nei contesti di consumo e produzione dal vivo –, ma per le quali è necessario trovare strategie innovative per la rappresentazione del momento dell'esecuzione.⁶

strategia di business. Sul passaggio storico che ha portato all'affermazione di una tale concezione della musica elettronica *popular*, si v. anche COLUCCIA 2011.

⁵ Si può intendere questo momento in modo costruttivo, come processo di riorganizzazione di uno spazio concettuale per la definizione dell'attività artistica attraverso l'uso del linguaggio: «When art selects from the plane of composition it can do so only because it no longer sees the world in terms of human opinion; it deterritorializes the images of opinion and then recomposes or give another order (reterritorializes) by invoking a plane of composition. The crucial point for Deleuze and Guattari is that this is a "higher deterritorialization"» (COLEBROOK 2006, p. 107).

⁶ Non voglio con questo cadere nella tentazione, come in GOODWIN 1993, di rubricare operazioni di questo genere all'interno di una critica che prenda le mosse da una categoria come post-moderno, al limite più utile non tanto a una comprensione degli oggetti stessi, quanto della loro ricezione.

È qui che l'audiovisivo propone la soluzione al problema cruciale del recupero almeno visivo della dimensione tattile, legata alla produzione di suono in quanto atto fisico. Tale istanza è resa ancora più rilevante, nel caso della Warp Records, dalla tendenza a privilegiare procedimenti di sintesi sonora rispetto a quelli legati al campionamento di materiale preesistenti (REYNOLDS 2013, p. 182).⁷ La centralità del corpo, nella sua manipolazione, messa in scena e recupero in quanto simulacro, è altresì parte di una caratteristica sempre più evidente nella storia recente del videoclip: «il corpo della star viene cancellato o sostituito parzialmente o totalmente da uno o più simulacri, proiezioni di una fisicità tanto più valorizzata quanto più virtuale, inaccessibile» (PEVERINI 2004, p. 176).⁸ A sua volta, il riferimento alla fisicità del *performer* è parte di un'istanza di autenticazione resa possibile dall'audiovisivo nella sua possibilità di «farsi esperire come testimonianza di un fatto reale e non della sua epifania mediale» indipendentemente dalla sua aderenza a un fatto reale (MONTANI 2010, p. 8). In altri termini, è la presenza del corpo – seppure trasfigurata – a recuperare una possibile 'autenticità dell'espressione' (MOORE 2002, p. 214), il cui scopo è mascherare la distanza tra artista e pubblico.

Una messa in scena che opera ancora una volta per antifrasi, attraverso la completa rivelazione dell'artificialità dei suoi elementi costitutivi sul piano visivo e sonoro: «In music videos [...] different kinds of re-sematization of the body are enacted, not only in order to give the star a new seducing skin, but also in order to visualize an ironic or polemic process, a repertory of clichés about the star's exterior appearance» (PEVERINI 2010, p. 138). Il valore testimoniale del complesso audiovisivo viene sottolineato da una coerenza complessiva tra i diversi piani dell'espressione, possibile in particolare grazie al digitale, nel quale dati audio e video sono sempre meno distinguibili sotto il profilo della loro costituzione. Se, infatti, entrambi sono ugualmente riconducibili a stringhe di codice binario, lo specifico di quanto è suono o immagine si manifesterà non nella costituzione del dato stesso, bensì nel momento della lettura da parte del software che lo codifica in immagini o in musica.⁹ L'idea di transcodifica tra sonoro e visivo (MANOVICH 2002, pp. 45-48) si concretizza

⁷ Da questo punto di vista la produzione della Warp Records, e in generale del sottogenere che si può trovare sotto rubriche quali IDM, electronic listening music, intelligent techno, manifesta la volontà di allinearsi con quelli che Reynolds definisce i 'principi originari' della techno di Detroit dei primi anni Ottanta, e di costruire in questo modo un'opposizione dialettica rispetto a generi considerati più *mainstream* come house e hardcore. Sulla linea che porta a collegare queste esperienze da un lato con la produzione di gruppi tedeschi degli anni Settanta, primi tra tutti i Kraftwerk, e dall'altro lato con la storia della sperimentazione musicale elettronica non solo *popular*, v. COLLINS 2013, pp. 338-339.

⁸ Sebbene non richiami esplicitamente la musica elettronica, gli esempi citati in PEVERINI 2004 (pp. 149-172) per esemplificare l'ultima fase delle linee di sviluppo della forma del videoclip (Madonna, Basement Jaxx, Athlete, Daft Punk, Gorillaz) possono essere viste come riferite a un ambito comune.

⁹ Una raccolta di diverse esperienze che fanno uso di tale principio si trovano citate in BERTINI 2003. Tra le altre, viene citata la traccia *Windowlicker* di Aphex Twin, i cui ultimi secondi, se aperti attraverso un software grafico, fanno apparire l'immagine del volto del musicista.

così, nella musica elettronica, in una rappresentazione che si autentica passando per il corpo di un *performer* manipolato dalla macchina, nel quale l'atto esecutivo si riferisce alla generazione del suono e dell'immagine a partire dalla lettura del supporto. Non solo, nel videoclip come complesso multimediale i due livelli sono correlati anche dal punto di vista dei processi percettivi:

images can work with music by adopting the phenomenological qualities of sound: these images, like sound, come to the fore and fade away, "stream", surround us, and even reverberate within us, and mimic timbral qualities (VERNALLIS 2004, p. 177).

Il fuoco dell'autenticazione si sposta così da un atto fisico di produzione del suono a un'azione automatica che simula un'azione, la cui veridizione passa dalla sincronia tra stimoli visivi e sonori e dalla loro compresenza in un sistema di riferimenti operante in senso intermediale.

2. Costruire immaginari attraverso il videoclip

A partire da questi presupposti, che inquadrano la produzione della Warp Records sotto il profilo storico e teorico, vorrei nelle prossime pagine usare l'analisi audiovisiva come strumento per sottolineare le strategie di costruzione di un immaginario non necessariamente coerente, ma almeno percorso da alcune linee comuni. Andare alla ricerca delle possibilità di significazione prodotte dall'interazione tra colonna audio e video è un modo per proporre una lettura di questi oggetti culturali rispettosa delle loro caratteristiche costitutive – un approccio che procede dai processi di 'significazione primaria' ancora non completamente assorbito dalla letteratura corrente sull'argomento, come già lamentava Björnberg più di dieci anni fa (2000, pp. 350-352). Il fatto, poi, di condurre un simile tentativo su un *corpus* di oggetti pertinenti a un'etichetta è reso rilevante dalla fondamentale trasformazione del sistema produttivo portato dall'ingresso della musica da ballo alla fine degli anni Settanta, ovvero lo spostamento nella marca autoriale dal singolo artista all'organizzazione sociale e industriale che permette di elaborare, fissare su disco e far circolare la propria musica:

Stylistic distinctiveness in disco would reside in individual producers, independent labels, or in regional scenes, more often than it would in performers, who were typically the vehicle through which the collective history of the genre found expression (STRAW 1999, p. 206).¹⁰

¹⁰ Si può notare in questo caso uno spostamento anche delle categorie storiche rispetto al rock, che problematizza l'idea del passato come garante di qualità estetiche con la tensione sempre più stringente verso la necessità di nuovi brani conseguente al loro uso funzionale al *dance floor* (MONTANO 2013, pp. 186-187).

Nel caso della Warp Records Ramzy Alwakeel ha recentemente proposto una lettura della sua identità in senso negativo, cioè come affermazione in continuo cambiamento, ottenuto «by associating Warp with some of the value *against which* was founded» (2009, p. 8).¹¹ In questo modo la produzione della casa discografica si porrebbe come tentativo di sviluppare una sorta di ‘letteratura minore’ ossia, nella definizione di Deleuze e Guattari, composta da oggetti nei quali una serie di costanti sono trattate in modo da disegnare relazioni continuamente cangianti.¹² Proseguendo in una direzione simile vorrei cercare di capire se a tale momento di definizione della propria identità attraverso negazione si possa affiancare un momento costruttivo. L’ipotesi di partenza è che un tale immaginario, proposto dall’etichetta per la condivisione con i suoi fruitori, possa aggregarsi intorno alle principali caratteristiche del videoclip di un brano che viene proposto retrospettivamente come ‘fondativo’.¹³

Una sintesi del genere è favorita dalla qualità intermediale del videoclip, come forma breve nel quale ai valori culturali del testo audiovisivo si affianca uno statuto promozionale, con esiti ed efficacia comunicativa ben più ampia di quella del ‘singolo’ come prodotto discografico.¹⁴ L’analisi di un oggetto del genere diventa così un mezzo per ripercorrere la storia della Warp Records così come viene narrata *ex post* dai suoi stessi prodotti e, in parte, grazie alla partecipazione attiva dei propri ascoltatori. Per la selezione degli esempi un criterio importante è fornito dalle scelte che portano ad assemblare le *compilation*, intese come tentativo di storicizzazione e di auto-riflessione, solitamente condotta in occasione di ricorrenze particolarmente significative della propria vicenda industriale (anniversari, dischi con numero di catalogo

¹¹ Nel senso di una distinzione e di una critica al meccanismo industriale della produzione musicale, nella contrapposizione ideologica tra etichette *indie* e *major*, una tesi del genere è proposta anche in DUTRIEUX 2005, pp. 82-84.

¹² «I tre tratti distintivi della letteratura minore sono individuati nella deterritorializzazione della lingua, nell’innesto della dimensione individuale nell’immediato-politico, nella strutturazione di un concatenamento collettivo che mette in crisi immediatamente ogni idea di autorialità. Da un simile punto di vista l’aggettivo *minore* qualificherebbe “non più certe letterature, ma le condizioni rivoluzionarie di ogni letteratura all’interno di quell’altra letteratura che prende il nome di *grande* (o *stabilita*)” (DELEUZE – GUATTARI 1996, p. 33)» (GUARESCHI 2006, p. 16). Sui fenomeni di territorializzazione attivati dalla cultura dance contemporanea, si v. anche HALL – ZUKIC 2013.

¹³ Ritengo opportuno proporre questo allargamento di prospettiva in considerazione del fatto che ALWAKEEL 2009, nel suo discorso non prende in considerazione alcun testo audiovisivo, concentrandosi invece sulla presentazione grafica e fisica dei dischi, sul loro formato, sulle caratteristiche ricorrenti a livello acustico e compositivo. Al contrario in DUTRIEUX 2005 l’attenzione per il dato audiovisivo non si combina, sul piano ermeneutico, con il tentativo di proporre una lettura degli elementi emersi nel quadro più ampio della cultura, coerentemente con l’impostazione di un lavoro più centrato sugli aspetti specificamente mediali del videoclip come forma audiovisiva.

¹⁴ Sul rapporto caratteristico tra videoclip e intermedialità – in particolare sulla trama dei riferimenti intertestuali attivati da questa forma breve – e sulla loro capacità di imporre un linguaggio pervasivo ai media vecchi e nuovi, si v. PEZZINI 2002 e PEVERINI 2011. Per una panoramica di riflessioni sulle specificità comunicative delle forme brevi nell’audiovisivo, si rimanda a PÉRINEAU 2013.

particolare ecc.).¹⁵ Al tempo stesso, partire da questi documenti permette di sottolineare un altro aspetto cardine della produzione contemporanea, ovvero il confine sempre più labile tra oggetto materiale e digitale, fisicità e astrazione meccanica, in un processo inversamente proporzionale di dematerializzazione dei prodotti che ne moltiplica le possibilità di significazione in un contesto autenticamente intermediale. Il caso che salta immediatamente agli occhi ripercorrendo queste *playlist* è il brano *LFO* (1991, regia di John Foxx, Penny Downes, Paul Plowman e Gary Smith), del gruppo omonimo; tra i singoli della Warp è quello che più frequentemente viene riproposto in raccolte musicali e audiovisive, a partire da *Pioneers of the Hypnotic Groove* (1992), fino alla *compilation* celebrativa del ventennale, *Warp20* (2009).¹⁶ Si tenterà nelle pagine seguenti, a partire da un'analisi della sua struttura musicale e audiovisiva, di evidenziare alcuni motivi ricorrenti nella produzione della casa discografica, che sviluppano e rielaborano alcune caratteristiche di questo testo, assunto a precedente in grado di caratterizzare un immaginario caratteristico. Tali motivi saranno messi a confronto con altri elementi tratti da una serie di altri videoclip e tracce della Warp Records comprese in raccolte audio e video licenziate dall'etichetta, con lo scopo di far emergere da una serie di precedenti 'esemplari' i contorni di un possibile minimo comune denominatore.

2.1. Narrazioni analogiche: dalla costruzione visiva alla struttura musicale...

Un primo livello di organizzazione sincronica tra immagine e suono si può ritrovare nella macroforma. Come succede comunemente, le principali sequenze della narrazione video corrispondono alla segmentazione della struttura musicale, anche se in *LFO* il contenuto delle immagini non articola una vera e propria narrazione.¹⁷ Quello che più sembra contare, in questo caso, è la ricorsività dei motivi di base – una particolarità formale di questo genere di audiovisivi già segnalata da Michel Chion:

¹⁵ Da tale punto di vista si riconferma la centralità dell'etichetta (v. la citazione precedente da STRAW 1999) quale forza aggregante di un'immagine collettiva per i propri prodotti che, anche a dispetto della volontà di mantenere la maggiore individualizzazione dei singoli artisti, diventa centrale in uno scenario contraddistinto da consumi sempre più frammentati e in rapido cambiamento.

¹⁶ Quest'ultima *compilation*, in tre dischi, vede la canzone comparire due volte: scelta attraverso una votazione su Internet da parte dei *fans* in *Warp20 (Chosen)* e remixata da Luke Vibert in *Warp20 (Recreated)*. La traccia compare ancora – nel mix alternativo denominato *Leeds Warehouse* – nella *compilation* del decennale *10+2. Classics 82-92* (1999) e nella raccolta *WarpVision. The Videos 1989-2004*.

¹⁷ Alcuni esempi di studi analitici sul particolare tipo di correlazione narrativa tra audio e video all'opera nel videoclip si possono trovare in BJÖRNBERG 2000 e VERNALLIS 2004 (in particolare nel primo capitolo). Da questo punto di vista la distinzione in diverse tipologie di videoclip, tentata da più parti nella letteratura dedicata al genere, sembra collassare proprio di fronte all'eterogeneità dei materiali e delle possibilità di combinazioni multimediali che sono in grado di attivare.

giocando ogni volta sugli stessi quattro o cinque temi di base, il montaggio dei clip è, più che un modo per far avanzare l'azione, un modo per far girare le tracce del prisma, e per creare così, tramite la rapida successione dei piani, una sensazione di polifonia visiva e persino di simultaneità, e ciò sulla base di una sola immagine alla volta (2001, p. 161).

Rinunciando del tutto al racconto, il clip in questione affastella una serie di immagini correlate per analogia e non per progressione logica, dimostrando la partecipazione a un'estetica di stampo surrealista sempre più comune nella produzione dei media contemporanei (RICHARDSON 2012, pp. 58-68). Saranno le diverse facce del 'prisma' a dare origine a un immaginario nel quale la successione si fa polifonia, a partire proprio dalla rapidità di un montaggio che le inserisce cognitivamente nell'orizzonte di un 'presente esteso'. Una tale modalità comunicativa è propria del genere in quanto unità 'concettuale', intesa come: «[...] une poétique du clip fondée, non plus sur le rapport fétichiste à l'artiste musical (modèle performatif) ou sur un récit condensé (modèle narratif), mais sur l'exploitation intensive d'une 'idée esthétique' singulière» (Gaudin 2013, p. 172).¹⁸ In questo modo, elementi disparati quali frammenti del corpo (l'occhio, le mani) o la parola ridotta a sigla (*LFO*),¹⁹ dettagli legati alla tecnologia (circuiti, codici a barre, schemi elettronici), o crasi tra uomo e macchina (il ballerino in tuta bianca con al posto del volto uno schermo), divengono parte di un unico orizzonte visivo, contenuto nel flusso sonoro e reso coerente da esso. Tale dettaglio strutturale si può mettere in relazione diretta, attraverso la comune idea del *sampling*, con la modalità stessa di costruzione musicale del brano, che si basa proprio su meccanismi di tipo combinatorio a partire da una serie limitata di materiali, fino a creare una sorta di 'chimera audiovisiva' (DUTRIEX 2005, pp. 89-119).

Sebbene non rappresenti la regola, la rinuncia radicale a nessi narrativi in favore della costruzione di una esperienza audiovisiva di tipo maggiormente immersivo, è un dato che riguarda anche altri videoclip della Warp Records contenuti in antologie e raccolte.²⁰ È il caso, con gradi di dissociazione differente rispetto all'idea di narrazione, dei videoclip *Testone* di Sweet Exorcist (1990, diretto da Martin Wallace e Jarvis Cocker), *On* di Aphex Twin (1993, Jarvis Cocker), *Tied Up* degli stessi LFO (1994, David Slade), *Second Bad Vilbel* (1995, Chris Cunningham) e *Gantz Graf* (2002, Alex Rutterford)

¹⁸ Gaudin indica anche in questa modalità la radice della definitiva liberazione del riferimento al cinema quale principale referente estetico, che permette lo sviluppo del videoclip come forma audiovisiva autonoma, provvista di una sua particolare plasticità in grado di portare in primo piano il potenziale espressivo musicale della colonna video.

¹⁹ L'abbreviazione di *Low-frequency oscillator* si riferisce a uno degli strumenti fondamentali nei procedimenti di sintesi sonora, solitamente usato per modulare a bassa frequenza i parametri secondari (*phasing*, *panning* ecc.) del segnale dell'oscillatore principale che produce il suono. Il brano diventa così una sorta di programma estetico e marchio di fabbrica del gruppo, facendo riferimento ai tipici procedimenti generativi del suono nella musica elettronica e rafforzando ulteriormente il suo carattere di manifesto.

²⁰ Per una sintetica ma completa panoramica del concetto di immersione come modalità di costruzione della relazione tra opera e fruitore, si rimanda ad ALBERT 2013.

degli Autechre. In quest'ultimo, in particolare, la corrispondenza univoca tra eventi musicali e visivi, le cui trasformazioni sono sincronizzate con le qualità frequenziali e spettrali del suono contribuisce, insieme alla rappresentazione di oggetti geometrici astratti non associabili ad alcun referente reale o realistico, a rendere vano qualsiasi tentativo di inferire una trama al videoclip. D'altra parte, anche quando il complesso audiovisivo sembra organizzarsi in un racconto coerente, la scelta è sempre quella di elidere i nessi causali tra le parti del discorso, dando origine a un'esperienza «that creates the appearance of a narrative rather than really delivering one» (VERNALLIS 2004, p. 4).²¹ Esempi quali *Come to Daddy* (1997, Chris Cunningham) o *Windowlicker* (1999, Chris Cunningham) di Aphex Twin, *Wilmot* di Sabres of Paradise (1994, Douglas Hart), *Daddy's Car* di Jamie Liddell (2000, Frederic D), *Itsu* dei Plaid (2003, Pleix) ricadono in questa seconda tipologia generale, nel quale il loro linguaggio audiovisivo funziona per analogia e giustapposizione, piuttosto che attraverso il ricorso a una progressione ordinata. Sotto il profilo della costruzione di una propria immagine, la rinuncia al racconto in sé e per sé privilegia di una costruzione di ambienti, luoghi dell'immaginario che, insieme al ricorso a tratti specifici comuni, si assommano nella costruzione di un universo espressivo condiviso attraverso quella polifonia visiva già evocata da Chion, nella quale la successione rapida di elementi eterogenei si trasforma in simultaneità.

Dal punto di vista musicale, peraltro, se già Chester (1970) aveva proposto quella 'intensionale' come modalità peculiare di costruzione formale della *popular music*, ancor di più la logica dell'accumulazione e della giustapposizione di singoli elementi modulari diventa rilevante nei repertori della musica elettronica da ballo nei quali lo 'sfondo' tende sempre più a occultare la presenza della 'figura' (TAGG 1994, pp. 367-387; HAWKINS 2003).²² In *LFO*, come si può notare nello schema riportato nella Tab. 1, un numero particolarmente esiguo di elementi si trova alla base dell'intero brano, che si sviluppa a partire dall'iterazione e dalle modifiche ottenute tramite la modulazione e il filtraggio del segnale di cinque diversi oggetti sonori: due linee di sintetizzatore, un campione vocale, una cellula di basso, due cicli percussivi di batteria elettronica.

Nella seconda parte della tabella si è tentato di trasportare su carta e descrivere, tramite la trascrizione su pentagramma e – quando necessario – al confronto con il sonogramma, i singoli costituenti del brano. La difficoltà di quest'operazione si è da subito manifestata nel tentativo di rendere il contenuto armonico e melodico della linea chiamata 'synth 1' (che fornisce uno sfondo

²¹ È per questa ragione che Carol Vernallis accosta il tipo di progetto narrativo sviluppato dal videoclip non al linguaggio cinematografico, bensì a quello televisivo, e in particolare a quello pubblicitario.

²² SPAZIANTE 2007 (pp. 101-129) ricollega a livello storico questo tratto strutturale con il precedente della musica *funk*, mentre RICHARDSON 2012 (pp. 212-218) ha rintracciato altri segni di una simile 'cut- and-paste mentality' a livello compositivo in *Clint Eastwood* dei Gorillaz, nel quale compaiono alcuni elementi presenti in più tracce dello stesso album.

armonico sul quale una seconda parte di sintetizzatore emerge con suoni dal rapido attacco e decadimento). Come mostra il sonogramma,²³ la trascrizione riesce solo a delineare le principali formanti del suono, che in realtà presenta una complessità timbrica troppo elevata per essere rappresentata nel dettaglio. Le stesse altezze che sono state trascritte sono da considerarsi solamente un valore medio relativo a una classe centrale di altezze, ma spesso sono provviste uno spettro frequenziale che si estende a un intero semitono o tono. Il contenuto armonico che ne risulta, per quanto i suoi contenuti risulti vaghi anche sul piano percettivo, ha l'effetto di formare della campiture della lunghezza di 4 battute – delimitate da una costruzione contrappuntistica parallela, ma non esattamente identica –²⁴ che fanno riferimento alternativamente alla scala lidia di mi_b e a un aggregato scalare dal sapore sempre lidio, che parte dal re_b e comprende comunque la nota-perno mi_b (alle bb. 5-8 dell'esempio).²⁵

Una difficoltà non minore ha riservato la trascrizione dei *pattern* della seconda linea di sintetizzatore. Le singole note di questa parte melodica sono ottenute tramite la sovrapposizione di due suoni a distanza di una dodicesima, nel registro sovracuto (ad esempio la prima sovrapposizione è da leggersi si_b4-fa_6). I due suoni hanno proprietà di attacco e decadimento diverse e non sono esattamente contemporanei, ma sono sempre proposti a 1-2 centesimi di secondo di distanza, come ho cercato di evidenziare nel relativo sonogramma; le frecce nell'esempio musicale indicato la direzione del movimento di tale minima sfasatura, che – come risulta chiarissimamente all'ascolto – ha un risultato sonoro molto più complesso di quanto la notazione può indicare. I tre frammenti, ascrivibili a un impianto modale riferito al Si_b dorico (ovvero, considerando la centralità modale del mi_b , al modo misolidio), riprendono la stessa idea ritmica e si differenziano in diversi modi. Il *pattern* indicato con *b* aggiunge alla prima idea ritmica una nuova ripetizione del bicordo do_4-sol_6 e si chiude con il movimento ascendente da si_b4-fa_6 a re_b4-la_b6 ; a ciò si aggiunga anche il senso di apertura che la fine in levare della figura ritmica suggerisce, in associazione alla sfasatura microritmica dall'alto verso il basso. La terza idea melodica riprende e duplica la stessa figurazione ritmica di *a*, mutandone però completamente il carattere attraverso la modifica dell'ordine delle altezze suonate, che in questo caso è sempre dalla più grave alla più acuta.

Più semplice è stata la trascrizione degli elementi della voce e del basso, entrambi ascrivibili alle coordinate già delineate a proposito delle parti precedenti, con un ennesimo scivolamento modale verso la tonalità di *do*

²³ I sonogrammi e i dati relativi alle altezze sono stati ottenuti attraverso il software Sonic Visualizer.

²⁴ La variante è rappresentata dal si_b sottoposto al mi_b2 a creare un intervallo di quarta diminuita, mentre nella prima esposizione l'intervallo è di quarta giusta (do_2-fa_2).

²⁵ La difficoltà della definizione della scala anche sotto il profilo modale è ulteriore indice di un criterio costruttivo probabilmente lontanissimo da qualsiasi coordinata teorica del genere. Il sapore modale lidio dell'insieme di altezze ($re_b-mi_b-mi-sol-la$) è suggerito dalla presenza del tritono re_b-sol .

minore (ossia Mi₂ eolio). Nel complesso, i singoli *pattern* che vanno a comporre la sostanza di *LFO* sotto il profilo armonico e melodico non sembrano animati dalla tensione verso la creazione di una struttura che progredisce attraverso la sequenza tra sezioni contrastanti sotto il profilo macroformale. Parallelamente, nella microforma, la modalità di sovrapposizione dei singoli elementi musicali non sembra essere volta dalla ricerca della consonanza o della dissonanza, bensì da un montaggio di elementi che risultano componibili e compatibili tra loro, prima di tutto sotto il profilo della complementarietà ritmica e del riferimento più o meno velato a una notaperno. Come singoli pezzi di un gioco a incastro, ciò che conta per la composizione dell'insieme è la possibilità dei singoli componenti di agganciarsi tra loro, di poter diventare parte di un insieme complesso nonostante la loro semplicità individuale. In questo gioco caleidoscopico la parte ritmica si inserisce a scandire semplicemente la quadratura ritmica del tempo di 4/4, con il raddoppio della grancassa con il rullante sul secondo e quarto tempo della battuta (*backbeat*), la scansione in sedicesimi del suono di charleston chiuso, e l'accentazione, con il suono del piatto aperto, del secondo, terzo e quarto levare della battuta. Il secondo *pattern* di batteria rinforza ulteriormente il secondo e quarto tempo della battuta, con un'ulteriore strato di cassa che si posiziona su questi due tempi, accentuando in particolare l'ultimo con rapide figurazioni in semicrome.

2.2. ... e viceversa: intelligenze artificiali dal suono alla visione

È esattamente in questo processo di composizione e costruzione della complessità a partire da elementi basilari che va ricercata la qualità musicale più rilevante di *LFO* quale testo fondativo, attorno a cui si aggregano qualità diffuse a largo raggio nel repertorio della Warp Records. Nella tensione tra il *plaisir* della ripetizione e la *jouissance* della variazione (MIDDLETON 1983), tra l'ossequio alla pulsazione delle parti di batteria, synth 1, voce, e la ricerca dell'*offbeat* del basso e del synth 2, si va a trovare un dato comune a molta della produzione di musicisti come Aphex Twin, Squarepusher, Autechre e altri nomi storicamente associati all'etichetta. Sotto il profilo della costruzione musicale, sono simili caratteristiche a permettere il passaggio di questa produzione da una funzione di socializzazione sul *dance floor* a quella 'musica elettronica d'ascolto' prefigurata dalla serie *Artificial Intelligence*.²⁶

Lo snodo rappresentato da questo insieme di album è cruciale su diversi piani: dal punto di vista della ricezione perché contribuisce a diffondere la

²⁶ Si tratta di otto uscite, comprese tra le compilation *Artificial Intelligence* (1992) e *Artificial Intelligence II* (1994), attraverso le quali viene articolata coerentemente un'idea comune: «Electronic music for the mind created by a trans-global electronic innovators who prove music is the true one international language. Real people whose unity lies in a common sound + spirit and whose 'listening music' cannot be described as either soulless or machine-driven» (dalle *liner notes* della compilation *Artificial Intelligence*, cit. in YOUNG 2006, p. 57).

fama dell'etichetta su scala mondiale e a definirne la produzione nel quadro del genere definito 'intelligent techno', 'brain-dance', 'IDM';²⁷ dal punto di vista industriale perché segna uno spostamento di attenzione della Warp Records dal mercato dei singoli a quello degli album;²⁸ dal punto di vista audiovisivo perché l'uscita di *Artificial Intelligence II* viene accompagnata dalla prima *compilation* audiovisiva (all'epoca uscita su VHS), intitolata *Motion*. Presentata il 23 maggio 1994 all'ICA di Londra, è il primo tentativo dell'etichetta di affermarsi come centro di produzioni audiovisive più ampie e ambiziose del semplice videoclip. Si tratta di una raccolta di cinque brevi cortometraggi interamente realizzati in *computer graphic* da vari registi, come controparte visiva di alcuni brani del disco, con le aggiunte di una parte di *Polygon Window* (dalla *playlist* di *Artificial Intelligence* del 1992) e di una traccia dall'EP *Basscad* degli Autechre.

Dedicarsi alla produzione di audiovisivi legati esclusivamente al mezzo digitale introduce un altro elemento caratterizzante nel percorso di creazione identitaria della Warp Records, ovvero l'idea della tecnologia come simulazione dell'organico, ricreazione dell'elemento umano tradotto in meccanismo. È lo stesso desiderio già adombrato dalla scelta dei titoli stesso delle antologie e della serie, che viene esplicitato nella cartella stampa di presentazione della *compilation* del 1994 in questi termini:

Artificial Intelligence in is not a term which was intended to be bastardised into the word *Intelligent-Techno*. The phrase was never intended to be aimed at "Intelligent" people (whatever they are) it was simply computer terminology which seemed appropriate to the style [...]. We were trying to say that the computer was merely a tool to make music and that there was as much emotion in this music as in any other genre.²⁹

²⁷ Prende il nome dalla mailing list *Intelligent Dance Music*, nata negli stessi anni negli Stati Uniti come spazio per la discussione della produzione di questi musicisti. Sulla rilevanza delle comunità di ascolto nel dare forma e nella costruzione dei significati culturali attorno ai generi, in una prospettiva ispirata anche a metodi auto-etnografici, si v. ST JOHN (2013).

²⁸ Come già successo in passaggi storici precedenti nella *popular music*, un simile spostamento è anche indicativo di una maggiore propensione a una estetizzazione del consumo di queste musiche «sometimes for alternative clubbing experience, but mainly for home consumption» (COLLINS *et al.* 2013, p. 138).

²⁹ Cit. in YOUNG 2006, p. 56. Il comunicato stampa inizia con la citazione della voce «*Artificial Intelligence*» dall'*Encyclopedia of Microcomputer Terminology* (CHRISTIE – CHRISTIE 1984). Da questo punto di vista, categorie come quella dell'autonomia della musica come evasione dalla realtà ed espressione dell'utopia, così come presentate in REYNOLDS 1999, troverebbero una formulazione più convincente se depurate da una retorica che propugna un semplice allineamento estetico di queste musiche a una linea di discendenza generalmente modernista. Interpretazioni del genere non fanno altro che replicare nel campo *popular* la contrapposizione estetica tra arte autonoma e commerciale già storicamente presente nella critica della musica d'arte. Il loro limite più evidente è quello di non tenere conto del rapporto dialettico e sempre ambivalente degli oggetti culturali con il loro contesto sociale, produttivo e tecnologico, come espresso in un caso del genere: «Hence I invoke dance and postdance genres as possible examples on envisioning a more mutable, pliable construction of autonomy adapted to our relativized, postmodern frame [...]. In societies whose histories has rendered them less than fully congenial places for all thier members, the autonomous moment available to music – embodying the notion

Ne consegue che la tecnologia non è vista come fine della ricerca industriale, bensì come mezzo il cui scopo è l'espressione di contenuti culturali e di emozioni, che presuppone la soluzione della pretesa contrapposizione frontale tra la qualità umana dell'arte e l'influsso corruttore della tecnica (ATTIAS 2013, p. 29). Allo stesso tempo la disponibilità dello strumento tecnologico come tramite per l'espressione personale sottintendeva anche una carica polemica nei confronti di un certo modo di intendere la musica da ballo «rejecting the elitism and anonymity that had traditionally accompanied the cult of “white label”, with its throwaway singles and nondescript DJs» (Warp Records 2010, p. 82) e recuperando per queste musiche una prospettiva più 'autorale' e di ricerca. D'altro canto la tecnologia si ripropone – nell'immaginario costruito dalla produzione della Warp Records – quale tramite tutt'altro che neutro; al contrario l'utopia progressiva di stampo positivista trascolora nella percezione del carattere minaccioso e perturbante della macchina, in quanto sostituzione o simulazione dell'umano.³⁰

A tale connotazione ancora una volta contribuiscono caratteristiche musicali e visive, in un intreccio sempre molto stretto, che ha a che fare anche con l'ispirazione a certo tipo di fantascienza di ispirazione 'biomeccanica'.³¹ Tenendo a mente tale riferimento la ricerca della complessità a partire da elementi musicali basilari si potenzia grazie alla preferenza per la sintesi sonora in luogo del campionamento, come esclusivo mezzo per le sonorità di un brano come *LFO*, e – più in generale – quale dato comune della produzione dell'etichetta.³² Inoltre, nello spazio sonoro, i suoni del sintetizzatore, sia che si muovano per ampie campiture (synth 1) o per *pattern* puntiformi (synth 2, basso), vanno a creare un ambiente concentrato soprattutto sui registri acuto (dal *si*₄ a *la*₆)³³ e grave (dal *mi*₁ al *fa*₂), mentre la fascia media – luogo d'elezione della voce, espressione individuale e umana per eccellenza – è riempita solamente dai suoni ribattuti delle batterie elettroniche. Va nella stessa direzione la scelta di usare per le linee melodiche sonorità che non riproducono quelle di strumenti tradizionali, mentre con le percussioni

of something valuable in and for itself – might still offer a moment of subjective resistance against social domination or means-end oriented rationality» (CLARKE 2003, p. 170). Sullo stesso tema, declinato in particolare sul rapporto con il video, si cfr. ZANES 2007, pp. 272-286.

³⁰ Sui precedenti storici di una simile tensione verso la creazione di forme di intelligenza artificiale legate alla musica, e più in generale con il tropo culturale del rapporto problematico tra la macchina e il suo creatore, si cfr. COLLINS 2007.

³¹ William Whittington, nel volume dedicato al *sound design* nel cinema di fantascienza, ha dedicato a questo sotto-genere e alle loro specificità audiovisive un intero capitolo centrato sul film *Alien* (R. Scott, 1979). Cfr. WHITTINGTON 2007, pp. 147-165.

³² Anche in questa preferenza si può rintracciare la pertinenza dell'immaginario delineato dalle scelte musicali prevalenti nella produzione dell'etichetta con il mondo della *fiction* fantascientifica, in una tradizione di sonorizzazione cinematografica che risale alle prime esperienze legate a tale genere (HAYWARD 2004; FABBRI 2011; DAVIS 2011, ST JOHN 2013, pp. 16-18).

³³ Considerando quanto riportato nelle trascrizioni, con le dovute cautele già espresse per quanto riguarda la precisa intonazione delle singole altezze, che devono essere intese come valori di riferimento non assoluti.

avviene esattamente l'opposto; non a caso si tratta della parte più sottoposta a una logica di tipo iterativo, affidata a strumenti hardware o software.³⁴ Infine, l'unico scampolo di voce presente potenzia le caratteristiche appena sottolineate con la sua sostanza sonora (più simile a quella di uno *speech synthesizer* che a un vero e proprio campionamento), con l'effetto *delay* che ne moltiplica meccanicamente la durata, e grazie alla rinuncia a qualsiasi contenuto semantico in favore di una semplice sigla di carattere tecnico.³⁵ Quest'ultima è poi duplicata in video dal linguaggio dei segni e dalle lettere, quasi a rendere ancora più didascalica ed esibita la sua origine da un processo meccanico, automatico.

A livello visivo il motivo del meccanismo, del robotico, dell'umanoide ricreato o mediato dalla rappresentazione fantascientifica, d'altronde, è un altro tratto che, a partire dal videoclip di *LFO*, si ritrova in numerosi altri prodotti audiovisivi della Warp Records.³⁶ Per citare un solo momento particolarmente pregnante sotto questo profilo, in corrispondenza con la prima esposizione del titolo del brano, la lettera finale 'O' è sincronizzata con la prima apparizione di un circuito sullo schermo (0'36"), un'immagine che da questo momento in poi entrerà stabilmente a far parte delle facce del 'prisma' alla base del funzionamento audiovisivo del video stesso (si cfr. 1'06", 1'27", 1'42", 1'57", 2'01", 2'59", 3'04", 3'19", 3'44").³⁷ A ciò si possono facilmente accostare elementi che trovano riscontro o riverbero in altri esempi. Per rimanere solamente nel novero dei 'testi celebri' dell'etichetta possiamo ricordare, oltre all'intera operazione *Motion* discussa nelle pagine precedenti, la macchina aliena (e il suo presumibile occupante) ritratta da Chris Cunningham in *Second Bad Vilbel* degli Autechre in connessione con i suoni industriali e distorti del brano musicale, o la trasformazione degli stessi suoni in geometria in *Gantz Graf*, o ancora la rappresentazione del diorama animato da meccanismi in *Eyen* (2001, Jean Luc Chansay) e della presentazione grottesca dei meccanismi della produzione industriale in *Itsu* (2003, Pleix) dei Plaid.³⁸ A questi si aggiunge una molteplicità di singoli momenti di sincronizzazione stretta tra

³⁴ Ancora il cinema può offrire un parallelo tra la caratterizzazione sonora della meccanicità e i tropi culturali più profondi, quali quelli legati alla rappresentazione dell'infernale e del demoniaco in un esempio, come avviene nei film della serie *Terminator* (COLLINS 2004; WHITTINGTON 2007, pp. 207-220).

³⁵ Sull'uso della voce e sulla sua trasfigurazione quale ponte per caratterizzare la tensione tra la dimensione umana e cibernetica, si v. AUNER 2003, pp. 99-100.

³⁶ La centralità della figura del *cyborg* nella *popular music* contemporanea è ben delineata, sulla scorta della discussione attuale in merito alla convivenza tra uomo e macchina nello scenario contemporaneo, in AUNER 2003. Si cfr. anche HARAWAY 1991.

³⁷ Questo momento corrisponde anche al silenzio nella base musicale, dando ulteriore enfasi al dettaglio e creando un'ulteriore parallelismo tra suono, significato e immagine ('o' nell'inglese parlato si usa per indicare lo zero, ovvero il segnale di spegnimento del bit in codice binario o, in generale, l'arresto di qualsiasi apparecchiatura elettrica o elettronica).

³⁸ Un secondo livello di meccanicismo in quest'ultimo video può essere ritrovato nella stessa tecnica dello *stop-motion*, nel quale il movimento e la performance dei protagonisti vengono scomposti e ricreati a partire dall'animazione di fotografie, quindi di immagini statiche che diventano simulacri attoriali nella narrazione articolata dal video.

eventi sonori e visivi che rendono la connessione tra organizzazione degli eventi sonori e movimenti di parti meccaniche ancora più evidente: un effetto usato più volte da Chris Cunningham (ancora in *Second Bad Vilbel*, così come in *Rubber Jonny* del 2006, o – al di fuori della produzione della Warp Records – nel videoclip di *All is Full of Love* di Björk)³⁹ e più in generale riconducibile alla necessità di ‘drammatizzazione’ dell’elemento performativo propria del genere elettronico quando viene portato sullo schermo.

3. Processi sinestetici e balli di fine millennio

Due ultimi elementi che, a partire da *LFO*, si trovano riflessi in una parte cospicua degli altri video dell’etichetta riguardano i processi di trattamento del video e dell’audio, e le strategie di rappresentazione del *performer* e del ballo – scopo primo di musiche originariamente concepite per assolvere a una funzione ludico-motoria. Nel primo caso, sotto il segno dell’idea di transcodifica, sonoro e visivo si trovano spesso uniti da un parallelismo che riguarda la manipolazione del segnale stesso e le modalità della sua trasformazione. Si introducono effetti nei quali

l’efficacia comunicativa di queste forme non poggia banalmente sul ritmo più o meno veloce imposto dall’associazione di suoni e immagini ma su meccanismi, talvolta molto complessi, di traduzione tra linguaggi. [...] Particolarmente interessanti risultano, a nostro avviso, alcune azioni di manipolazione visiva che consentono di deformare la leggibilità dell’immagine tramite originali interventi che agiscono sia sul piano plastico che su quello figurativo (PEVERINI 2011, p. 7)

Un primo esempio è visibile nei processi di assolvenza o dissolvenza sonora corrispondenti a immagini a fuoco o fuori fuoco: nei primi momenti del videoclip i lunghi suoni del synth 1 sono usati a livello visivo per giocare con un’immagine più o meno nitida, che scopre così l’imperfezione della ripresa e della mediazione data dall’obiettivo della camera.⁴⁰ Tutt’altro che mezzo per ‘fare meglio’, o per andare nella direzione di un progresso ineludibile, l’apparato tecnologico viene mostrato nei suoi limiti e nelle sue imperfezioni, in un complesso che si rivela appieno nella sua concrezione audiovisiva. La deformazione del punto di vista, in connessione con elementi sonori provvisti di attacco e decadimento prolungati nel tempo, si ritrova anche nell’uso dell’obiettivo *fish-eye* in corrispondenza a dei timbri vocali e strumentali pesantemente trattati dal punto di vista acustico in *Wilmot* dei Sabres of Paradise (1994, Douglas Hart), così come la visione fuori fuoco nel corpo

³⁹ Nel caso specifico di Cunningham e Björk tale ricorrenza visiva giunge anche a riconfigurare l’ambito specifico del videoclip per andare verso l’esperienza e la rappresentazione del *performer* in quanto parte di una installazione, nel quale umano e tecnologico interagiscono e si confondono (TURIM 2007, pp. 107-8)

⁴⁰ Lo stesso motivo sarà riproposto a livello visivo a 1’11”, ancora in connessione con l’inserimento del synth 1 (b. 37), e nella coda (3’47”), insieme alla dissolvenza finale.

alieno, deformato e umanoide durante i *break* di *Second Bad Vilbel* degli Autechre. Allo stesso principio di funzionamento sinestetico si ricollega la distorsione: in *Come To Daddy* la simulazione elettronica del timbro saturato delle chitarre e della voce viene, fin dai primi secondi del video, assimilato alla manipolazione del volto di Aphex Twin sullo schermo; in *Second Bad Vilbel* le sonorità di questo tipo sono sincronizzate con una grana dell'immagine che ricorda quella della 'neve' televisiva (come fosse un segnale di cattivo funzionamento o ricezione). Partendo da quest'ultimo caso, Antoine Gaudin ha sottolineato come una strategia audiovisiva di questo tipo, oltre a creare un effetto sinestetico, è anche funzionale a mettere in primo piano lo schermo quale luogo e riferimento privilegiato dell'unione tra video e audio: «[...] la surface de l'image est systématiquement mise en valeur per toute une série de manipulations, au détriment des figures, à peine identifiables: le véritable objet de la représentation, c'est bien l'écran lui-même» (2013, p. 178). Sono solo due esempi di una tendenza più ampia a far trascolorare i processi da un ambito espressivo all'altro: vengono posti in primo piano i caratteri di manipolazione, bassa fedeltà, trasfigurazione propri dell'atto della ripresa in quanto cattura imperfetta di eventi reali, sonori o visivi.

In secondo luogo il *performer* stesso, o meglio la sua rappresentazione attraverso il videoclip, subisce una trasformazione animata da qualità ricorrenti. È importante sottolineare questo aspetto prima di raggiungere la conclusione di questa sintetica panoramica, perché ci può aiutare ad ampliare la costellazione di punti che contribuiscono a definire l'identità di etichetta della Warp Records tramite i suoi prodotti audiovisivi. In *LFO* appare uno solo dei due musicisti che si identificano con questo nome collettivo (Gerrard Varley),⁴¹ avvolto in una tuta bianca con cappuccio, mentre per la maggior parte del tempo il suo volto viene coperto da uno schermo che proietta immagini fuori sincrono della sua stessa faccia o alcune delle figure ricorrenti del videoclip. Il corpo del *performer* interagisce qui con la macchina che ne diventa il mediatore privilegiato tanto sul piano della produzione musicale, quanto sul piano visivo. Il corpo viene ritratto in quanto insieme di parti ricomponibili a piacimento per mezzo della tecnologia, controllato da un meccanismo che lo trasfigura e lo rende sempre più simile a se stesso.⁴² Come nella tipologia di danza tipica dei *dance floor* e dei *rave*, le movenze delle singole parti del corpo sono appropriate individualmente e ricomposte con

⁴¹ L'altro musicista del duo è Mark Bell, dal 2003 in avanti unico componente del gruppo.

⁴² Un simile uso e riconfigurazione del corpo, inoltre, segnala anche una possibile vicinanza con il rifiuto della disciplina borghese del corpo espressa da tatuaggi e *piercing* tipici delle sottoculture 'spettacolari' inglesi dal punk in avanti. Sotto tale profilo anche la prefigurazione del futuro come distopia converge con lo stesso tipo di immaginario: «From the late 1980s UK, a techno-cultural accretion incorporating electronic music, psychotropic lighting, chemical alterants, and all night dancing possessed a libertatian sensibility integral to a rapidly escalating millenarianism» (ST JOHN 2010, p. 6). Sulla vicinanza tra culture di resistenza e musica elettronica in Inghilterra negli anni Novanta, si v. anche MCKAY 2000, pp. 129-158; KLEIN 2010, pp. 341-353; ALWAKEEL 2010.

modalità che ricordano molto da vicino il meccanismo musicale alla base della loro produzione a livello musicale:

Dance moves spread through the crowd like superfast viruses. [...] Each sub-individual part (a limb, a hand cocked like a pistol) was a cog in a collective “desiring machine”, interlocking with the sound-system’s bass-throbs and sequencer riffs (ST JOHN 2013, p. 4).

In altre parole il ballo asservisce e sincronizza il performer alla musica programmata dall’uomo ma suonata dall’apparato tecnologico;⁴³ in questo senso la rappresentazione inverte le parti del rapporto di potere, non è solo l’uomo a controllare la macchina, ma in un movimento di reazione uguale e contraria è quest’ultima a ‘suonare’, a controllare il corpo di chi ha messo in moto il processo, risultando in un movimento irreali, meccanizzato, schematico e alienante.⁴⁴ Avevo già proposto un concetto simile analizzando la sequenza finale di *Come to Daddy* e alcune parti di *Rubber Johnny* (BRATUS 2007), osservando come in quei casi la figura del ballo potesse essere un modo per rivendicare una posizione critica rispetto a una cultura della musica elettronica esclusivamente votata al ballo e non all’ascolto. Ritrovare lo stesso motivo ricorrente in altri esempi mi permette ora di allargare gli esiti quell’affermazione iniziale, e di inserirla nel novero di una ricerca identitaria specifica della Warp Records come etichetta di musica ‘non solo’ da ballo, e dove l’elemento identificativo fornito dal mezzo audiovisivo risulta cruciale.

Ad esempio, in *Testone* di Sweet Exorcist vi è la danza di un corpo stilizzato a 0’50”, così come la manipolazione del corpo e del momento della socializzazione della discoteca è centrale in *Aftermath* dei Nightmares on Wax. In *On* di Aphex Twin è la figura del palombaro a essere sincronizzata agli eventi sonori, mentre in *Donkey Rhubarb* (1995, David Slade) o in *Windowlicker* il ballo collettivo diventa un modo per ironizzare sulle convenzioni espressive delle coreografie tipiche della produzione delle *boy-* o *girl-band* e sui cliché tipici dell’immaginario dei video *hip hop*. In *I Love Acid* di Luke Vibert (2003, Delicious 9) il ballo è quello di una sorta di controfigura animata del performer, un gatto antropomorfo la cui bocca è sincronizzata all’unica frase vocale dell’intero brano (ovvero il titolo), a proporre un’identificazione ormai definitivamente svincolata anche dalla stessa figura umana. Ancora una volta il mezzo tecnologico riprende e amplia una tendenza verso la costruzione di mondi distopici frequentatissima nell’immaginario della fantascienza dal secondo dopoguerra in avanti: l’idea delle macchine che, una volta messe in moto per uno scopo funzionale all’uomo, si rivoltano contro i propri creatori, ben esemplificata dai recenti lungometraggi della serie *Matrix*, solo per citare il

⁴³ In questo senso DUTRIEUX 2005 (p. 33) sostiene che nei video della Warp Records a essere rilevante non sarebbe tanto la rappresentazione della tecnologia in sé, bensì un modo per rendere evidente il suo effetto trasformativo sugli ascoltatori.

⁴⁴ Sulla presenza della danza quale stimolo per la creatività digitale in senso visivo fin dagli anni Sessanta, si cfr. DELAHUNTA 2011.

caso contemporaneo più universalmente celebre (1999-2003, Wachowski Brothers). Si conferma in questo modo una visione coerente della visione pessimista e ‘regressiva’ nei confronti della tecnologia che, a diversi livelli, può essere ritrovata alla radice di un immaginario che non rappresenta un’esclusiva della Warp Records, ma del quale l’etichetta si serve per definire la propria posizione nella *popular culture* contemporanea, all’incrocio tra i media discografici, televisivi, cinematografici.

Conclusioni. Coscienze meccaniche in corpi macchinici

Se la trasformazione attuale della musica elettronica non è sicuramente un fatto che riguardi una singola casa discografica, è possibile riconoscere nel profilo culturale della Warp Records alcuni germi centrali nel rinnovamento delle categorie sociali, discorsive e produttive che ruotano intorno a queste musiche negli ultimi due decenni. Nelle pagine precedenti ne ho raccolti alcuni, concentrandomi in particolare sul ruolo della connessione tra suono e immagine nella formazione di un immaginario i cui elementi costitutivi si inseriscono all’interno di tendenze ben più diffuse e generalizzate, la cui specificità è data dalla particolare configurazione assunta dalle strategie discorsive specifiche di una comunità di musicisti, produttori, *designer* e appassionati. L’interesse per processi di questo genere va a illuminare una costruzione del marchio non solamente in quanto veicolo promozionale e industriale, bensì risultato di una negoziazione flessibile, partecipativa e interattiva tra produttori, critici, appassionati e pubblico ‘generico’ (CARAH 2010). Va precisato che di tale processo, con gli strumenti dell’indagine critica, dell’analisi musicale e dei documenti audiovisivi, si può ricostruire la rete delle potenzialità messe in campo da musicisti, *videomaker* e – a un livello più alto nella gerarchia della produzione – dalla Warp Records in quanto identità industriale emergente. Ulteriori indicazioni possono emergere da lavori più specificamente fondati su paradigmi di tipo sociologico, etnografico o relativi alle strategie di marketing, che potrebbero utilmente complementare questo genere di ricerche con una riflessione centrata sulla ricezione dei testi. D’altro canto, sul fronte metodologico, un’attenzione il più possibile specifica per i processi tecnici e tecnologici dietro alla rappresentazione dei valori condivisi e collettivi può fornire dei correttivi importanti ad approcci critici che finora sono stati maggiormente focalizzati sui processi sociali, sui risultati e sugli effetti degli oggetti culturali, riservando un’attenzione cursoria o limitata ai meccanismi di produzione dei significati, resi possibili in primo luogo dalla conformazione stessa di tali prodotti.⁴⁵

⁴⁵ In questo senso diventa possibile recuperare il loro valore in quanto momento fondamentale a dare origine a una serie di *affordances* (GIBSON 1986). Per alcuni approcci legati all’idea di una ricostruzione ‘ecologica’ dei processi di comunicazione mediati dalla musica, si cfr. ad esempio CLARKE 2005, REYBROUK 2012; WINDSOR-DE BÉZENAC 2012.

Il caso esaminato ha permesso di far emergere come in questi processi l'associazione tra musica e immagine diventi il veicolo principale per mediare e selezionare i possibili significati e fornire a questi un *framework* interpretativo coerente, oltre che più efficace rispetto a ciò che un singolo *medium* potrebbe mai fare operando isolatamente. In questo senso un'indagine centrata sulle strutture non entra in contraddizione, ma al contrario rilancia in modo ancora più deciso la necessità di far interagire una lettura attenta e puntuale alle caratteristiche del testo con le sue possibilità di significazione da parte delle comunità dei suoi destinatari, in una prospettiva 'sociosemiotica' particolarmente fruttuosa per l'analisi della *popular culture* (SPAZIANTE 2007).⁴⁶ L'analisi di *LFO* può così diventare lo spunto per sottolineare come in un video del genere, sotto la superficie, si possa scorgere una visione altamente problematica del futuro, del rapporto tra l'uomo e la tecnologia, della relazione quotidiana con le macchine, anche proponendo una sorta di 'resistenza attiva' che ne celebra il fallimento e il malfunzionamento.⁴⁷ L'influenza che questo tipo di tensione ha nel panorama attuale è al centro della riflessione di un volume come *How We Became Posthuman* (HAYSLES 1999), che si concentra sui cambiamenti di orizzonte che la sempre maggiore presenza della tecnologia determina nel dare forma e sospingere l'evoluzione della nostra esistenza. È lo stesso Steve Beckett a offrire una lettura della musica della Warp e delle sue influenze in una simile prospettiva:

There was a sense that this music and the technology were going to pull you out of the situation they were in. And this was coming out right after a very dark period in economics and politics. And it also coincided with the influx of ecstasy. So suddenly you've got this synchronicity where these futuristic sounds and futurist philosophy associated with the music crossed with this very positive but artificial environment where people were having ecstatic experiences when they were going out (*Warp Records* 2010, p. 85).

Lo sforzo di immaginare nuove modalità di produzione e considerazione della musica da ballo, il cui valore progressivo si rivela tanto nelle caratteristiche musicali quanto nelle modalità della sua socializzazione (ad esempio nelle iniziative volte a creare fin da subito un'affezione degli appassionati per il progetto estetico e artistico della Warp Records, che viene percepito come coerente dalla critica e dal pubblico), diventa così un modo per narrare *a posteriori* la storia di un'etichetta e per contestualizzarne la rilevanza in uno specifico contesto. Attraverso una lettura attenta di queste testimonianze

⁴⁶ Sulla qualità sincretica del videoclip, come spazio strategico nel quale si dispiegano le capacità interpretative degli spettatori, si v. anche PEVERINI (2010).

⁴⁷ A ciò si collega l'estetica di un genere come la *glitch*, nella quale tali idee prendono corpo: «Artists have recorded their crashing computers, deliberately skewed sample values at high zoom in audio editors, connected outputs to inputs, loaded the audio editor program binary into an audio editor as if it were a raw audio file, and sought innumerable ways to subvert by interesting failure the behavior of the technologies essential to electronic music. [...] glitch music as a genre embraces accidents and human subversion of the machine» (COLLINS *et al.* 2013, p. 142).

culturali e dei valori espressivi che nascono dalla loro costituzione strutturale – seme imprescindibile per la loro comprensione e interpretazione –, emerge la presenza di un discorso più ampio, che consciamente o inconsciamente diventa parte di un patrimonio collettivo e storicamente individuato di conoscenze, idee, opposizioni dialettiche. Nel caso della Warp Records, si può avanzare l'ipotesi che tale patrimonio si possa aggregare intorno a tre assi in cui strutture e possibilità di significazione interagiscono:

1. la dissimulazione del proprio prestigio culturale all'interno della comunità degli appassionati di musica elettronica, condotta attraverso i mezzi dell'ironia, della sovversione delle aspettative, della negazione del corpo del *performer* in quanto centro delle iniziative di *marketing*;
2. la rilevanza della dimensione visiva, espressa tanto nella costruzione della linea grafica dei dischi quanto nel riferimento a un insieme di precedenti in grado di mettere in relazione elementi musicali con connotazioni condivise culturalmente. Sotto questo profilo il ruolo fondante della comune provenienza da un ambito geografico ristretto intorno alla scena di Sheffield non deve essere sottovalutato, soprattutto per aver facilitato l'aggregazione di una prima massa critica di ascoltatori, produttori e musicisti in grado di imprimere un deciso impulso iniziale;⁴⁸
3. la costruzione della propria storia collettiva, come marchio, che procede non attraverso lo sviluppo di un progetto dichiarato a priori, bensì tramite la ricostruzione della propria vicenda artistica e industriale lungo linee che possono, di volta in volta, essere sottoposte a revisione, dando origine a forme di identificazione aperte alla negoziazione, alla liquefazione, alla continua mutazione.

In questo senso il tentativo e il fine dell'analisi diventa anche la ricostruzione di uno scenario complesso, così come viene riflesso e ritratto dagli oggetti artistici, funzionale alla costruzione di un ragionamenti approfonditi sui prodotti di una *popular culture*, i cui meccanismi sono sempre più pervasivi in ogni ambito della comunicazione contemporanea. Una riflessione sempre più necessaria, perché funzionale alla comprensione del mondo circostante, quanto sempre più emarginata da un orizzonte della ricerca – anche umanistica – orientata all'applicazione pratica anziché alla riflessione, alla produzione anziché alla considerazione critica del mondo che ci circonda.

⁴⁸ L'importanza della geografia nello studio storico della ricezione della *popular music* e già stata sottolineata in diverse occasioni, ad esempio in MOORE (2001, p. 702). Sull'idea della scena come risultato di una concrezione discorsiva che da un luogo fisico si riverbera nella costruzione di un'idea virtuale di comunità, si cfr. BIZZARO-BRATUS (2013).

Bibliografia

- Warp Records and the Birth of Popular Electronic Music. A Round Table Discussion* (2010), «The Believer», VIII/6, pp. 82-88.
- ALBERT, G. (2013), *Le forme dell'immersione tra Long Beach e Hollywood*, *Worlds of Audiovision*, <http://www-5.unipv.it/wav/index.php?option=com_content&view=article&id=80&lang=it> (ultimo accesso dicembre 2013).
- ALEXANDER, A. – COLLINS, N. (2007), *Live Audiovisuals*, in Collins, N. – d'Escriván, J. (eds.), *The Cambridge Companion to Electronic Music*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 126-139.
- ALWAKEEL, R. (2009), *IDM as a 'Minor' Literature: The Treatment of Cultural and Musical Norms by 'Intelligent Dance Music'*, «Dancecult», 1/1, pp. 1-21, <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/268/22>> (ultimo accesso dicembre 2013).
- ALWAKEEL, R. (2010), *The Aesthetics of Protest in UK Rave*, «Dancecult», 1/2, pp. 50-62, <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/287>> (ultimo accesso dicembre 2013).
- ARCAGNI, S. – AMADUCCI, A. (2007), *Music video*, Kaplan, Torino.
- ATTIAS, B. A. (2013), *Subjectivity in the Groove: Phonography, Digitality and Fidelity*, in Attias B. A. - Gavanas A. - Rietveld H. C. (eds.), *DJ Culture in the Mix. Power, Technology and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, London, pp. 15-50.
- AUNER J. (2003), *'Sing it for Me': Posthuman Ventriloquism in Recent Popular Music*, «Journal of the Royal Musical Association», 128/1, pp. 98-122.
- BERTINI, L. (2003), *La doppia vita del codice binario. Net art e transcodifica*, Exibart.com, <<http://www.exibart.com/notizia.asp?IDCategoria=69&IDNotizia=7600>> (ultimo accesso dicembre 2013).
- BIZZARO, N. - BRATUS, A. (2013), *A lighter shade of place. La 'scena' nella popular music contemporanea*, «Lo Squaderno», 28, pp. 42-45.
- BJÖRNBERG, A. (2000), *Structural Relationships of Music and Images in Music Videos*, in Middleton, R. (ed.), *Reading Pop. Approaches to Textual Analysis in Popular Music*, Oxford, Oxford University Press, pp. 347-378.
- BORIO, G. (2003), *Una storia unitaria per le musiche del secolo XX?*, «Il Saggiatore Musicale», 10/2, pp. 333-349.
- BORIO, G. (2007), *Riflessioni sul rapporto tra struttura e significato nei testi audiovisivi*, «Philomusica on-line», 6/3, <<http://riviste.paviauniversitypress.it/index.php/phi/article/view/06-03-INT01/73>> (ultimo accesso dicembre 2013).
- BORIO, G. - FACCI, S. (2006), *Quarant'anni dopo... Una musicologia pluralistica per il rock britannico*, «Philomusica on-line», numero speciale,

<<http://www-3.unipv.it/britishrock1966-1976/pdf/boriofacci.pdf>>
(ultimo accesso dicembre 2013).

- BRATUS, A. (2007), 'Come To Daddy' e 'Rubber Johnny' di Aphex Twin e Chris Cunningham, «Philomusica on-line», 6/3, <<http://riviste.paviauniversitypress.it/index.php/phi/article/view/06-03-INT03/76>> (ultimo accesso dicembre 2013).
- CARAH, N. (2010), *Pop Brands. Branding, Popular Music, and Young People*, Peter Lang, New York.
- CHION, M. (2000), *L'audiovisione. Suono e immagine nel cinema*, Torino, Lindau.
- CHRISTIE, L. G. - CHRISTIEN, J. (1984), *The Encyclopedia of Microcomputer Terminology. A Sourcebook for Business and Professional People*, Upper Saddle River, Prentice-Hall.
- CLARKE, D. (2003), *Musical Autonomy Revisited*, in Clayton M. - Herbert T. - Middleton R. (eds.), *The Cultural Study of Music*, New York, Routledge, pp. 159-170.
- CLARKE, E. (2005), *Ways of Listening. An Ecological Approach to the Perception of Musical Meaning*, Oxford University Press, Oxford.
- COLEBROOK, C. (2006), *Deleuze: A Guide for the Perplexed*, Continuum, London.
- COLLINS, K. (2004), 'I'll be Back': Recurrent Sonic Motifs in James Cameron's *Terminator Films*, in Hayward, P. (ed.), *Off the Planet. Music, Sound and Science Fiction Cinema*, Perfect Beat, Eastleigh, pp. 165-175.
- COLLINS, N. (2007), *Musical Robots and Listening Machines*, in Collins, N. - d'Escriván, J. (eds.), *The Cambridge Companion to Electronic Music*, Cambridge University Press, Cambridge, pp. 171-184.
- COLLINS, N. (2009), *Electronica*, in Dean, R. T. (ed.), *The Oxford Handbook of Computer Music*, Oxford University Press, Oxford, pp. 334-353.
- COLLINS, N. - OLOFSSON, F. (2006), *klipp av: Live Algorithmic Splicing and Audiovisual Event Capture*, «Computer Music Journal», 30/2, pp. 8-18.
- COLLINS, N. - SCHEDEL, M. - WILSON, S. (2013), *Cambridge Introductions to Music. Electronic Music*, Cambridge University Press, Cambridge.
- COLUCCIA, M. (2011), *Musica elettronica d'ascolto. Dalla techno di Detroit alla techno inglese*, Università di Pavia, tesi di laurea in Musicologia, a.a. 2011-2012.
- COOK, N. (1998), *Analysing Musical Multimedia*, Oxford University Press, New York.
- DAVIS, E. (2011), 'Radici e fili' del remix: trucchi poliritmici ed elettronica nera, in Miller P. D. (a cura di), *Sound Unbound. Musica digitale e cultura del sampling*, Arcana, Roma, pp. 64-82.

- DELEUZE, G. - GUATTARI F. (1996), *Kafka. Per una letteratura minore*, Quodlibet, Macerata.
- DESLER, A. (2013), *History without Royalty? Queen and the Strata of the Popular Music Canon*, «Popular Music», 32/3, pp. 385-405.
- DUTRIEX, L. (2005), *Les clips du label Warp. Technologies, automates & chimères*, Université del Liège, Faculté de Philosophie et Lettres, tesi di laurea a. a. 2005-2006.
- FABBRI, F. (2011), *Un pianeta proibito: il cinema di fantascienza e la musica elettronica*, in Meandri I. - Valle A. (a cura di), *Suono/immagine/genere*, Kaplan, Torino, pp. 94-103.
- GAUDIN, A. (2013), *Le Vidéoclip. De la forme brève cinématographique au médium autonome*, in Périneau, S. (dir.), *Les formes brèves audiovisuelles. Des interludes aux productions web*, CNRS, Paris, pp. 169-185.
- GIBSON, J. J. (1986), *The Ecological Approach to Visual Perception*, Taylor & Francis, New York.
- GOODWIN, A. (1993), *Fatal Distractions: MTV Meets Postmodern Theory*, in Frith S. - Grossberg L. - Goodwin A. (eds.), *Sound & Vision. The Music Video Reader*, Routledge, London, pp. 45-66.
- GUARESCHI, M. (2006), *Deleuze e Guattari: cartografi di contrade a venire*, in Deleuze G. - Guattari F., *Millepiani. Capitalismo e schizofrenia*, Castelvecchi, Roma.
- HALL, M. M. - ZUKIC, N. (2013), *The DJ as Electronic Deterritorializer*, in Attias, B. A. - Gavanoas, A. - Rietveld, H. C. (eds.), *DJ Culture in the Mix. Power, Technology and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, London, pp. 103-122.
- HARAWAY, D. (1991), *A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, in Id., *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, New York, pp. 149-181.
- HAWKINS, S. (2003), *Feel the Beat Come Down: House Music as Rhetoric*, in Moore, A. F. (ed.), *Analyzing Popular Music*, Cambridge, Cambridge University Press, pp. 80-102.
- HAYSLES K. (1999), *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, University of Chicago Press, Chicago.
- HAYWARD, P. (2004), *Sci Fidelity - Music, Sound and Genre History*, in Id. (ed.), *Off the Planet. Music, Sound and Science Fiction Cinema*, Perfect Beat, Eastleigh, pp. 1-29.
- KLEIN, N. (2010), *No Logo*, Rizzoli, Milano.

- DELAHUNTA, S. (2011), *Connessioni in mutamento: software per danzatori*, in Miller, P. D. (a cura di), *Sound Unbound. Musica digitale e cultura del sampling*, Arcana, Roma, pp. 250-257.
- MANOVICH, L. (2002), *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge MS.
- MCKAY, G. (2000), *Atti insensati di bellezza. Hippy, punk, squatter, raver, eco-azione diretta: culture di resistenza in Inghilterra*, Shake, Milano.
- MIDDLETON, R. (1983), 'Play it Again, Sam': *Some Notes on the Productivity of Repetition in Popular Music*, «Popular Music», 3, pp. 235-270.
- MONTANI, P. (2010), *L'immaginazione intermediale. Perlustrare, rifigurare, testimoniare il mondo visibile*, Laterza, Roma.
- MONTANO, E. (2013), *DJ Culture and the Commercial Club Scene in Sidney*, in Attias, B. A. - Gavanas, A. - Rietveld, H. C., *DJ Culture in the Mix. Power, Technology and Social Change in Electronic Dance Music*, Bloomsbury, London, pp. 173-194.
- MOORE, A. F. (2001), *Come si ascolta la popular music*, in Nattiez J.-J. (ed.), *Enciclopedia della musica (Vol. I, Il Novecento)*, Einaudi, Torino, pp. 701-718.
- MOORE, A. F. (2002), *Authenticity as Authentication*, «Popular Music», XXI/2, pp. 209-223.
- PÉRINEAU, S. (2013) (dir.), *Les formes brèves audiovisuelles. Des interludes aux productions web*, CNRS, Paris.
- PEVERINI, P. (2004), *Il videoclip. Strategie di una forma breve*, Meltemi, Roma.
- PEVERINI, P. (2010), *The Aesthetics of Music Videos: An Open Debate*, in Keazor, H. - Wübbena, T. (eds.), *Rewind Play Fast Forward. The Past, the Present and Future of the Music Video*, Trascript, Bielefeld.
- PEVERINI, P. (2011), *Videoclip e intermedialità. Nuove traiettorie di una forma breve*, «E|C», pp. 1/14, <http://www.ec-aiss.it/includes/tng/pub/tNG_download4.php?KT_download1=b3795bc0019985b41d92a13d15a6486a> (ultimo accesso dicembre 2013).
- PEZZINI, I. (2002), *Forme brevi, a intelligenza del resto*, in Id. (a cura di), *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Meltemi, Roma, pp. 9-29.
- REYBROUK, M. (2012), *Musical Sense-Making and the Concept of Affordance: An Ecosemiotic and Experiential Approach*, «Biosemiotics», 5, pp. 391-409.
- REYNOLDS, S. (1999), *Generation Ecstasy: Into the World of Techno and Rave Culture*, Routledge, New York.
- RICHARDSON, J. (2012), *An Eye for Music. Popular Music and the Audiovisual Surreal*, Oxford University Press, Oxford.

- SPAZIANTE, L. (2007), *Sociosemiotica del pop. Identità, testi e pratiche musicali*, Carocci, Roma.
- ST JOHN, G. (2010), *Making a Noise - Making a Difference: Techno Punk and Terra-ism*, «Dancecult», 2/2, pp. 1-28, <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/download/285/259>> (ultimo accesso dicembre 2013).
- ST JOHN, G. (2013), *Writing the Vibe: Arts of Representation in Electronic Dance Music Culture*, «Dancecult», 5/1, <<https://dj.dancecult.net/index.php/dancecult/article/view/357/36>> (ultimo accesso dicembre 2013).
- STRAW, W. (1999), *Autorship*, in Horner B. - Swiss T. (eds.), *Key Terms in Popular Music and Culture*, Blackwell, Malden, pp. 199-208.
- TAGG, P. (1994), *Popular music. Da Kojak al rave*, CLUEB, Bologna.
- TURIM, M. (2007), *Art/Music/Video*, in Beebe R. - Middleton J. (eds.), *Medium Cool. Music Videos from Soundies to Cell Phones*, Duke University Press, Durham, pp. 83-110.
- VERNALLIS, C. (2004), *Experiencing Music Video. Aesthetics and Cultural Context*, Columbia University Press, New York.
- WHITTINGTON, W. (2007), *Sound Design & Science Fiction*, University of Texas Press, Austin.
- WINDSOR L. W. - DE BÉZENAC C. (2012), *Music and Affordances*, «Musicae Scientiae», 16/1, pp. 102-20.
- YOUNG, R. (2006), *Warp*, Black Dog, London.
- ZANES, W. (2007), *Video and the Theater of Purity*, in Beebe R. - Middleton J. (eds.), *Medium Cool. Music Videos from Soundies to Cell Phones*, Duke University Press, Durham, pp. 269-289.

Discografia e videografia

- Pioneers of the Hypnotic Groove* (1992), CD, Warp Records [WARP2].
- Artificial Intelligence* (1992), CD, Warp Records [WARP6].
- POLYGON WINDOW (1992), *Surfing on Sine Waves*, CD, Warp Records [WARP7].
- BLACK DOG PRODUCTIONS (1993), *Bytes*, CD, Warp Records [WARP8].
- B12 (1993), *Electro-Soma*, CD, Warp Records, [WARP9].
- FUSE (1993), *Dimension Intrusion*, CD, Warp Records, [WARP12].
- SPEEDY J. (1993), *Ginger*, CD, Warp Records [WARP14].
- AUTECHRE (1993), *Incunabula*, CD, Warp Records, [WARP17].
- AUTECHRE (1994), *Basscad*, CD, Warp Records [WAP44].

A. Bratus – Artificial Intelligence, ovvero suonare il corpo della macchina o farsi suonare?

Artificial Intelligence II (1994), CD, Warp Records [WARP23].

Motion (1994), VHS, Warp Records [WARP23V].

10+2. Classics 82-92 (1999), CD, Warp Records [WARP68].

WarpVision. The Videos 1989-2004 (2004), DVD, Warp Records, [WARPD202.]

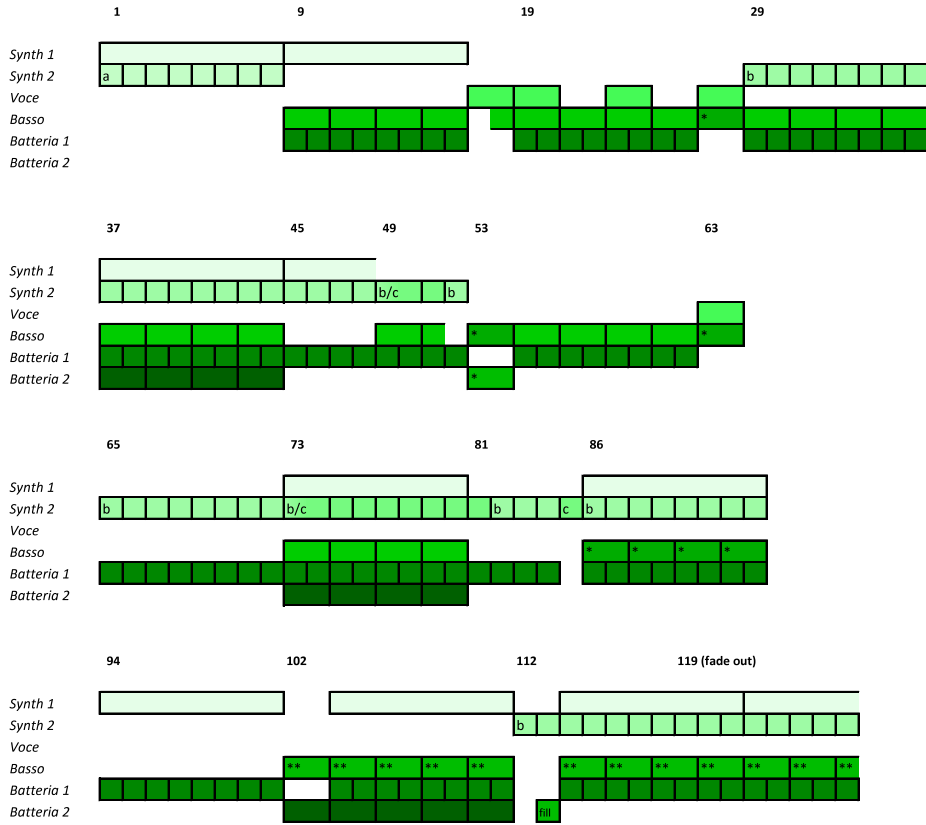
Warp20. (Recreated) (2009), Warp Records, 2 CD, Warp Records [WARPCDD201].

Warp20. (Chosen) (2009), 2 CD, Warp Records [WARPCDD202].

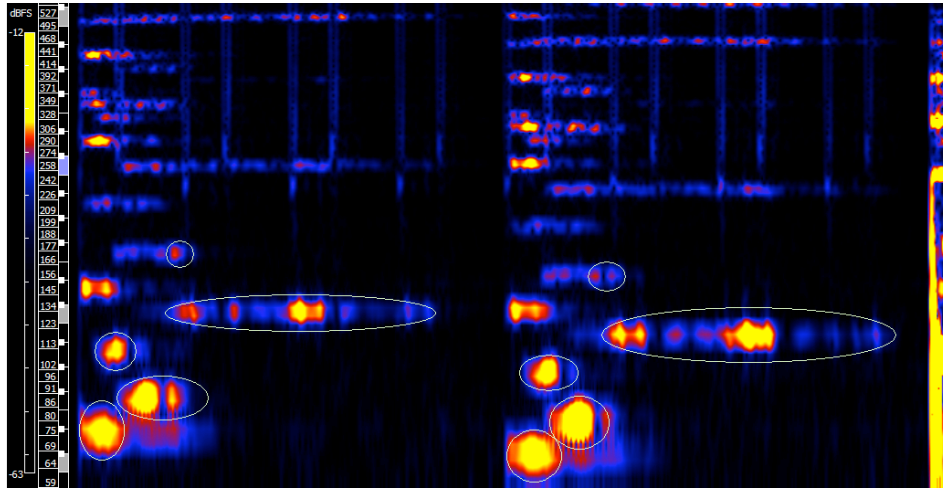
Alessandro Bratus ha conseguito il Dottorato di ricerca in Musicologia presso l'Università di Pavia, dove è attualmente assegnista di ricerca. Le sue esperienze di insegnamento e ricerca in Italia e all'estero si sono concentrate sugli approcci analitici alla *popular music* e all'audiovisivo nella cultura italiana e anglo-americana a partire dagli anni Sessanta.

Alessandro Bratus gained his PhD in Musicology in 2009 (Università di Pavia), where he is currently Research Fellow. His teaching and research experiences in Italy and abroad have focused on analytical approaches to musical and multimedia products in Anglo-American and Italian popular culture from the 1960s onwards.

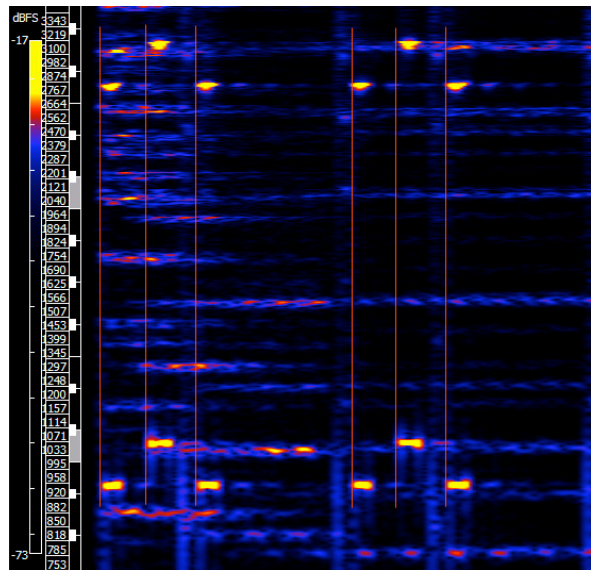
Philomusica on-line 13/2 (2014)



A. Bratus – Artificial Intelligence, ovvero suonare il corpo della macchina o farsi suonare?



Synth 1 (trascrizione e sonogramma da 0'00" a 0'15")



Synth 2 (le trascrizioni dei singoli pattern si riferiscono alle occorrenze a 0'00" [a], 0'53" [b], 1'32" [c], mentre il sonogramma si riferisce ai primi 7 secondi del brano)



Voce (la trascrizione riguarda in particolare la prima occorrenza del pattern, a 0'30")



Basso (la trascrizione riguarda in particolare la prima occorrenza del pattern, a 0'15")



Batteria 1 (la trascrizione riguarda in particolare la prima occorrenza del pattern, a 0'15")



Batteria 2 (la trascrizione riguarda in particolare la prima occorrenza del pattern, a 1'08")



Batteria 2, *fill-in* (b. 113, 3'32")

Tabella 1. LFO, LFO - schema macroformale degli elementi musicali e trascrizione dei singoli *pattern*.