

unheard-of cruelties / **crudeltà inaudite**  
Gianluca Codeghini / Dario Bellini





## unheard-of cruelties / crudeltà inaudite

Gianluca Codeghini / Dario Bellini

ATLANTIC una storia vera:

La fabbrica italiana di giocattoli produttrice delle serie di figure militari di tutti i tempi chiuse i battenti negli anni '80. Gli stampi originali furono in parte acquistati da un imprenditore iracheno che intendeva distribuirli nel proprio paese. A causa dell'invasione del Kuwait, che portò poi alla prima Guerra del Golfo, l'invio venne bloccato al confine e gli stampi rispediti a Milano. Da lì vennero mandati in Giordania e per alcuni anni se ne persero le tracce. In un momento di tregua arrivarono per vie traverse a destinazione, ma la fabbrica, con la seconda invasione dell'Iraq da parte di George W. Bush, fu distrutta da un bombardamento e dei soldatini, finiti per caso in una guerra vera, non si seppe più nulla...

La composizione avanza, accompagna, attraversa l'evento con una propria strategia musicale e lo spartito risulta essere un vero e proprio campo di battaglia. L'ambiente è invaso da migliaia di soldatini bianchi, alti pochi centimetri, disseminati ovunque in posizione eretta, schierati, pronti a sfidarsi pur avendo la stessa appartenenza, la stessa divisa, tutti bianchi, tutti amici e tutti nemici. Due gattini randagi, senza patria, sono liberi di muoversi nella stanza, liberi di trastullarsi e di giocare con i soldatini. Allo stesso tempo appaiono teneri e crudeli. La performance musicale incalza la loro azione felina e dirompente.

Il suono prodotto dagli intonarumori è stato campionato e fatto a pezzi enfatizzando soprattutto le fasi di attacco e decay con un uso improprio dello strumento e impostando la struttura narrativa su una progressione ritmica. Il suono analogico degli intonarumori si fonde con la produzione di rumore digitale e il tutto ricorda un rantolo di gatto che fa le fusa, un suono dalla pancia, emesso da dentro e intriso di corpo, confuso con la materia che lo genera. Ferocia e dolcezza dell'indifferenza. Siamo certi di odiare la violenza?

1° set\_sample and hold / prova a tenere premuto

2° set\_turn around / rotazioni

3° set\_cut / taglio

4° set\_objects

5° set\_unheard-of cruelties / crudeltà inaudita

6° set\_atlantic realpolitic

VIDEO INSTALLAZIONE

5° set\_unheard-of cruelties / crudeltà inaudite

Ambiente con una videoproiezione dalla durata di 12' in loop.

Scheda tecnica: videoproiettore impianto audio stereo con subwoofer

INSTALLAZIONE

5° set\_unheard-of cruelties / crudeltà inaudite

Ambiente, una vetrina chiusa al pubblico all'interno della quale si svolge l'azione dei gattini.

Scheda tecnica: 7 parallelepipedi di varia misura di color nero, tremila soldatini bianchi, due gattini non di razza, e impianto audio

PERFORMANCE

unheard-of cruelties / crudeltà inaudite

Proiezione video e liveset con due laptop. L'evento può durare dai 30' ai 70'

Scheda tecnica: videoproiettore, mixer per due laptop e voce, impianto audio con subwoofer (la potenza dipende dallo spazio).





## unheard-of cruelties / crudeltà inaudite

Gianluca Codeghini e Dario Bellini oggetti sonori per intonarumori, laptop ed effusioni

1° set\_sample and hold / prova a tenere premuto

2° set\_turn around / rotazioni

3° set\_cut / taglio

4° set\_objects

5° set\_unheard-of cruelties / crudeltà inaudita

6° set\_atlantic realpolitik

---

7° set\_extranoise

---

1° set\_sample and hold / prova a tenere premuto

I due autori azionano le manovelle seguendo una partitura di massima che progressivamente si sviluppa in un dialogo che innesca dei contrasti sonori tra l'esecuzione live e la traccia elaborata con le campionature.

2° set\_turn around / rotazioni

Gli intonarumori, oggetti misteriosi e ingombranti, ruotano in uno spazio nero vibrando dell'abrasione col buio circostante, svuotati della loro muta fisicità.

3° set\_cut / taglio

Persistenza nella retina dei lampi bianco-neri come la polvere su un disco di vinile, inezie lungo il solco, tra il dentro e il fuori di una figura di cui non c'è più nulla da vedere.

4° set\_objects

All'inesausto gesticolare riordinato lungo una partitura materiale, soffi e sospiri, trombe e scrocchi ribattono il loro sardonico ed inconcludente chiacchiericcio.

5° set\_unheard-of cruelties / crudeltà inaudite

L'ambiente è invaso da oltre duemila soldatini bianchi, alti due centimetri, disseminati ovunque, tutti amici e tutti nemici. Due gattini sono liberi di muoversi nella stanza, liberi di trastullarsi e di giocare con le figurine bianche. Allo stesso tempo appaiono teneri e crudeli.

6° set\_atlantic realpolitik

Omaggio agli eroici soldatini ATLANTIC.

7° set\_extranoise

Introduzione e appendice per eventi live.

Per prendere visione del materiale audio e video

<http://www.gianluacodeghini.com/crude/>

---

### Gianluca Codeghini

Ascolta intensamente un suono, al punto tale da lasciare nella memoria il dubbio di aver ascoltato altro o di non aver ascoltato affatto.

### Dario Bellini

Intessere con lo studio e la ricerca il montaggio dei materiali per il collage. Continuare ad essere spettatore senza smettere di rovistare.

info@gianluacodeghini.com - 3356539448 - 0257408876

---

Le campionature sono avvenute il 5 gennaio 2007 presso il Mart. Gli strumenti utilizzati sono in parte di proprietà del museo e altri di proprietà del pdf. Pietro Verardo che è anche colui che li ha materialmente costruiti sui disegni originali e gli appunti di Russolo e Piatti. La performance è stata registrata nell'auditorium del Mart il 24 gennaio 2007 e successivamente montata in video e audio nello studio Ciak Videoproduzioni di Brescia.