

## APHEX TWIN

### RICHARD D. JAMES ALBUM

*Richard D. James* (che poi è il vero nome dell'artista, dove "D." sta per David) è un album del mattatore sonoro irlandese più comunemente noto con lo pseudonimo di Aphex Twin, ritenuto pressochè all'unanimità uno degli esponenti più influenti della scena elettronica internazionale nonchè, più in generale, uno dei maggiori talenti musicali della contemporaneità (si pensi, a tal proposito, all'opinione che dovette presumibilmente averne, tra gli altri, un compositore del calibro di Philip Glass, che si cimentò in una versione orchestrale di una delle tracce dell'album, *I Care Because You Do* del 1995).

Uscito nel 1996 per la famosa etichetta *Warp Records*, è forse il lavoro che lo consacra definitivamente agli occhi del grande pubblico, oltre che uno dei primi in cui si fa uso di sintetizzatori software in luogo di quelli analogici (pratica divenuta usuale ai nostri giorni).

Il prodotto finale è probabilmente uno dei più interessanti dell'intera sua discografia e manifesta un'unicità ed innovatività di stile che lo rende, secondo il mio giudizio, un'opera "fuori dal tempo", difficilmente collocabile, per chi non ne conosce l'autore, in un preciso contesto temporale e culturale (e in questo meno "datato" -per non dire affatto- di lavori che pure hanno fatto la storia dell'elettronica quali, poniamo, *Selected Ambient Works 85-92*, descritto da qualcuno come "una svolta per la musica ambient").

L'album è composto da dieci brani della durata complessiva di 32 min. (la versione americana è leggermente più lunga e comprende cinque tracce extra), alcuni dei quali saranno poi ripresi in diversi spot pubblicitari.

Il primo, intitolato "4 ", è un pezzo di 3:36 min. dal sapore vagamente malinconico, il cui ritmo veloce e fluido è scandito da battute sovente irregolari e percussioni decisamente "artificiali", caratterizzate in primis dal massiccio impiego di rullate insistenti ai limiti dell'ossessività; melodie spettrali si combinano a sezioni "d'archi" in un tessuto armonico che potrebbe dirsi di matrice orchestrale: l'effetto d'insieme è quello di una vivace litania che di tanto in tanto s'interrompe per poi ripartire al comando di una voce registrata che dà il proprio assenso (come in una specie di "ciak" cinematografico) e in cui sembrano convogliare differenti disposizioni d'animo, veicolate dalla sapiente fusione di sonorità più dure ed invadenti (quelle della batteria) ed altre più discrete, il tutto non privo in ogni caso di una certa solennità.

Segue poi *Cornish Acid* (2:14 min.), un brano dalla struttura semplice e dal ritmo uniforme, tutto

giocato sul ripetersi continuo di un motivo di basso dal suono ludico, rotondo e quasi "acquatico", armonizzato a un synth dall'ampio riverbero che interviene con poche note prolungate e spesso acute a creare una sorta di misterioso ed atmosferico contrappunto alla briosità del basso stesso.

La terza traccia, *Peek 824545201* (3:02 min.), contiene, come Aphex Twin usa spesso fare (sia qui che in altri lavori), effetti provenienti da un videogioco (in questo caso si tratta del frammento iniziale del gioco *Starstrike 3D*); su uno sfondo "ambient" si alternano passaggi dal ritmo serrato e dal fragore metallico (quasi si trattasse di lamiere che urtandosi a vicenda producono un'eco ruvida e stridente) ad altri in cui le percussioni si fanno più sobrie e regolari (pur mantenendo una propensione "industrial") e in cui subentra un basso simile a quello del pezzo precedente (e la cui linea melodica è ancor più giocosa che in *Cornish Acid*), fino a terminare con un graduale ma netto rallentamento del pezzo unito ad una sua dissolvenza.

*Fingerbib* (3:48 min.), utilizzato in uno spot pubblicitario anti-droga britannico, è uno dei pezzi più delicati e giovali dell'album, in cui si intrecciano in una struttura armonica incredibilmente elegante e variegata un arpeggio che sembrerebbe di chitarra distorta e sonorità d'altro genere (tra cui probabilmente campionamenti di violini). Le percussioni e in particolar modo la cassa sono decisamente più "ovattate" che nei brani precedenti e almeno in certi frangenti la traccia potrebbe ricordare, a mio parere (ad esclusione della sezione ritmica), una composizione di musica classica.

*Carn Marth* (2:33 min.) è un brano che prende il nome da una collina della Cornovaglia, dove Richard è cresciuto con la famiglia. Anche in questa traccia sono stati inseriti suoni provenienti da un videogioco (il rumore del caricamento dati del gioco *Sabre Wulf*).

L'inizio è composto da una batteria dalle sonorità metalliche e "scintillanti" e un synth dalla melodia scarna, neniosa e quasi stonata che potrebbe forse essere accostata (in un paragone magari azzardato ma al contempo verosimilmente esplicativo) a quelle prodotte da un organetto; a questi ben presto si aggiunge quello che rassomiglia ad un fiato effettato, finché il pezzo non si fa più atmosferico e dissonante (anche per l'innesto di un basso dal timbro cupo e di uno strumento dalla resa graffiata) per poi tornare ad essere relativamente frizzante, non senza però una certa tensione "drammatica".

*To Cure A Weakling Child* (4:03 min.) è una sorta di vivace e bizzarra filastrocca intonata da diverse voci di bambini campionate e fortemente manipolate, accompagnate da una tastiera che esegue quasi le stesse note ed altri strumenti che contribuiscono a creare un sound soffuso e spensierato (benchè non manchi magari una certa ambiguità), contrastante come altrove con una batteria il ritmo della quale si fa, col procedere del brano, sempre più serrato e incongruo, fino a un assolo la cui "irriproducibilità" sta a testimoniare (oltre che, plausibilmente, una certa vena esibizionistica del musicista originario di Limerick) un'assoluta padronanza tecnica.

*Goon Gumpas* (1:58 min.), che porta il nome di un villaggio situato nei pressi di Redruth, è il pezzo più corto dell'album nonché uno dei più dolci e delicati, quasi eterei. Privo di percussioni, sembra

eseguito da una formazione d'archi alla quale si aggiungono, in un secondo momento, un basso piuttosto caldo ed intimo ed una tastiera dalle note acute e dal gusto decisamente "vintage".

*Yellow Calx* (3:02 min.) è una traccia la cui suggestività è probabilmente legata, anzitutto, all'utilizzo di sintetizzatori i cui accordi arcani sembrano provenire da luoghi remoti, come nostalgicamente sprigionati dalle viscere della terra.

La sezione ritmica è affidata a percussioni connotate da accentuati delay e riverberi; il suono della cassa dritta è talmente soffice da risultare quasi impalpabile e in ciò si contrappone alle altre componenti della batteria nonchè ai vari effetti di cui il pezzo è condito i quali invece, nell'insieme, tendono a una resa che ricorda da vicino l'amalgama di rumori che è possibile avvertire, ad esempio, in una fabbrica.

Il singolo *Girl/Boy Song* (4:52 min.), presente nella pubblicità di una banca del commercio americana, è uno dei brani più melodici e per questo orecchiabili dell'album, giocato su una felice combinazione di lirismo, leggerezza e vivacità. Anche in questo caso Aphex Twin sembra attingere a piene mani dalla musica classica, sia nella scelta della ricca strumentazione, che nella strutturazione del tessuto armonico, che nella predilezione per determinati accordi. L'introduzione è degna di un'orchestra da camera alla quale ben presto si unisce una batteria di stampo "drum'n'bass" che dona vitalità ed impatto all'intera composizione e, nel finale, una tastiera dal motivo semplice e soave.

Infine c'è *Logan Rock Witch* (3:33 min.), il cui nome deriva da una famosa roccia in Cornovaglia e che rappresenta uno strano ma (a mio avviso) riuscitissimo miscuglio di differenti influenze: un ritmo dal sapore "latineggiante" e scandito da una batteria ottenuta campionando il suono di un giocattolo per bambini, si somma alla sacralità di un organo, ai frammenti melodici di una tastiera che, come spesso accade, possiede un'estrema ed efficace sobrietà e ad effetti spassosi tipicamente da videogioco, per una delle tracce che meglio illustrano, probabilmente, il radicale eclettismo dell'artista irlandese, la disarmante disinvoltura di chi sa muoversi tra i più disparati generi musicali (rielaborandone ognuno con un'originalità che non conosce -o quasi- rivali) quali tecno, drum'n'bass, noise, acid house, pop, musica per cartoni animati, ambient, musica classica e, come si suol dire (e forse raramente risulterebbe appropriato come in questo caso), "chi più ne ha più ne metta".