

Questa è la seconda edizione di una nuova fanzine di nome **Distorsione**, probabilmente niente di nuovo ma vuole essere qualcosa di differente. Differente dall'attualità che ci circonda, toccando temi che possono fare la differenza per qualcuno. Perché se per te comprarti un computer o un telefono nuovo non è un problema per altre persone lo è.

Queste pagine si evolveranno nel tempo, in base alle esperienze ed alle conoscenze di chi ci scrive (Già da questo numero la fanzine è composta da 28 pagine rispetto alle 16 della precedente).

Al suo interno potrai trovare musica, arte, cultura digitale, riuso, controcultura e non solo. Alla fine chi scrive in questa zine non ha vincoli di argomenti, deve farlo solo seguendo un filo conduttore, il concetto di WARP. Warp è una parola inglese che si può tradurre come curvatura, deformazioni, distorsione.

In questa zine scrivono persone diverse tra loro ma accomunate da valori fondamentali. Queste persone rifuggono qualsiasi tipo di discriminazione. **QUALSIASI**.

Al numero zero.uno hanno partecipato con contributi:

MaryPulp – Kuroki Terror Society – Marbit – Merdiolence – Rick Dope – Rezna – Hernán Saez – Movimiento Federal Cyberciruja – NO// – rebynera

Altre persone ed entità hanno aiutato sia a livello pratico che a livello concettuale, ispirando idee e nei dettagli tecnici come Il **Collettivo Warpo** e tutta la **Zona Warpa**.

A tutte queste persone va il mio ringraziamento per il supporto, la fiducia ed i contenuti concessi a questa fanzine.

Rezna

Se hai acquistato la cassetta insieme a questa fanzine sul lato A troverai le seguenti canzoni:

- 1) Noise In The Van – Smoog (Tape Version)**
- 2) Nothing Stand – Codex Of The Grudge**
- 3) Duocane – rAmen**
- 4) The Dead Man In L.A. – Giorno di Polvere**
- 5) Side5how – Scarti**
- 6) Solo1981 – Respingimi**

Il lato B è vuoto, a tua disposizione per qualsiasi progetto ti venga in mente.



Se ti piace la musica e stai cercando una piattaforma alternativa vieni su Stereo!

Su Stereo non ci sono algoritmi che ti consigliano gli artisti mainstream (perché non ci sono) ma puoi trovare tantissima altra musica!

Collegati e ascolta su stereo.kenobit.it

Se pubblichi musica su STEREO ti impegni a rispettare i valori della comunità. Non pubblicare brani con titoli/testi che contengono: sessismo, machismo, bullismo, omofobia, bifobia, lesbofobia, transfobia, afobia, abilismo, razzismo, pubblicità e/o annunci commerciali.

Se hai domande, richieste o vuoi partecipare con qualche contenuto a Distorsione scrivi a info@metazoa.it

Intervista a KUROKI.TERROR.SOCIETY

Domanda di rito: come nasce il progetto KUROKI.TERROR.SOCIETY e da cosa trae ispirazione? Kuroki è un cognome giapponese se non sbaglio...

Si esatto, Kuroki è anche un cognome giapponese (ci sono anche 4 o 5 persone famose che hanno questo cognome in Giappone, cantanti, doppiatrici, attrici...), ma non è per questo che ho scelto quel nome. L'ho selezionato proprio per il significato della parola *kuroki* associato ai termini *terror* e *society*; *kuroki* tradotto semplificando in italiano significa "demone nero", *terror* tradotto dall'inglese significa "terrore" e *society* vuol dire "società"; quindi, letteralmente il significato è **"la società del terrore del demone nero"**. Perché questo nome? Perché ho sempre avuto un legame profondo con i sentimenti di paura e terrore, nella mia vita ho elaborato le migliori idee e ho costruito i progetti più interessanti e duraturi nel momento in cui avevo paura di qualcosa, l'istinto di sopravvivenza e di uscire da quella situazione viene fuori con prepotenza e mi ha spinto e mi spinge tutt'oggi a fuggire (in senso metaforico) il più velocemente possibile da lì. La liberazione di adrenalina in quei momenti è quasi uno stimolo eccitante a tal punto che mi amplifica i sensi e la sensibilità e mi fa elaborare un piano, veloce ma efficace. E poi, diciamo chiaro, a praticamente nessuno piace dire che ha paura di qualcosa, lo rende vulnerabile nei confronti degli altri e in questa società dell'uomo che non deve chiedere mai, che non deve piangere mai, che non deve piegarsi davanti a niente, **non va di moda farsi vedere flessibili ai sentimenti**. Io invece ho fatto pace con questo sentimento da tanto tempo e lo accolgo come una parte fondamentale di un processo di crescita personale, quindi mi sono immaginato una *kuroki terror society* nella quale un po' tutti si ha paura di qualcosa di mostruoso e etereo (ad esempio un demone nero) ma che reagisce, quasi di istinto, e crea qualcosa di bello facendo venire fuori il lato migliore e più umano di tutti gli appartenenti di questa comunità. La storia ci dà tantissimi esempi di cose belle, progetti di controcultura, di resistenza, nati proprio sotto gli spettri del terrore, che spesso purtroppo sono fatti di carne ed ossa.

Al di là del pippone sul concetto legato al nome, il progetto nasce dalla voglia di sperimentare; in passato ho fatto parte di tanti progetti musicali che vanno dal punk allo ska, dal rock indipendente alla chiptune (modificando vecchi Gameboy e cartucce di gioco) e mi sono divertito tantissimo, anche se mi sono sempre state troppo strette le etichette spesso create dalle varie scene: il "non puoi aggiungere un pedale di distorsione se fai ska perché in questo caso diventa ska-punk", "non puoi fare un pezzo melodico a 80 bpm se sei un gruppo punk, perché non si poga a 80 bpm", ecc.

Questa estremizzazione che sto facendo è per spiegare meglio il concetto che la costrizione, anche soft, che viene imposta da certe regole di condotta non

scritte all'interno di generi musicali e le corrispettive scene satelliti, non mi è mai piaciuta. Mi stuzzicava invece l'idea di spaziare con un progetto personale dove volevo e quando volevo, mi sentivo più libero: è a questo punto che il sentimento sopra descritto si è fuso con la mia passione per i sintetizzatori e per il *field recording* e, pregno di ascolti trasversali a tutta la mia vita di artisti che rompono gli schemi musicali e che si spingono in profondità alla ricerca del suono o del concetto perfetto, ho iniziato e creare qualcosa di personalmente appagante e intellettualmente stimolante.

Quando hai deciso di andare a caccia di suoni e quale "incontro" ti ha stimolato all'esplorazione di paesaggi di cui tenere memoria attraverso l'udito anziché la vista?

Che bella domanda! È una domanda affascinante perché ognuno di noi ha dei momenti di rottura nella vita, dei cambi di direzione repentini, degli scossoni che svegliano dall'assopimento, e anche per me è avvenuto così, tutta colpa di un libro, anzi due: ***Il paesaggio sonoro* di R. Murray Schafer e *Sulla musica* di Carlheinz Stockhausen**.

Nonostante fossi un divoratore seriale delle loro opere artistiche (unite a quelle di John Cage e dei più recenti Brian Eno, Ryoji Ikeda, Alva Noto, ecc..) non avevo mai letto i loro studi approfonditi sul tema del suono e sul concetto profondo di musica. Mi hanno spalancato gli occhi o, per meglio dire, le orecchie.

La cura e la sensibilità con la quale descrivono l'ambiente sonoro nel quale siamo immersi mi ha travolto come uno tsunami; dopo la lettura di questi libri il mio senso dell'"udito" è passato a un livello successivo, a un livello consapevole e mi sono reso conto che, come il vedere o il toccare qualcosa, il suono ha un potere devastante su di noi. Se è un suono secco, grave e di volume elevato ci mette in guardia ("cosa è successo?!"), se è un suono acuto e frammentato ci mette in una condizione di disagio, se è un suono ripetitivo ci trasmette angoscia o inquietudine e così via, ma la cosa meravigliosa è anche che non è dato per scontato che per tutti sia così. Le diverse sensibilità ed esperienze pregresse di ognuno di noi ci plasmano a tal punto che per qualcuno, ad esempio i suoni ripetitivi e prolungati nel tempo sono fonte di rassicurazione, zona di comfort, senso di tranquillità (pensate ad esempio a chi si addormenta meglio con il rumore delle macchine che passano fuori dalla propria abitazione o chi si culla con il suono di un asciugacapelli).

Mi ricordo ancora benissimo che appena finita la lettura dei libri mi sentivo come svegliato da un lungo sonno, i pensieri ricorrenti, il rimuginio e in qualche modo anche la superficialità con la quale compivo tutte le azioni quotidiane, erano sparite e avevano preso il loro posto una marea di piccolissimi dettagli sonori, prima impercettibili, ora estremamente affascinanti e

interessanti, anche passare banalmente da un ambiente aperto a uno chiuso e viceversa o da una stanza dell'ufficio a un'altra era diventata un'esperienza sulla quale mi soffermavo per capirne le varie sfaccettature e le sensazioni che essa generava su di me. Di solito quando leggi un libro e scopri una cosa nuova o un'applicazione per la vita quotidiana è normale che per qualche giorno metti in pratica quello che hai acquisito, poco dopo però viene soffocato nuovamente da altre mille informazioni che si accavallano e rotolano su se stesse; ecco, questa volta a me non è successo e sono ben tre anni che il mondo mi appare molto più ricco, molto più presente e molto più interessante proprio grazie al saper ascoltare, al sentirti dove sei in quel preciso momento e sentirti veramente e completamente. Credo che queste sensazioni siano anche alla base delle tecniche di mindfulness del qui ed ora...

I suoni possono essere familiari o nuovi e sconosciuti e in tutti e due in casi mutano il nostro umore e la nostra percezione dell'ambiente che ci circonda. Immaginatevi un bordone di fondo appena uscite di casa vostra, nella vostra città e state passeggiando, costituito dal suono dell'aria tra le foglie degli alberi, un semaforo che suona per l'attraversamento pedonale, le macchine che passano, qualche clacson, un cane che abbaia in lontananza, il suono delle tazzine da caffè sbattute contro i piattini e il brusio delle voci nelle vicinanze di un bar; **tutto questo "rumore" di fondo**, anche se non ce ne accorgiamo consciamente, identifica un determinato luogo ad un determinata ora, in una determinata stagione e **ci posiziona in uno stato di familiarità con l'ambiente circostante** che ci comunica che siamo dove eravamo una settimana fa, ieri, e dove probabilmente saremo domani, danno personalità indistinguibile a quel luogo. Paradossalmente, se chiudessimo gli occhi per un intero giorno e venissimo scorrazzati da qualcun altro lungo la nostra giornata tipo, sapremmo identificare ogni singolo luogo, ogni singola persona che conosciamo, probabilmente anche a grandi linee l'orario, la situazione meteorologica, solamente dal paesaggio sonoro che ci circonda e ci inonda di informazioni! Non è magnifico? Può sembrare una banalità ma provate a scavare ancora più a fondo: il suono della voce di un vostro parente, di una vostra amica, di uno dei vostri partner in particolare che vi faceva sentire intimamente al sicuro... Ad esempio, a me è capitato di commuovermi come un cretino passeggiando per strada e sentendo quella che mi sembrava la "voce" di un mio caro amico a quattro zampe purtroppo morto in un incidente, eppure quelle sonore onde meccaniche che si propagavano nel supporto di propagazione aria che hanno colpito il mio padiglione auricolare e hanno fatto vibrare il mio timpano sono solo fisica applicata alla realtà. In quel momento il mio cervello ha elaborato qualcosa di magico che mi ha strappato una lacrima e un sorriso.

Dopo qualche giorno che avevo finito quei libri è stata irrefrenabile la voglia di mettermi a rispolverare vecchi microfoni e a comprarne di nuovi per cominciare

a fare esperimenti, esperienza e musica con questa nuova sensibilità acquisita; quindi sono nati i lavori concettuali *Grottesco*, *Pteridium* (del quale ha fatto una recensione magnifica Marina di The Undergrounder, lo trovate su Facebook e Instagram), *Dronelettrico* e l'ultima uscita *Registrazioni ambientali 1* che ha la particolarità di essere field recording puro, non editato.

Nel numero 0 della fanzine ho consigliato l'ascolto di Dronelettrico album in due tracce pubblicato con Dio Drone lo scorso ottobre. Personalmente mi ha fatto impazzire. L'ho vissuto come un omaggio al drone e con esso alla stessa acustica, non a caso le due tracce le hai chiamate Volt e Ohm. Cosa hai voluto restituire con quest'album?

Dronelettrico è il progetto al quale, in qualche modo, sono più affezionato, non solo per l'aspetto tecnico di registrazione (catturare quei suoni non è stato per niente semplice) ma anche perché, prima di premere REC sul microfono ho fatto un vero e proprio studio di una materia a me sconosciuta, l'elettricità, ho letto qualche testo scolastico e ho approfondito nei siti, nei forum e di nuovo sui libri.

È tutto nato da una domanda "Perché l'elettricità fa 'rumore'?". Beh, la risposta è complessa e la trovate tutta dettagliatamente esposta nell'inserito del vinile di *Dronelettrico*.

Ma al di là della risposta alla domanda, mi ha affascinato il modo nel quale il mio progetto musicale mi abbia spinto a tornare a studiare qualcosa, qualsiasi cosa, una cosa tra le tante, come l'elettricità, il funzionamento della fisica e della meccanica che stanno dietro a un semplice switch di un interruttore fino ad arrivare a complessi (almeno per me) schemi elettrici come quelli che disegnano l'anima interna dei miei tanto amati sintetizzatori ed effetti audio analogici.

Come dici te Maria Paola, ***Dronelettrico*** è sicuramente un omaggio alla musica drone, il nome dell'album è volutamente sbilanciato nel suggerire una strizzata di occhio in quella direzione, ma più intimamente **è un'ode sincera, una celebrazione, dell'elemento elettricità**, fondamentale (o quasi), che è spesso (o quasi nella totalità dei casi) dato per scontato nella nostra vita di tutti i giorni ma al quale ormai, purtroppo o per fortuna, dipende dai punti di vista, siamo tutti quanti legati stretti, pressoché saldati.

La stessa zine sulla quale sono impresse queste parole, è un risultato di tanti passaggi nei quali è stata fondamentale l'elettricità, gli smartphone o i computer con i quali vi siete scambiati i file di stampa e avete impaginato questo bel progetto, funzionano ad elettricità, la stessa stampante che ha stampato questa carta, funziona a elettricità, i miei microfoni, i miei registratori, i post sul mio profilo Instagram sono fatti di elettricità e addirittura il nostro cuore e il nostro cervello (in generale tutto il nostro corpo) sarebbero un ammasso di

carne priva di vita, senza elettricità. **Il mondo che conosciamo oggi è elettrico, talmente elettrico che, uno switch off globale improvviso, metterebbe a dura prova il genere umano.**

Quindi con il rispetto che gli devo, la gratitudine e uno strano sentimento di sottomissione consapevole e reciproca (io non posso fare molte cose senza di lei, ma lei senza di me può solo esistere, sono io e in generale il genere umano che la piega al proprio volere e per i propri scopi), questo lavoro concettuale è proprio dedicato al suono che emette l'elettricità. Ho cercato, nel miglior modo possibile, di catturare i suoni impercettibili che emettono le prese elettriche, i lampioni, i neon, piccolissime coil di Tesla, e mi hanno regalato crepitii, scoppiettii, ronzii, rombi, acuti e un'altra grande gamma di suoni veramente affascinanti. Anche qui, non posso fare a meno di dire che in realtà quei suoni li sentiamo tutti i giorni, il problema è che sono talmente bassi di ampiezza che vengono oscurati da tutti gli altri suoni che ci sono in una stanza o all'aperto, quindi mi sono dovuto fermare ad ascoltare meglio, a volte sdraiarmi, sedermi, inginocchiarmi, salire su un tavolino, per avvicinarmi con il mio orecchio e il mio registratore e imprimere in una scheda SD e successivamente su un vinile quel suono per sempre.

Dopo le registrazioni non sono mancati un editing pesante, l'utilizzo di effetti audio come modulatori di frequenza, equalizzatori, riverberi, ecc. ed infine qualche pennellata di synth in qua e in là (nello specifico una Lumanoise Leploop).

Adesso parliamo di rapporti, primo fra tutti quello col paesaggio sonoro e il modo in cui lo metti in relazione con te tramite i field recordings. Come tratti lo spazio circostante quando devi catturarne i suoni? E come tratti i suoni in post-produzione?

Quando scelgo di registrare mi piace immaginare il paesaggio che mi circonda come un complesso e articolato strumento musicale avente infiniti timbri diversi, infinite note, infinite possibilità, con la differenza che questo strumento non ha bisogno di me per emettere un suono, è autonomo. Lui è già lì, con o senza di me e molto probabilmente avrebbe sparso in aria quelle onde sonore anche se io non fossi stato lì: è solo un caso fortuito che io in quel momento abbia deciso di essere lì a registrare quei determinati suoni perché lui l'avrebbe fatto anche se io non esistessi proprio. Mi piace questa quasi totale casualità nella quale i suoni e io (con il mio registratore e i microfoni) incrociamo per un breve lasso di tempo le nostre strade.

Ovviamente, detta così, sembra quasi che faccia tutto da solo il paesaggio sonoro preesistente (in un certo senso possiamo anche vederla così), in realtà quando sono in quel preciso istante e in quel preciso luogo scelgo di esserci perché voglio servirmi di questi suoni per comporre qualcosa e quindi scelgo

quali, tra i tanti, registrare e quali lasciare passare via. Si può dire che metto un filtro personale il quale setaccia solo le onde sonore che rientreranno poi nella registrazione perché in quel momento mi sentivo di scegliere così; quindi, sempre usando la metafora dello strumento musicale, decido io quali tasti pigiare e quali corde pizzicare nella vastità di uno strumento che sta già facendo tutto da solo; dicevo prima che "voglio servirmi di questi suoni" ma anche su questo ho fatto parecchie volte una riflessione: credo che si possa parlare di **ecologia sonora** (come spiegato anche da artisti molto più illustri di me), nel senso che quel suono che io ho registrato preesisteva, è esistito e sarebbe esistito anche se io non fossi stato lì. Quindi registrarlo è stato solo un atto di appropriazione temporanea, è solo il ricordo (registrazione) di quando quel particolare "rumore" ha fatto vibrare la membrana di uno dei miei microfoni, come una fotografia sonora (però senza che nessuno si mettesse in posa per farla, uno scatto rubato).

La ripresa del paesaggio sonoro non avviene solo passivamente, ma anche attivamente, utilizzando quello che trovo nell'ambiente circostante: posso essere incuriosito nell'ascoltare il suono che produce un materiale (ad esempio il legno) nel momento in cui sbatte con un altro materiale (ad esempio la pietra); credo che con uno studio molto approfondito (quasi da disturbo ossessivo) riascoltando quel "toc" che ne esce fuori si potrebbe determinare che tipo di legno (morbido, duro, bagnato, secco, ecc) ha sbattuto con quale tipo di pietra (arenaria, sedimentaria, calcarea, ignea, ecc). Mi piace pensare ai suoni che registro come veramente unici ma identificabili, come se ci fosse un vocabolario sonoro nel quale sono descritti alla perfezione tutti i "rumori" presenti in natura (quel particolare vetro temperato fa questo rumore, quella particolare miscela di plastica fa questo rumore...). Del resto non è strano se vi dico che, ad esempio, nel mio ultimo lavoro uscito *Registrazioni ambientali 1* siete in grado di riconoscere una percentuale molto alta dei suoni contenuti nelle registrazioni, avrete riconosciuto i bicchieri di VETRO che sbattono quando entro nei locali di Monaco, avrete riconosciuto lo stridere delle pastiche dei freni delle metro ad alta velocità sulle ruote di METALLO dei treni, avrete riconosciuto lo scorrere di ACQUA in prossimità del fiume Inn a Innsbruck, e via dicendo. Anche se rimaniamo sul generale, senza sapere quale vetro, quale metallo e che tipo di acqua sono state registrati con i microfoni, possiamo facilmente identificare i materiali da cui provengono i suoni senza vederli ma solo tendendo l'orecchio (e magari chiudendo gli occhi). Affascinante.

Una volta acquisiti i suoni, prima che diventino un cd, un vinile o una cassetta, subiscono delle trasformazioni abbastanza complesse e a volte, come in *Registrazioni ambientali 1* non subiscono proprio niente, solo dei tagli nella durata e un semplice montaggio, quindi in questo caso possiamo dire che è *field recording* puro.

Nei lavori come *Pteridium* e *Dronelettrico* invece i suoni vengono fatti incontrare con effetti audio che ne modificano la tonalità, l'ampiezza, l'equalizzazione e l'onda sonora e quindi diventano più riverberati o più asciutti, con più bassi o con più alti, con un distorsore o un altro modulatore di frequenza; poi li faccio incontrare con i miei amati sintetizzatori e miscolo tutto insieme come in un impasto di una torta sonora, generalmente tutto questo è fatto subordinatamente a un concetto di base, per questo li chiamo concept album. In *Pteridium* ho registrato quei suoni e li ho fusi con quegli effetti e quei synth sotto il cappello del paesaggio che muta nelle ore del giorno e nelle stagioni e del mood personale che avevo in quel momento, invece *Dronelettrico*, beh ve ne ho già parlato. :)

Harry Sword nel suo libro *Alla ricerca dell'oblio sonoro* ha scritto «vivere significa convivere, anche senza esserne consapevoli, con una molteplicità di drone di sottofondo», aggiungendo più avanti che viviamo anche contesti in cui non è possibile una tregua acustica a causa dell'assenza di controllo sui suoni. Che rapporto hai coi suoni degli altri? E col concetto di "rumore"?

Per questa risposta, oltre a Harry Sword citerei un mostro sacro della musica sperimentale statunitense, **John Cage**, secondo il quale l'assenza di suono non esiste, è solo una percezione prodotta dall'assuefazione ai rumori quotidiani, ai quali prestiamo scarsa attenzione. Per spiegare meglio questo concetto nel 1952 compose anche la sua opera *4'33"* (quattro minuti e trentatré secondi) che poteva venire composta con qualsiasi strumento e qualsiasi orchestra; consisteva in quattro minuti e trentatré secondi di silenzio in teatro nei quali, il nuovo materiale sonoro era uno starnuto di uno spettatore, il respiro affannato di un asmatico, una persona che sbadiglia, il silenzio non esiste anche se è assenza di suoni, in natura non esiste, non nel nostro mondo.

Faccio un altro esempio, la **camera anecoica**, ne abbiamo anche una in Italia, a Ferrara, può essere visitata in specifici momenti dell'anno. Una camera anecoica è fondamentalmente una stanza con muri acusticamente isolanti molto molto spessi per annullare qualsiasi suono dall'esterno, invece all'interno è progettata con particolari pannelli per ridurre totalmente (anche se al 100% non è fisicamente possibile) la rifrazione dei suoni, quindi isolati al massimo dall'esterno con zero eco, con zero riverbero anche la nostra voce o un battere di mani diventa un'esperienza strana e inquietante. Il suono risulta secco e finisce subito nel momento in cui viene emesso per assenza di rifrazione (vi invito ad approfondire perché è veramente interessante); qui ci si aspetta che ci sia il silenzio assoluto...e invece no, quando le orecchie, dopo dieci minuti, iniziano a disintossicarsi dal brusio del mondo esterno, cominciamo a sentire, con un volume neanche troppo basso, principalmente due rumori: uno con frequenza alta e uno con frequenza bassa, sono rispettivamente la corrente

elettrica del vostro cervello e del vostro sistema nervoso (frequenza alta) e il vostro cuore con tutto il sistema circolatorio annesso (frequenza bassa), seguiti da altri "rumori" che diventano inquietanti, come i grugniti dello stomaco, le bolle d'aria nell'intestino, la saliva che scende in gola dopo la deglutizione, e via dicendo; alcune persone sostengono addirittura che dopo 15/20 minuti lì dentro sentono la necessità di uscire al più presto perché i rumori del loro corpo diventano insopportabili e fastidiosi.

Il silenzio assoluto non esiste, neanche in una camera progettata per ottenere il silenzio assoluto, quindi come la citazione di Harry Sword che hai scelto, «vivere significa convivere, anche senza esserne consapevoli, con una molteplicità di drone di sottofondo».

Detto questo, tutti i suoni emessi da fonti esterne a me, macchinari, alberi e persone, compongono cinicamente il paesaggio sonoro circostante. Il paesaggio sonoro circostante influenza il nostro mood e il nostro umore, avendo coscienza e consapevolezza di questo. Possiamo decidere di farci influenzare più o meno e di cambiare paesaggio sonoro, spostandoci, fisicamente o anche banalmente skipping una traccia su Spotify ed ecco che cambia tutto, il rumore diventa vento tra le foglie, persone che litigano diventano l'ultimo album di Calcutta, le macchine che passano diventano lo schiocco di un bacio di tua mamma oppure tutto quello che vorrai.

Vorrei parlare a lungo del concetto di rumore, ma ci vorrebbe un'intervista a parte, troppo vasto e complesso l'argomento; mi viene solo da dire che è una parola che per me non ha troppo significato, o comunque è una soggettività collettiva che si è trasformata in parola, una generalizzazione talmente generalista che perde il suo significato per appunto la troppa dimensione, un po' come dire "brutto" o "bello", argomenti sconfinati...

Sempre a proposito di rapporti, quello tuo con i vari strumenti usati. Come metti in connessione a livello pratico la percezione uditiva che hai esperito registrando i suoni, i field recordings ottenuti e tutta la produzione che viene dopo? Per esempio, che strumenti usi? Quali prediligi generalmente? Prendi appunti durante le registrazioni?

Il processo di registrazione per me è quasi un rito, mi posiziono nell'ambiente sonoro che ho deciso di riprendere e sto in silenzio per qualche minuto. Se comincio a percepire qualche cosa che mi convince, se lo strumento preesistente automatico – per riprendere il discorso di prima – emette sonorità che incontrano il mio gusto, prendo uno dei registratori portatili che ho, più frequentemente uso uno Zoom H5 a 4 canali (rapporto qualità/portabilità ottimo), scelgo il tipo di microfono più adatto, se voglio fare una ripresa panoramica, cioè dell'interezza del paesaggio che mi circonda scelgo un tipo di microfono, se voglio riprendere suoni "singoli" che mi hanno particolarmente

colpito, uso dei microfoni shotgun o unidirezionali, puntandoli direttamente sulla fonte sonora. Dopo regolo i parametri di input e di compressione/gate e inizio a registrare; durante tutto il processo di acquisizione audio, ascolto in real-time quello che stanno acquisendo i microfoni, un po' per avere un feedback diretto con i parametri impostati, un po' perché mi godo i suoni che spesso sono molto diversi da come si sentono ad orecchio nudo, i microfoni quasi sempre hanno una sensibilità maggiore del nostro apparato uditivo, quindi qualche "rumore" può apparire più nitido, di ampiezza più alta, di un timbro diverso. Per ricordarmi dove e cosa ho registrato, invece di rinominare le tracce direttamente sul registratore che richiederebbe più tempo e mille tap sui vari tastini, preferisco annotarmi il tutto sul telefono sull'app Note, ho una nota in particolare di cui vado un pò orgoglioso che è diventata mostruosa da quanto è lunga: lì ci sono annotati tutte le varie registrazioni fatte nel tempo, spesso anche con le coordinate gps dei luoghi di ripresa, mi piace essere molto preciso e pignolo. Ad esempio, sulla copertina del cd di *Registrazioni ambientali 1* c'è una sfilza di coordinate gps con il minutaggio della traccia accanto, così l'ascolto diventa interattivo. Se si inseriscono le coordinate così come sono scritte ad esempio su google maps si ritrova l'esatto punto nel quale io ho premuto REC.

Dopo l'acquisizione dei vari suoni, che può avvenire in sessioni singole di un giorno o in sessioni di più giorni, sposto tutto il materiale dalla scheda SD dello Zoom H5 sul computer e lì ristagnano per un pochino, lascio passare un po' di tempo perché è proprio in quel momento che tra un pensiero e l'altro inizio (anche involontariamente) a costruire la traccia finale nella mia testa; dopodiché (non vorrei fare troppo l'artista ma è così...) come uno scultore vede già l'opera finale nel pezzo di marmo cubico davanti a sé, con alcuni software, primo su tutti Ableton, vado a scolpire più o meno decisamente i suoni, fino ad arrivare al risultato che mi si è formato in testa giorni prima.

Mi piace la libertà che, il *field recording* ti lascia in ogni parte del processo, dall'acquisizione dei suoni alla traccia finale.

Prossimi progetti? Idee che ti piacerebbe sviluppare?

Tanti, troppi. Ho un lavoro bello intenso e una vita privata che richiede molte energie, il tempo a disposizione non è mai quanto vorrei, ma ho deciso in queste ultime settimane di dedicarmi determinati momenti della giornata, con disciplina, a studiare, leggere, guardare, apprendere e devo dire che è vero il detto "non è la quantità ma la qualità del tempo che uno dedica a un progetto che fa la differenza". Sono molto soddisfatto.

Chi mi segue sui social, sa che nel 2024 ho scisso le mie produzioni in due: da una parte troviamo le produzioni più concettuali quindi quelle che si servono di un concetto di base, i synth, gli effetti analogici e il field recording come ad

esempio Grottesco, Pteridium e Dronelettrico; dall'altra ci sono invece le Registrazioni ambientali pure che sono quelle di cui vi ho parlato precedentemente. Ecco l'idea è di portare avanti tutti e due i filoni con uscite abbastanza frequenti, ho una tonnellata di registrazioni da mettere in bella e da confezionare per delle nuove uscite, mentre sul lato più concettuale (quelli che presumibilmente usciranno su formato vinile con inserto) ho un'idea che mi ronzia in testa da un po' di tempo che si basa su uno studio di "musica puntillista" ritrovata in artisti come Stockhausen, Debussy e Webern, però applicata al timbro vocale di alcune persone che mi gravitano intorno. Una cosa molto particolare con la quale vorrei capire se condensando e distillando al massimo il parlato con tutte le sue pause, i sospiri, il ritmo di voce ecc. ecc. si può definire una persona, in parole povere "c'è un suono singolo che identifica una persona, esiste un suono diverso da persona a persona che ci fa pensare a lei, con tutto il carico emotivo che si porta dietro?" Un'impresa non facile ma affascinante.

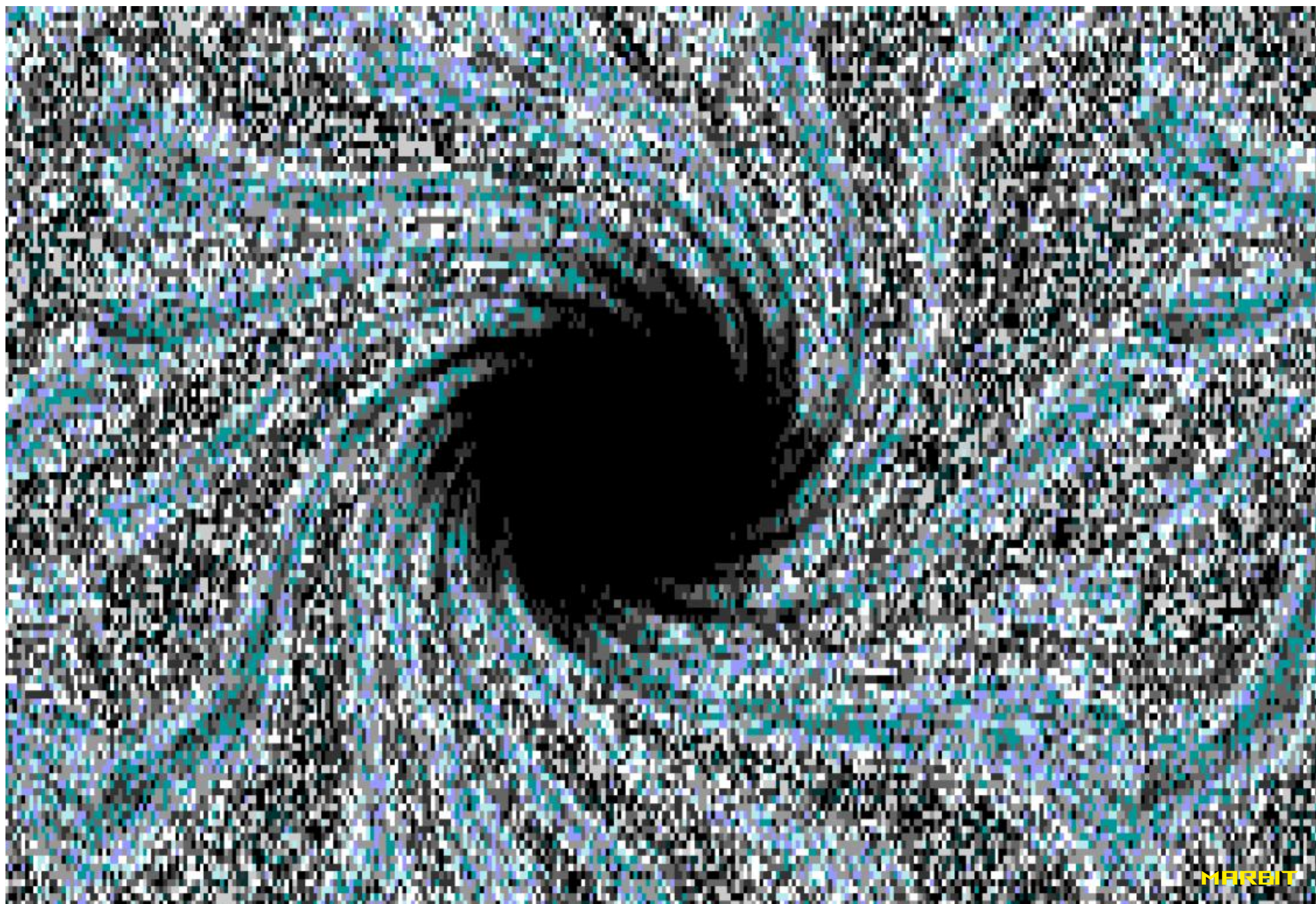
Poi ci sono altri progetti, mi sono appassionato di arte e grafica moderna, quindi a breve lancerò una serie di poster molto particolari che parlano di musica drone, di concetti forti e di sensazioni, un po' di Kuroki.Terror.Society. Non solo da ascoltare ma anche da appendere a qualche parete.

Infine, non per ordine di importanza, ci sono i live, dopo un paio di anni da "topo da biblioteca", nel 2024 vorrei finalmente presentarmi al pubblico con dei concerti in giro per l'Italia. Dei concerti ovviamente un po' particolari perché vorrei immergere lo spettatore non solo nel mio paesaggio sonoro, ma anche nel mio paesaggio di immagini e luci. A tal proposito, magari cogliendo l'occasione di questa mia intervista, vorrei fare una chiamata agli artisti che sappiano "armeggiare" con questi software per la mappatura di luci, proiettori e video in real-time con il suono, come Touchdesigner, Max Msp e similari, un po' in stile Tundra, Riyoji Ikeda, Nonotak, Alva Noto, 404.zero, ecc; in sostanza ho bisogno di un partner in questo.

È stato un piacere aprirmi con voi e vi rinnovo ancora i miei complimenti per il progetto che state portando avanti. Con tutto il cuore!

Intervista a cura di MaryPulp





Merdiolence – Fart of Doom

I. Di cosa si occupa questo articolo.

Del fatto che, durante un piovoso pomeriggio di giugno, l'etichetta fiorentina *Danex Records* ha dato una festiccioia per celebrare il seguente evento: *Fart of Doom*, demo pubblicato trenta anni fa dalla band cittadina **Merdiolence**, avrebbe vissuto una seconda giovinezza grazie a una felice operazione di ristampa. Eccolo lì in scaffale. Nuova cover, nuovi suoni, caro vecchio (e sorprendente) technical-death metal. Gaudio. Andiamo avanti.

II. Com'è stato il release party di *Fart of Doom* dei Merdiolence c/o *Danex Records*.

A dimostrazione dell'onestà dei Merdiolence – tutti presenti in loco (Filippo Frizzi, Andrea Bracali, Matteo Bennici, Niccolò Gallio) comprensibilmente soddisfatti – il lancio è stato un tripudio di magliette con loghi illeggibili e toppe mortuarie, aspetto che subito ha regalato al sottoscritto il senso materno del ritorno a un mondo più bilanciato, coccoloso, giusto (mai sottovalutare l'appagamento di riflettere nel 2023 su brani tipo *Vomited Anal Tract* o *Baptized in Blood* con medici e ingegneri appena usciti da lavoro.) Composto entusiasmo, dorata malinconia, sofisticati proscicchini. Growl.

III. *Fart of Doom* – hashtag #FoD23 – e il senso di una rinascita.

Ritorno emotivo nella “buchina”, la sala prove che li vide nascere, e agli anni degli ascolti di *Enjoy the Violence* dei Massacra o dei Testament in auto (nello specifico: una Talbot Samba.) Alle cassette con artwork disegnato a mano ma soprattutto al grindcore come unica risposta sensata alle socialità opprimenti; cosa che, per i Merdiolence come per chi scrive, prosegue a funzionare benone. Concludendo.

IV. Perché gioire oggi (2023) della ristampa di *Fart of Doom* dei Merdiolence (1993).

Perché si tratta di un lavoro seminale per un periodo, un genere, una scena. Ma pure perché rimane evidente quanto sia stato concepito ed eseguito con incredibile maturità da un quartetto ai tempi giovanissimo. Perché è stracolmo di idee, inventiva, divertissement ineccepibili – per

dirne una, *Hecatomb on the Altar of Eggplant* – e perché ci ricorda quanto, durante periodi di ostentata seriosità, sia preziosa l'arte della dissacrazione in musica, specie se maneggiata con talento. Perché furono oculati nella scelta dei referenti – cit. Pestilence, Carcass, Gorefest – ma pionieristici nel mescolare tutto e perché, almeno in ambito death, la riconoscenza per quanto è accaduto di vitale (con o senza t-shirt dai loghi illeggibili) sembra ancora avere un valore.

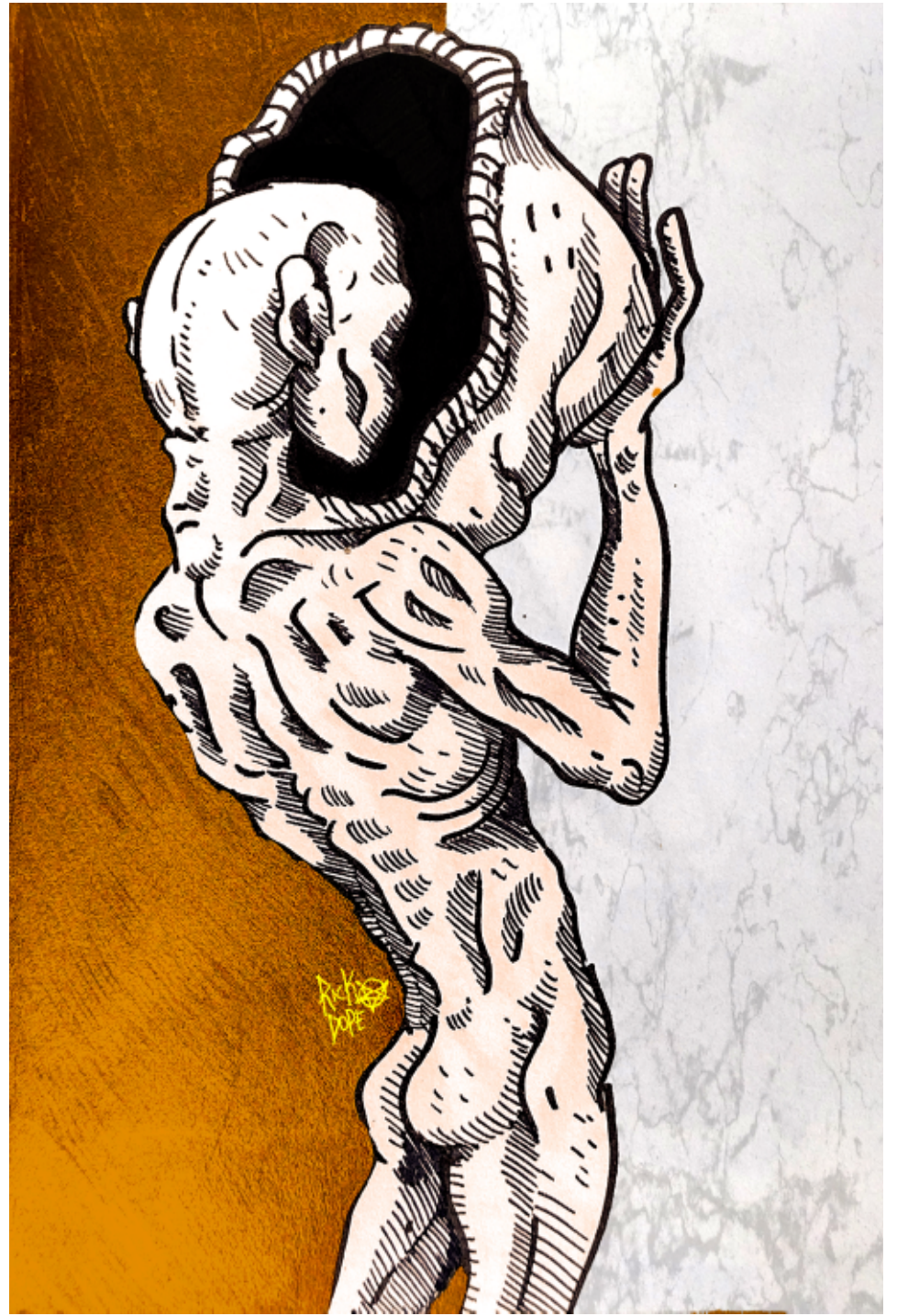
Merdiolence

Fart of Doom

Danex Records, 2023

Articolo a cura di Gabriele Merlini







Minchiate Net Art è un progetto di **rebynera**, artista e graphic designer toscana con una passione per i meme, gli anni 80, internet e le minchiate.

Da questo numero e per le prossime 20 uscite, potrete collezionare i suoi esclusivi **Tarocchi Net Art**, prodotto di alta cultura e pregiata fattura per creare il vostro personale mazzo di Tarocchi.

Rebynera dice a riguardo: "Nella mia tesi di Master in Net Art e Culture Digitali "Magia, predizioni e credenze nell'era digitale" ho parlato delle mie esperienze personali online, all'estero e all'Accademia di Belle Arti con i miei docenti e colleghi. Ho scritto di come Internet ha cambiato forma concentrandosi su algoritmi, censura, big data, obsolescenza programmata e cambiamento climatico. Soffocata dalle nuove paure che stanno emegendo relazionate al ruolo della tecnologia nella nostra società, ho cercato delle previsioni del futuro sviluppando il mio set di Minchiate Fiorentine con l'estetica Net Art, un mazzo pieno di cazzate, meme e personajes"



Ritaglia la carta numero zero "Il Matto" e crea anche tu il tuo mazzo per fare i tarocchi a chi preferisci.



“Disclaimer: questo e altri testi qui presenti sono stati tradotti con una ia o con le nostre nonne che hanno già difetti di ram. Vi preghiamo di scusarci.” Con queste parole si apre la fanzine dei Cybercirujas, che hanno creato specificamente per il tour della Zona Warpa dei loro amici di Videogamo.

Ho incontrato per la prima volta Cybercirujas alla Zona Warpa di Milano. L'obsolescenza programmata è una piaga della nostra società ma siete riusciti a combatterla dando nuova vita a vecchi dispositivi che le persone pensano ormai inutili. Come e quando è nata Cybercirujas?

Cybercirujas ha avuto una prima fase embrionale, dove il concetto si è formato, e una seconda fase che è vicina a quello che è oggi.

La prima fase è cominciata alla fine del 2018/inizio 2019 in uno degli eventi underground di Buenos Aires, chiamato “Muere Monstruo Muere”. Questo evento racchiudeva insieme proiezioni di film, esposizioni e video game, in particolare il gruppo degli Arcade argentini, dei quali NAVE Arcade fa parte (*trovi informazioni su NAVE a fondo intervista*). A uno di questi eventi il mio amico Soldan, insegnante di scuola, hacktivist e karateka, prese un vecchio computer che trovò per strada, lo rimise in funzione e lo portò all'esposizione con installato il gioco Prince of Persia. Questa situazione ci sembrò incredibile e ci diede l'idea di cominciare una serie di nuovi eventi in cui le persone portavano hardware abbandonato ed utilizzarli in diverso modo, come ad esempio installazioni artistiche interattive o donazioni per le persone che non avevano un computer.

Cominciammo a parlare con una serie di amici che si unirono a collaborare, ma l'idea non prosperò perché la logistica era complicata. In particolare, l'idea di conservare l'hardware senza avere un grande spazio proprio era irrealizzabile, ma il concetto di dare alla vecchia tecnologia nuovamente utilità rimase.

La seconda fase comincia nel mezzo della pandemia di Covid-19, quando Soldan e Nicolás Wolowick, un esperto di computer che lavora con il computer più potente in Argentina alla National University di Córdoba, cominciarono a notare il divario tecnologico che affliggeva le persone, che non avevano accesso a dispositivi per poter lavorare, studiare oppure effettuare richieste e sbrigare procedure da remoto, qualcosa che era veramente indispensabile in quel periodo.

Decisero così di cominciare a promuovere l'idea di Cybercirujas online, mettendo in contatto persone con computer che non utilizzavano con altre che non avevano niente. Questa cosa ha cominciato a crescere, si

sono formate reti tra le persone, eventi social e diverse attività che hanno finito per formare Cyberciruja com'è oggi.

Cosa significa Cyberciruja?

“Ciruja” è una parola locale per le persone senz'atletto o quelle con risorse veramente basse che lavorano nella strada pulendo e cercando differenti tipi di materiale scartato (vetro, metallo, cartone, etc...). Un qualche tipo di traduzione di Cyberciruja può essere Cyberscavenger (Cyberspazzino[?]).

Cybercirujers raccolgono dispositivi obsoleti per darli una nuova vita. Come può fare una persona per salvare un dispositivo dalla sua obsolescenza?

Più che “una nuova vita” dire “un'estensione della vita”. La maggior parte dei dispositivi sono computer portatili, desktop o smartphone. È risaputo che l'obsolescenza programmata fa diventare inutile di proposito qualsiasi pezzo di tecnologia dopo qualche tempo, così le aziende possono continuare a vendere nuovi prodotti. Questa cosa accade, ad esempio, con gli smartphone: un'azienda crea il telefono, un'altra azienda crea il software per quel telefono. Dopo un paio di anni possono succedere due cose: o il nuovo telefono non è compatibile con il vecchio software (smettono di rilasciare aggiornamenti di compatibilità) oppure il nuovo software non è compatibile con il vecchio hardware, quindi sei qualcun@ ad acquistare un nuovo smartphone. Questo accade sempre con hardware proprietario o software con codice sorgente chiuse, che non può essere utilizzato da utenti comuni. Ma se riesci ad utilizzare un sistema operativo come Linux sul tuo vecchio computer puoi darli una vita più lunga perché la community ha ottimizzato il codice open-source in maniera da essere utilizzato su hardware a basse prestazioni, anche molto vecchi.

Un altro modo di salvare un dispositivo dalla sua obsolescenza è semplicemente usandolo, come un Game Boy o un Commodore 64 per fare musica. Oppure salvare un vecchio televisore a tubo catodico (CRT) per giocare su console classiche, che è il modo migliore per farlo.

Ci sono altre realtà di Cybercirujers fuori dall'Argentina? Se sì, dove sono e come scambiano conoscenze e consapevolezza per raggiungere più persone?

In un certo senso, Cybercirujas è ovunque, ma semplicemente non sanno dove sono. Chi non conosce una persona che aggiusta le cose finché non è veramente impossibile utilizzarle? O persone che non hanno problemi nell'utilizzare un vecchio computer e non sentono il bisogno di

acquistarne uno nuovo per fare le stesse identiche cose? Parte della filosofia di Cybercirujas è proprio di non acquistare qualcosa di nuovo solo perché è nuovo. Perché acquistare cose nuove quando sei a posto con le cose che hai già? Il Consumismo Eccessivo (Overconsumerism) non fa bene alle persone, ma solo alle aziende. Allo stesso tempo più consumismo porta a maggiore produzione, che porta a più inquinamento che danneggia il pianeta.

Detto ciò, uno dei nostri obiettivi è di creare consapevolezza su questo tema, quindi, se stai già facendo cose di cyberciruja, può aumentare il tuo livello di cyberciruja e scoprire se c'è una comunità sulla quale puoi contare. Non è facile connettersi con altre persone con attitudine cyberciruja, ma sappiamo che, lentamente ma sicuramente, questa rete di persone può crescere. Quello che vogliamo è incoraggiare le persone a creare i propri gruppi di cybercirujas locali, una volta compreso il concetto. Quindi, con quel concetto impresso in mente, le persone possono trovare informazioni su come riparare le cose e allungare la loro vita su internet, o semplicemente mettere in contatto qualcun@ che ha un dispositivo che non utilizza con qualcun@ che ne ha bisogno.

Se hai necessità, puoi metterti in contatto con noi attraverso questo sito: <https://cybercirujas.rebelion.digital/foro/>

Quante persone coinvolge questo progetto?

Non lo sappiamo in realtà, ma abbiamo un gruppo Telegram con almeno 500 persone dall'Argentina, paesi vicini e persone che parlano spagnolo che vivono in paese in cui non si parla spagnolo.

Nella scorsa Zona Warpa abbiamo trovato un tavolo con due vecchi netbook connessi via cavo con i quali due persone potevano giocare a Quake III in stile LAN Party, e sui vostri social media possiamo vedere delle cose molto interessanti, come ad esempio veder giocare Hugo premendo i tasti di un vecchio telefono di casa o addirittura giocare a Doom su un Pos. Sembra che i Cybercirujers adorino sperimentare; quale è la cosa più strana che hai visto fare?

Yeah, queste cose fanno parte di "El Club del Cybercirujeo", un evento che organizziamo ogni 2 o 4 mesi. L'account [cybercirujas.club](https://www.instagram.com/cybercirujas.club) su Instagram si occupa per lo più degli eventi organizzati dal Movimento Cybercirujas a Buenos Aires. Come hai detto tu, ci sono molte cose pazze fatte per questi eventi. Amiamo tutti sperimentare e divertirci con l'elettronica. Al nostro ultimo evento è stata portata una macchina per la lotteria di Olivetti con Doom che ci girava sopra. Oppure ci sono le ragazze di Vino & Arduino che fanno cose incredibili con Arduino

(mentre bevono vino) e hanno creato un distributore automatico di vino per chi partecipava all'evento. Oppure ancora un computer MSX totalmente funzionante con un sacco di aggiunte hardware, incluso uno schermo, montato dentro una valigetta. Cose come queste appaiono tutte le volte.

Come possono contattarvi le persone per fare parte della rete Cybercirujas nel mondo?

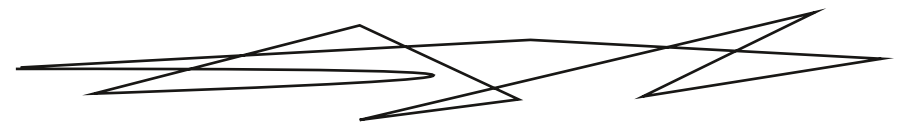
Questi sono alcuni modi per contattarci:

Forum: <https://cybercirujas.rebelion.digital/foro/>

Blog: <https://cybercirujas.sutty.nl/>

Cybercirujas Club event: <https://www.instagram.com/cybercirujas.club/>

Intervista ad **Hernán Sáez** per il **Movimiento Federal Cyberciruja** a cura di **rezna**



NAVE Arcade è un cabinato viaggiante creato dallo studio argentino Videogamo, Inc.

Puoi giocarlo solo su cabinato e solamente agli eventi di El Club del Cybercirujeo e ai tornei mondiali organizzati da Videogamo in Argentina! Ne parleremo più in dettaglio nei prossimi numeri con una chiacchierata proprio con lo studio Videogamo.



Rubrica con approccio D.I.Y. '77 a tematiche legate alla sintesi audio visiva.

Visual Coding con Processing

Ci sono diversi programmi dall'interfaccia grafica per fare visual audio reattivi: ad esempio *Max di Cycling '74*, *TouchDesigner*, *Blender*, *FL Studio con la sua parte visuale pesantemente sottovalutata*, *Adobe After Effect*, *Resolume*, solo per citarne alcuni.

Fare visual tramite coding e non utilizzando programmi con un'interfaccia grafica potrebbe sembrare inutilmente complicato, ma capiti i concetti di base scoprirete un mondo immenso, modulare e ben documentato.

Processing è un programma che permette proprio di fare ciò, ovvero permette di manipolare e generare video e audio in tempo reale, ha librerie per sfruttare il segnale midi in-out e la gestione delle luci via DMX. Si interfaccia bene con Arduino, del quale riprende l'IDE (ambiente in cui scrivere ed eseguire il codice), è gratuito, multi piattaforma e una volta capite le basi della programmazione potrete passare facilmente ad altri linguaggi come P5.js, una libreria Javascript inclusiva pensata per coinvolgere artisti, designer, educatori, principianti ed anche per semplicemente persone curiose. Alcuni cose che possono essere fatte con questo linguaggio sono ad esempio la preparazione dei file per la stampa risografica e la creazione di videogiochi.

Dentro un programma dovete muovervi entro limiti stabiliti da altri, che richiedono tempo ed esperienza per essere esplorati.

Utilizzando la programmazione non esistono limiti imposti. Il programma lo scrivete voi ed avrete uno strumento per fare quello che desiderate e come lo desiderate e conoscerete esattamente come funziona ogni sua parte.

Facendo un parallelo con il mondo dei sintetizzatori, un programma potrebbe essere un synth, anche modulare ma con moduli non scelti da voi. Programmando siete voi a costruire i moduli: sfruttando le librerie potete prendere, modificare e

collegare moduli scritti da altri. Restando nel parallelo sintetizzatore-programma, se le vostre esigenze sono solo quelle di avere due moduli, (un oscillatore e un inviluppo) tutti i restanti moduli offerti dal programma potrebbero creare inutile confusione, oppure potreste volere un modulo particolare che il programma non include.

COME INIZIARE

Scaricate Processing dal sito <https://processing.org/download> (navigando sul sito trovate anche tutta la documentazione). La libreria ufficiale per lavorare con il suono è **Sound**.

Dalla barra del menù principale cliccate **>Sketch>Importa Libreria>Manage Libraries**.

Nel campo di ricerca (filter) scrivete sound e trovata la libreria **Sound - autore The Processing Foundation** fate click su **Install**.

Sempre dalla barra del menù principale andate su **File>Esempi**, cliccate sulla cartella Librerie e successivamente sulla cartella Sound e aprite i relativi esempi. Si aprirà una nuova finestra IDE con il codice del programma da eseguire, cliccando sul tasto PLAY avvierete il programma. Nella cartella Basic trovate codici commentati delle funzioni basilari di Processing, giocateci e provate mischiarli con la libreria sound.

Nei prossimi numeri vi porterò degli esempi di codice per manipolare audio e video, con relativi commenti per farvi capire cosa e come viene fatto.

Per ora iniziate a scaricare il programma e fate i vostri esperimenti.

Rubrica a cura di **NO//**



Musica per timpani voluttuosi:

Goro – Laura Agnusdei (Maple Death Records, 2023)

Stupidamutaforma – Fera (Maple Death Records, 2020)

Una specie di ferita – To Die On Ice (Grandine Records, È Un Brutto Posto

Dove Vivere, Non Ti Seguo Records, Weird Side, 2022)

Consiglio di lettura:

Alla ricerca dell'oblio sonoro, Harry Sword (Atlantide Edizione, 2022)

«Quello che scaveremo è un percorso obliquo oltre le frontiere della musica, della religione e delle sottoculture. Traceremo una linea che parte dalle tradizioni dell'antichità e arriva all'underground odierno passando per l'archoacustica, i feedback lancinanti, le frequenze ultra-basse che levano il fiato, le eccentricità degli avanguardisti, le armi sonore e lo spiritualismo fervente. Dagli esordi nel Neolitico agli scurrili trovatori medievali, dai mistici Sufi ai maestri indiani del raga, al basso dub spacca-impianto, dalla Ladbroke Grove degli Hawkwind fino ai limiti estremi dei Faust e degli Ash Ra Tempel; dall'aria pesante di hascisc dei Theatre of Eternal Music al doom cavernicolo dei Saint Vitus all'hardcore capovolto e stordito degli Swans, dalla pulciosa provincia in VHS degli Electric Wizard al culto dell'amplificatore dei Sunn O))), passando per tutte le tappe intermedie, esploreremo il potere del drone: un colosso sonoro capace di evocare tanto il tepore del ventre materno quanto il terrore delle caverne.»

MaryPulp

Consigli di ascolto

Whores. – War. (The Ghost is Clear Records, 2024)

Duocane – rAmen (autoprodotta, 2024)

Rosa Brunello – Sounds Like Freedom (Domanda Music, 2022)

Consigli di lettura

GiPi – Stacy (Coconino Press, 2023)

Alessandro Canella – Onde Ribelli, La radio come trasformazione (Armillaria, 2024)

Rezna



SYNOSHI

Lera delle pompe per il pene sta per finire! Un trattamento innovativo di un professore giapponese ingrandisce il pene in modo naturale in 28 giorni

Il nuovo metodo di allungamento del pene distruggerà il mercato delle pompe e degli estensori pericolosi? I migliori specialisti nel campo della sessuologia non hanno dubbi. Con lo sviluppo giapponese della formula naturale macromolecolare che ingrandisce il pene, si è verificata una svolta a lungo attesa nella lotta per un aumento permanente delle dimensioni del pene

La magia di Synoshi: trasformate la vostra casa in un santuario della pulizia!

The delivery of your fund in sum of \$18.9 million dollar and we have found out that you're the real receiver of this fund.
IMF OFFICE.

🔥🔥 Perché milioni di persone dormono dal dolore - e una nuova sorprendente soluzione 🙌🙌

⭐️😄 Le persone di tutto il mondo sono entusiaste di questo fantastico nuovo prodotto per il benessere! Il miglior cuscino ergonomico in schiuma. Il cuscino sagomato migliora il sonno 😊⭐️

Derila - Il cuscino n. 1 d'America perfezionato
Sconto
-70%
Ultima Occasione
Ultimo giorno per approfittare di questa GROSSA offerta
OTTIENI UNO SCONTO DEL -70%

Hai raggiunto il limite di archiviazione

Gentile cliente, il tuo spazio di archiviazione su iCloud è pieno. Tuttavia, come parte del nostro programma fedeltà, ora puoi ricevere 50 GB aggiuntivi gratuitamente prima che i file su iCloud Drive vengano eliminati.

Ricevi 50 GB

* Dopo la registrazione, devi inserire i dati della tua carta di credito per la validità del tuo ID Apple. Non preleveremo alcun importo.

Se non desideri più ricevere questo e-mail, puoi annullare l'iscrizione cliccando su "Annulla" in basso a destra.
© 2024 Apple Inc. Tutti i diritti riservati. Apple, il logo Apple e iCloud sono marchi registrati di Apple Inc. negli Stati Uniti e in altri paesi.

The advertiser does not manage your subscription. If you prefer not to receive further communication please unsubscribe by clicking on the "Unsubscribe" link in the footer of this email.
Or write to: 6101 Long Prairie Rd, Ste 744 #511, Flower Mound, TX, 75024