

# Jasmine Morris

## So-ōn



La Biennale di Venezia

Arte  
Architettura  
Cinema  
Danza  
Musica  
Teatro  
Archivio Storico

### Nota di Programma Program Note

*Sō-on* per quartetto d'archi ed elettronica è ispirato all'esperienza di ascolto della musica in spazi in cui essa sembra non "appartenere". Il concetto è stato influenzato dalla ricerca di Andrew Neiss e Keisuke Yamada, che hanno indagato la storia sonora del Giappone industriale agli inizi del XX secolo.

*The Emergence of Sō-on* è un'esplorazione dell'intervento estetico noto come *Sō-on no naka kara umareru kōjō ongaku* – "Musica di fabbrica nata dal rumore". In risposta all'impatto psicologico e fisico del rumore industriale, ai compositori fu commissionata la creazione di opere da eseguire da parte di operaie. Queste opere erano progettate per distrarre le lavoratrici dal suono delle macchine. Questa convergenza tra umano e macchina ha influenzato il mio approccio personale al suono e alla composizione, in particolare l'idea di una musica che si muove tra stati di fusione e contrasto con il rumore industriale.

Il materiale compositivo è stato modellato dall'idea di far risuonare il suono di uno spazio fisico attraverso i corpi degli strumenti ad arco. Registrazioni ambientali, effettuate da diversi macchinari in una segheria operativa nel nord dello stato di New York, costituiscono la base sonora del lavoro. Le frequenze sub-basse e lo spettro armonico ricco sono stati filtrati per enfatizzare il contenuto tonale in evoluzione. Il brano si muove tra materiale armonico e frequenze elettriche, permettendo a entrambi gli elementi di plasmare la texture sonora.

Il pezzo esplora le tensioni tra materiali musicali che si fondono con i toni industriali e quelli che invece li contrastano. Questo dualismo si manifesta attraverso mutevoli combinazioni strumentali: duetti, trii, assoli e l'intero quartetto. Ogni sottoinsieme interagisce in modo diverso con il paesaggio sonoro industriale, talvolta fondendosi con la texture, altre volte emergendo in contrasto.

L'opera utilizza il software di spazializzazione *Holophonix* per proiettare e muovere il suono nello spazio performativo, permettendo un'interazione dinamica tra elementi acustici ed elettronici. Il design spaziale del brano è stato sviluppato in collaborazione con Adrien Zanni, ricercatore e ingegnere del suono spaziale di *Holophonix*, che ha guidato l'integrazione e la realizzazione artistica dell'ambiente audio immersivo.

*Sō-on for string quartet and electronics is inspired by the experience of hearing music in spaces where it does not seem to "belong." The concept was influenced by the research of Andrew Neiss and Keisuke Yamada, who investigated the sonic history of early industrial Japan in the 20th century.*

*The Emergence of Sō-on is an examination of the aesthetic intervention known as Sō-on no naka kara umareru kōjō ongaku: "Factory Music Born from Noise." In response to the psychological and physical toll of industrial noise, composers were commissioned to create operas to be performed by female factory workers. These operas were ultimately designed to distract the workers from the sound of the machinery. This convergence of human and machine has shaped my own approach to sound and composition, particularly the idea of music moving between different states of merging with and contrasting against industrial noise.*

*The compositional material was shaped by the idea of resonating the sound of a physical space through the bodies of string instruments. Field recordings, taken from various machineries in an operating sawmill in upstate New York, are the sonic foundation of the work. The sub-bass frequencies and rich harmonic spectrum are filtered to emphasize evolving pitch content. The piece moves between the harmonic material and the electrical frequencies, allowing both to shape the texture.*

*The piece explores tensions between musical materials that blend with the industrial tones and those that contrast with them. This divide presents itself through shifting instrumental groupings: duos, trios, solos, and the full quartet. Each subset interacts with the industrial soundscape differently, sometimes merging with the texture, sometimes standing apart.*

*The work utilizes the spatialization software Holophonix to project and move sound throughout the performance space, enabling a dynamic interplay between acoustic and electronic elements. The piece's spatial design was developed in collaboration with Holophonix's spatial audio researcher and engineer Adrien Zanni, who guided the integration and artistic realization of the immersive audio environment.*