

ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI VENEZIA



CORSO DI FONDAMENTI DI INFORMATICA

Prof. Frara Manuel

Tesina di Carlo Stratta

Anno 2007/2008

GLITCH

ARTE

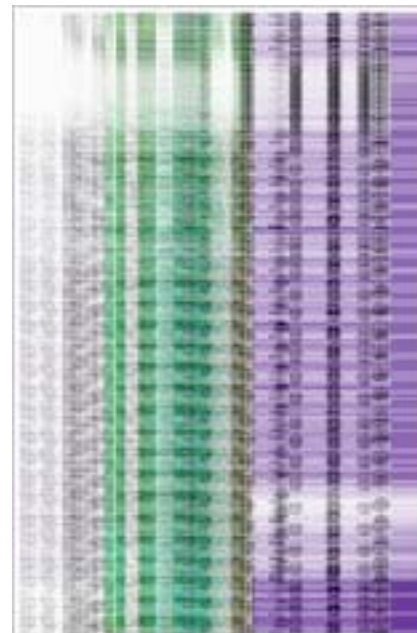
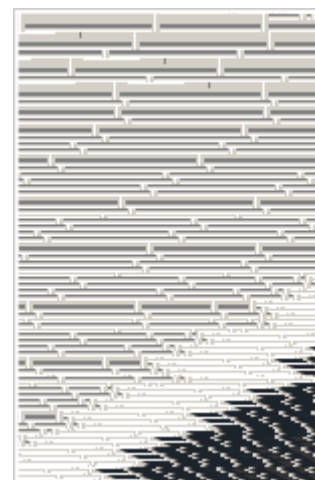
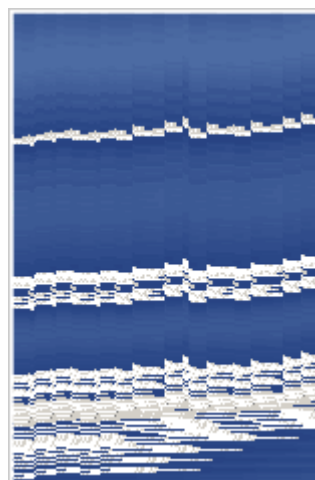
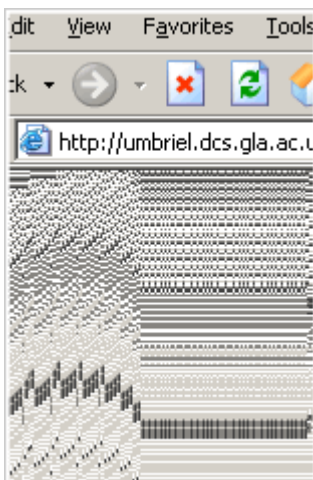
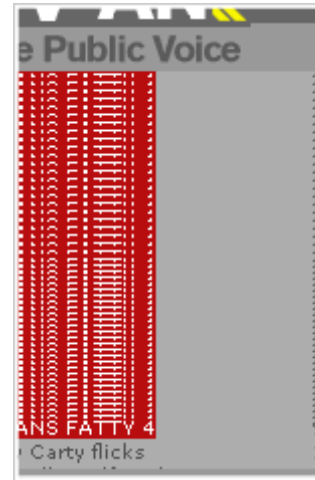
MUSICA

Glitch art, il fascino dell'errore digitale

Potenza e precisione di calcolo dei nuovi elaboratori elettronici e digitali hanno largamente influenzato le tendenze estetiche contemporanee. Nell'immaginario collettivo una certa pulizia ed una certa patinatura dell'immagine tipica degli standard mass-mediatici e pubblicitari, attestano l'ineguagliabile perfezione della macchina rispetto all'uomo. In ambienti più circoscritti, dove la cultura viene mossa dal basso, c'è chi fa dell'imperfezione digitale un motivo estetico che ha riscontri nella musica e nell'immagine. Il termine inglese 'glitch' indica un malfunzionamento, un errore, un'interruzione ed è usato generalmente per indicare un piccolo difetto di origine elettrica. Fare di questi difetti delle opere d'arte ha la doppia finalità di creare e cercare nuove soluzioni estetiche ma soprattutto di svelare i limiti e la non-perfezione assoluta della macchina, nonché il suo lato imprevedibile e incalcolabile. **Tony Scott** lavora oramai da qualche anno sui 'glitches' nel campo delle immagini digitali ed ha formulato una vera e propria metodologia di produzione di glitch art, liberamente consultabile sul suo sito [Glitch Art](#) che è frequentemente aggiornato. Il processo di creazione è abbastanza particolare e interessante: consiste nel forzare il codice di un programma per provocare errori irreversibili poi convertiti in file a 8bit di colore; il passo successivo è quello di mostrare il file per poi successivamente modificarlo attraverso un editor grafico in cui si seleziona un'area di interesse (non sempre è interessante l'intera immagine) e la si ridimensiona. Infine si accentuano i contrasti e i colori mentre alle volte si mixa l'immagine risultante su altre di origine fotografica. Il risultato finale è costituito da schermate con aree di colore a blocchi semplici ma efficaci che entrano in contrasto con altre aree di rumore e di caos. Il sito, oltre a fornire informazioni di carattere generale sulla 'glitch aesthetic', funziona da archivio in progress delle opere sempre accompagnate da appunti riportanti le scelte e le motivazioni dell'artista.

Elaborazioni di Glitch Art





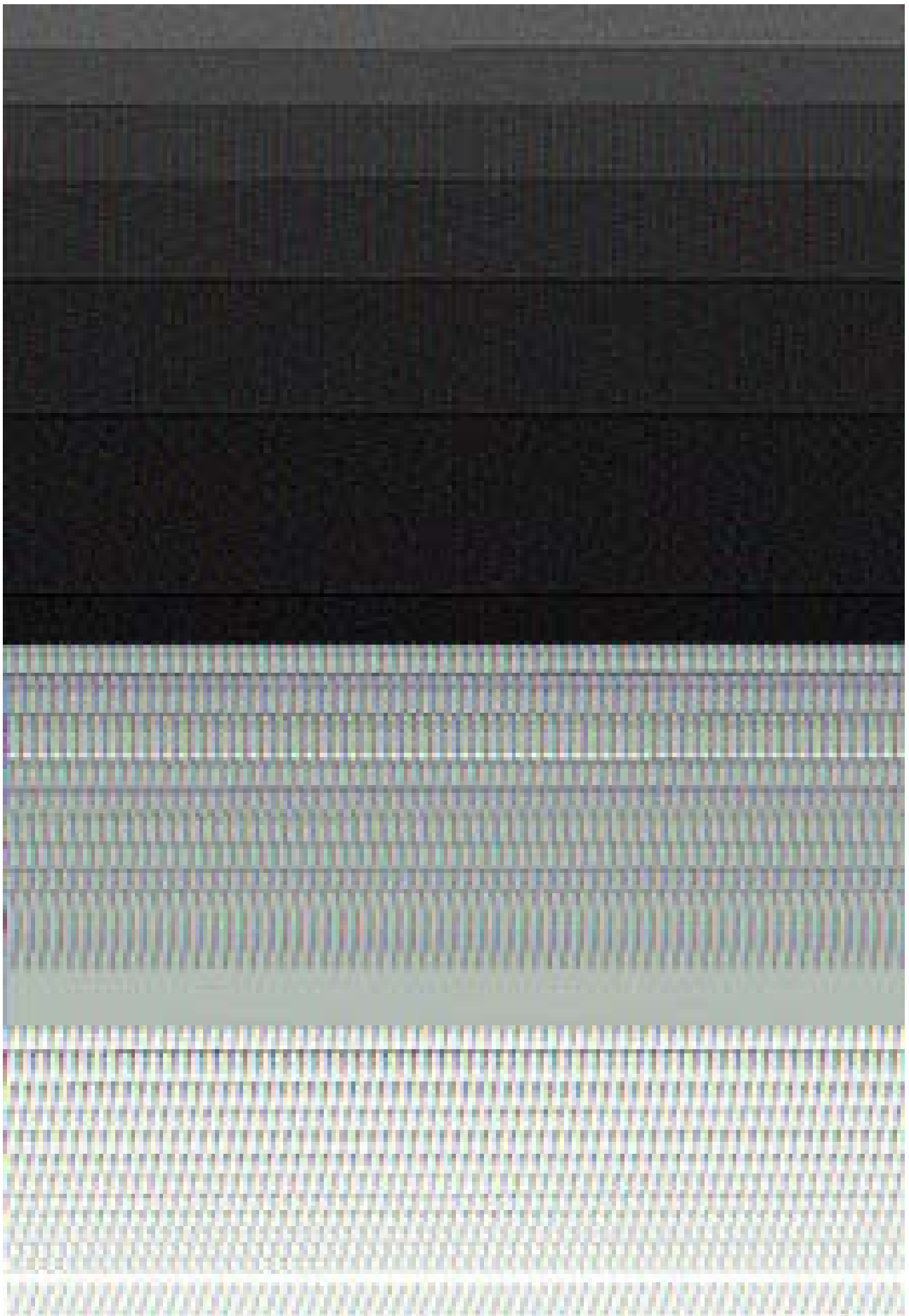
BENJAMIN FISCHER

Immagini
Galleria

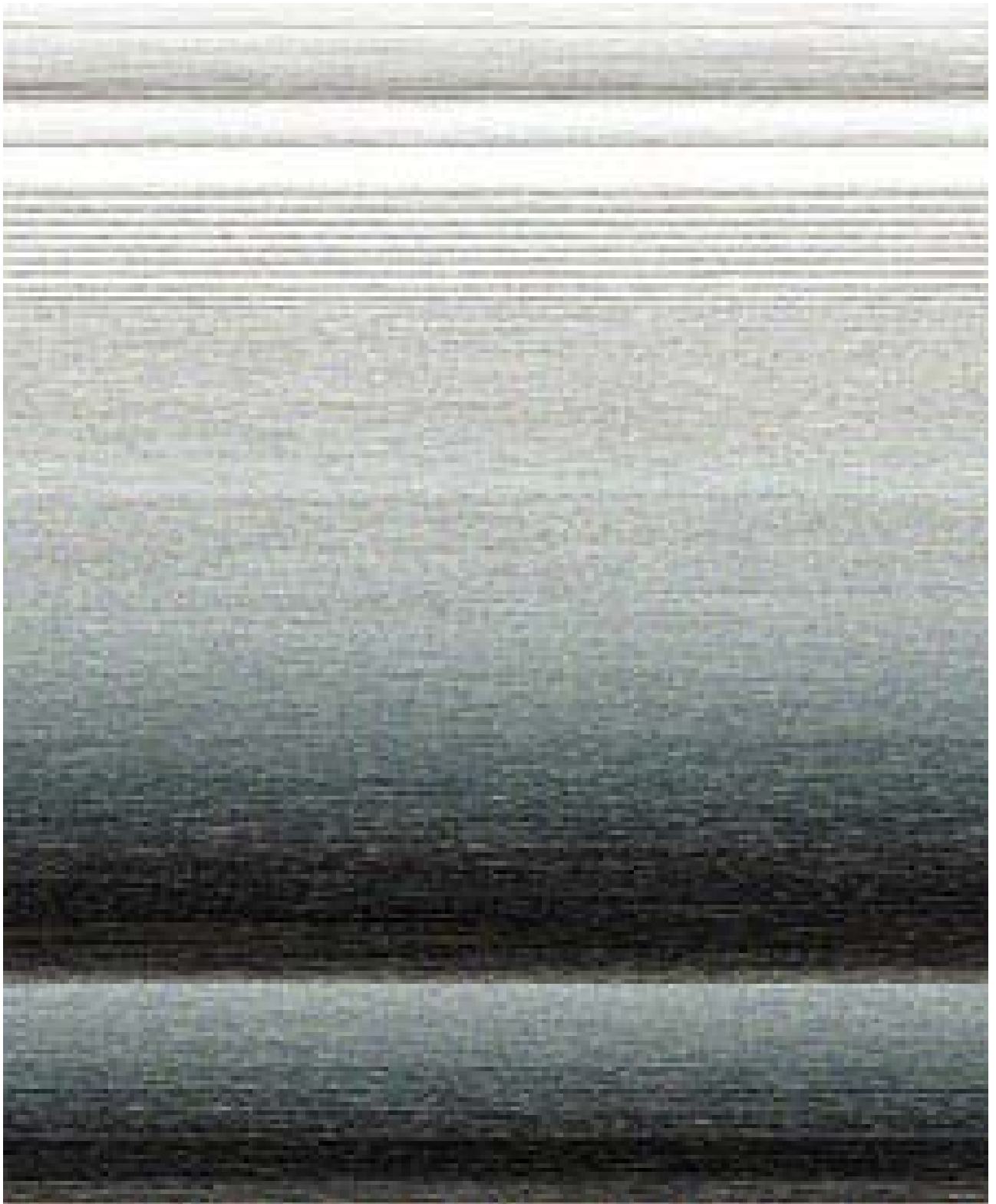
Manipola il codice sorgente delle immagini per creare un immaginario senza controllo visivo come nelle applicazioni classiche di editing di immagini. Ha generato tonnellate di immagini con straordinari pattern-pixels ed effetti inaspettati e molti file corrotti..

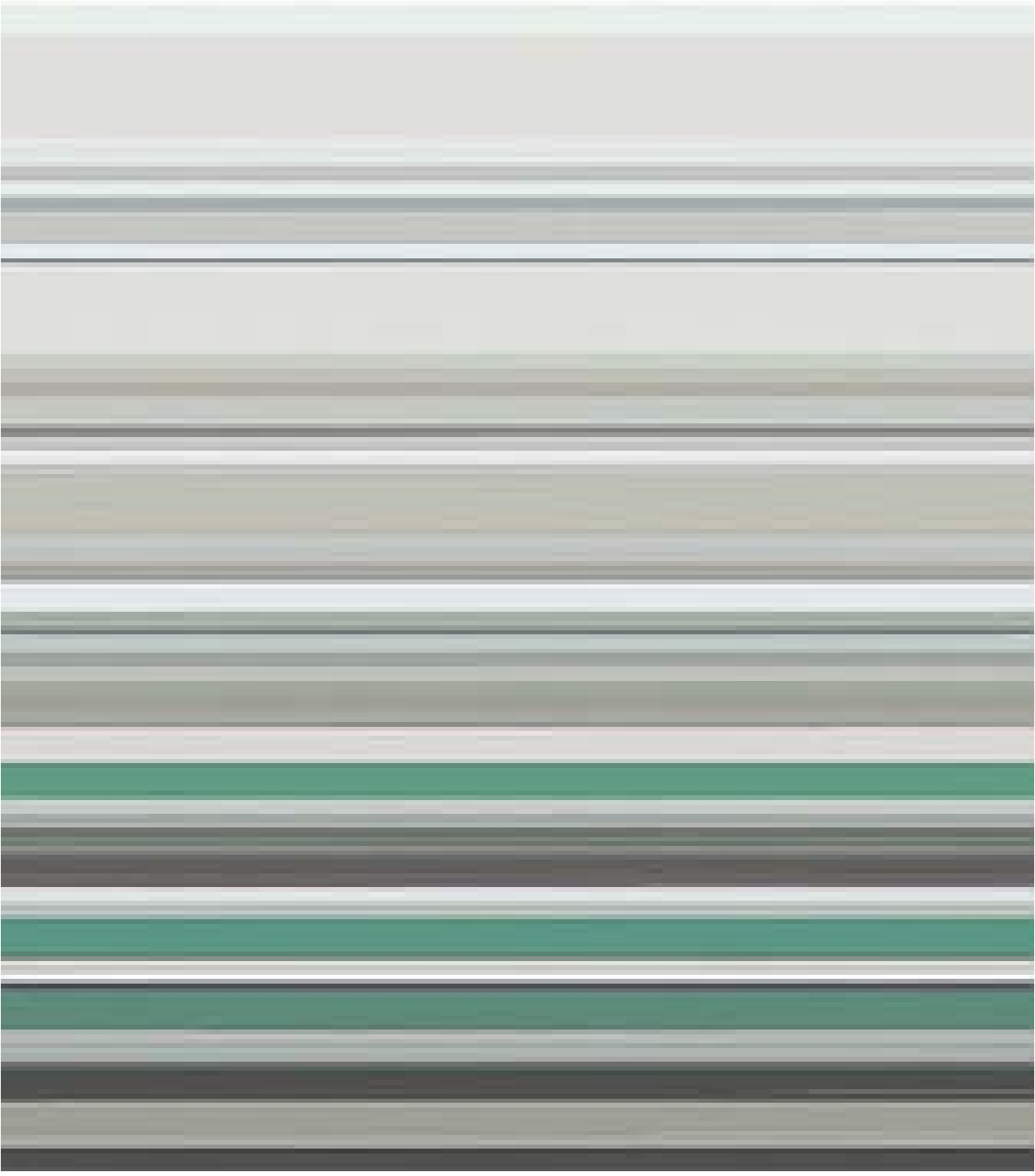
Ne esponiamo qui alcuni esempi.

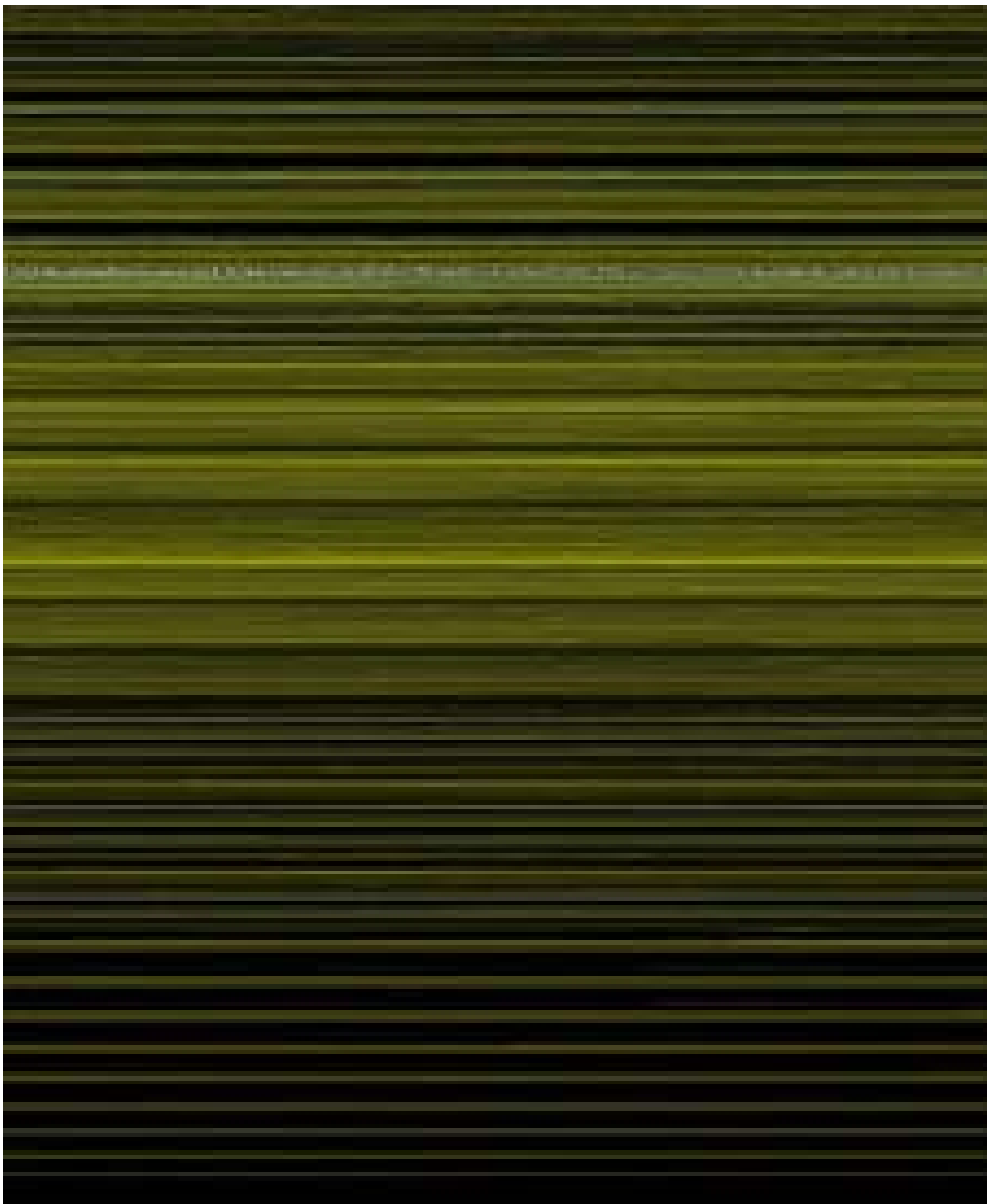




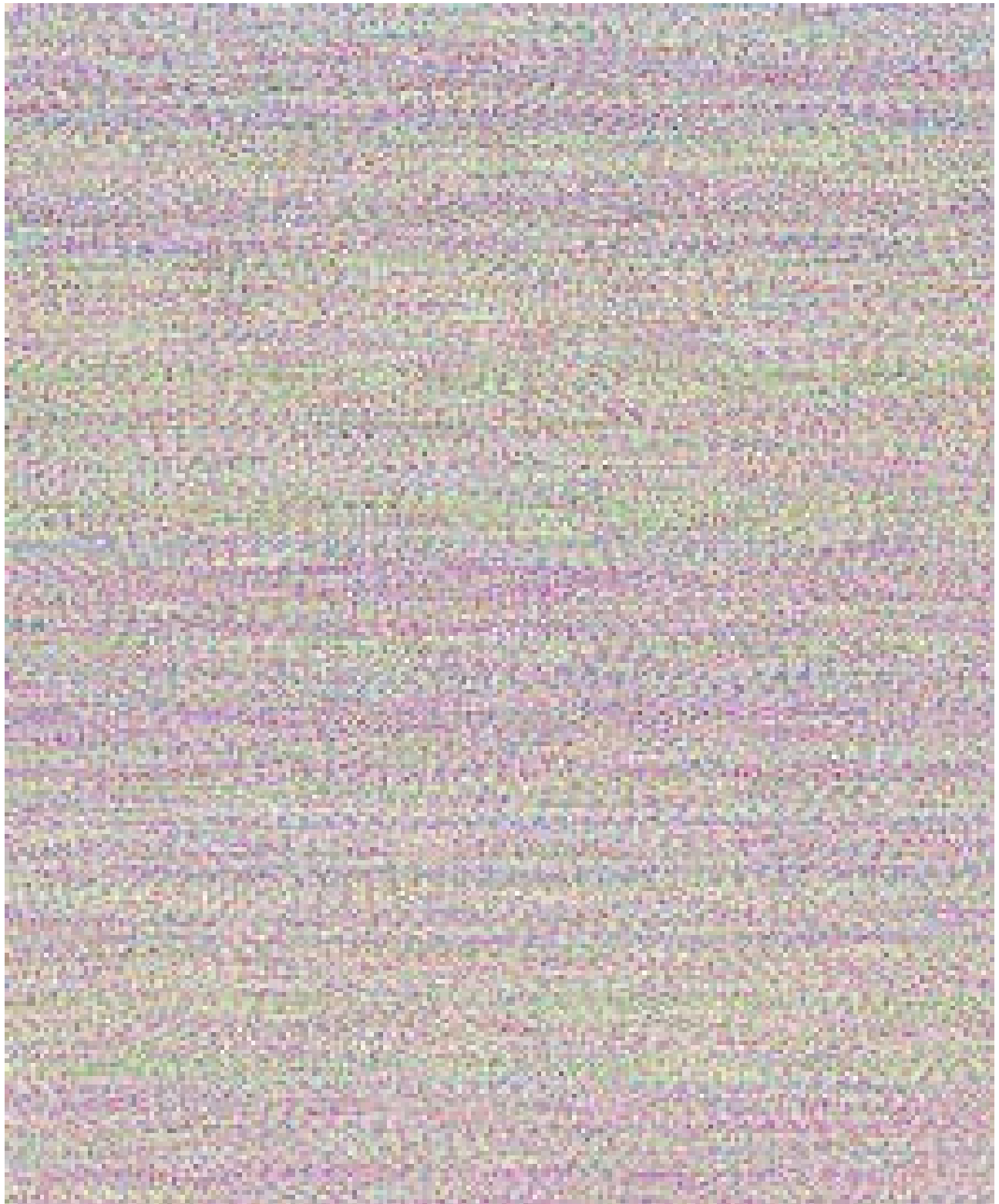


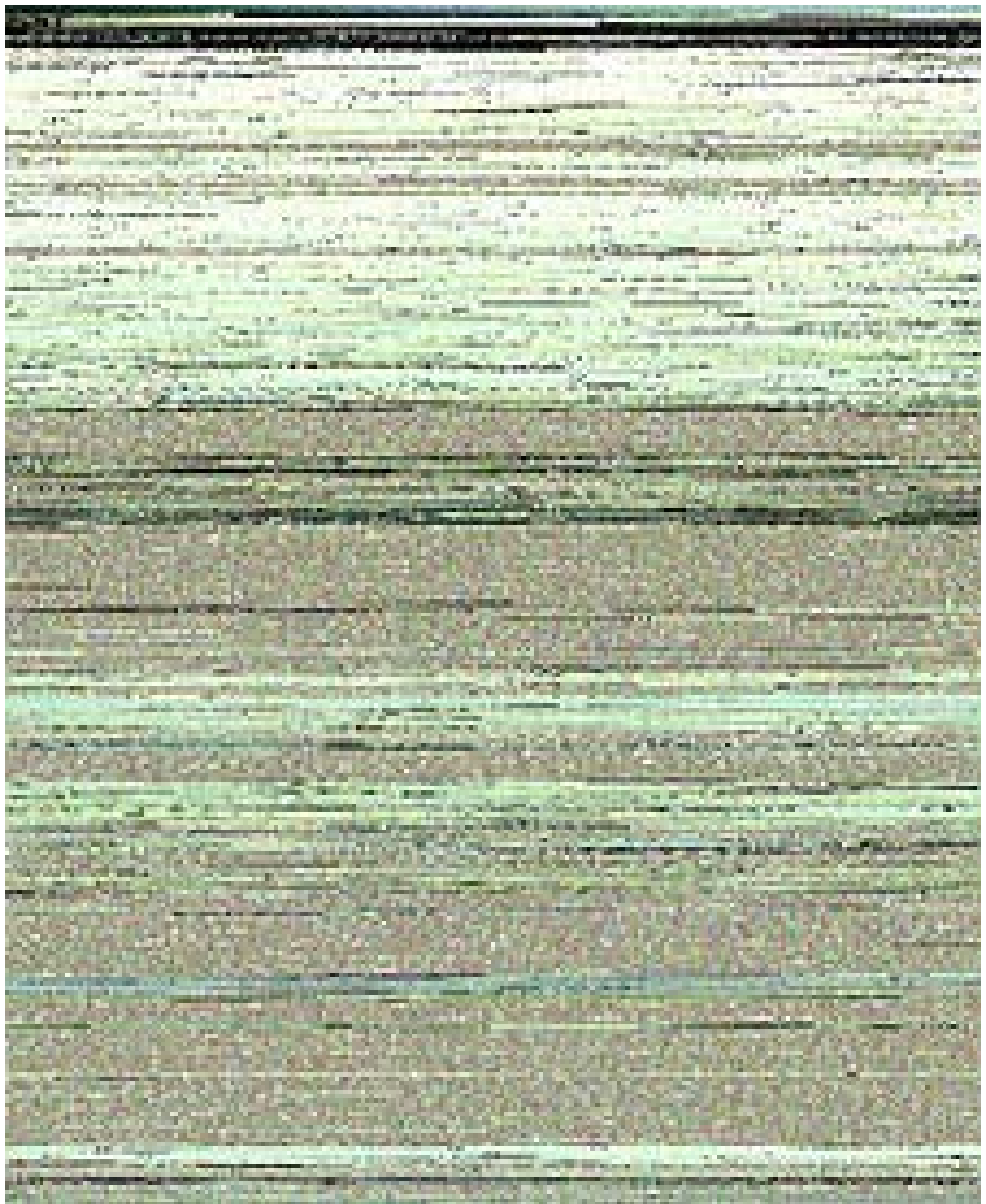














Musica concreta

Musica concreta (*Musique Concrète*) è un genere musicale che ebbe origine dalle esperienze del compositore francese Pierre Schaeffer nel 1948.

Origini

Pierre Schaeffer fu ingegnere musicale all'interno degli studi della società radiotelevisiva francese (**RTF**). Questa attività gli permise di utilizzare il vasto archivio discografico della radio e di cominciare a fare esperimenti sul suono ed il rumore, ma soprattutto cominciò a maturare delle convinzioni innovative nell'ambito della composizione musicale.

Assieme al musicista Pierre Henry ed al fisico Andrè Moles, fonda nel 1951 a Parigi il *Groupe de Recherches de Musiques Concrète*.

« Noi abbiamo chiamato la nostra musica concreta, poiché essa è costituita da elementi preesistenti, presi in prestito da un qualsiasi materiale sonoro, sia rumore o musica tradizionale. Questi elementi sono poi composti in modo sperimentale mediante una costruzione diretta che tende a realizzare una volontà di composizione senza l'aiuto, divenuto impossibile, di una notazione musicale tradizionale. »

La possibilità di registrare il suono anche su nastro, apre orizzonti mai intravisti prima in tutta la storia della musica. *La Symphonie pour un homme seul* del 1949 di Schaeffer ed Henry, in cui suoni strumentali si mescolano a suoni presi dalla vita quotidiana dell'uomo (respiri, passi, fischi, porte che sbattono ecc...), ce ne offre un esempio.

Analisi

Nei suoi studi, ed in particolar modo nel *Traité des objets musicaux*, Schaeffer identifica la possibilità di cogliere, all'interno delle varietà del "paesaggio sonoro" che ci circonda, diversi "oggetti sonori". Grande attenzione va posta però a non confondere l'oggetto sonoro con il corpo sonoro che lo ha prodotto, dal momento che ogni singolo corpo sonoro "può produrre una quantità disparata di oggetti sonori, la cui varietà non può essere ricondotta alla loro origine comune". Egli inoltre elabora un sistema generale per la classificazione fisica degli oggetti sonori, interessandosi non all'ambito acustico quanto a quello psicoacustico, chiamando questa operazione *solfège des objets musicaux*. La presenza dell'oggetto sonoro pone infatti l'ascoltatore di fronte a due diversi aspetti: l'aspetto fisico e l'aspetto psicologico che mette in risalto l'ascolto indiretto di suoni che non avrebbero mai colpito la nostra attenzione durante "l'esecuzione" dal vivo.

Con questo concetto, egli contrappone il nuovo modo di comporre, concreto appunto, a quello astratto della musica strumentale. "Il nostro grande scopo è quello di far saltare le scogliere di marmo dell'orchestrazione occidentale, di presentare nuove possibilità di composizione".

Il processo di creazione della composizione musicale è in questo caso inteso come atto compositivo tecnologico dove l'esecuzione viene stravolta eliminando la presenza fisica dell'esecutore. In questo modo inoltre Schaeffer attribuisce all'aggettivo "acusmatico" la distanza che separa un suono dalla sua fonte, anche se questa separazione è da considerarsi un fatto mentale più che fisico in quanto l'altoparlante stesso rappresenta una fonte sonora.

Eredità

Non mancarono occasioni, da parte di questi rivoluzionari compositori, di portare la musica concreta nelle sale da concerto, ma l'assenza di un interprete da vedere sul palco e la stranezza delle sonorità non convinsero il pubblico che disertò le esecuzioni e la stampa che ignorò gli avvenimenti. Attualmente, un fantasma degli esperimenti concreti di quegli anni riesce comunque a riecheggiare tra moderne composizioni che osano, ma non troppo, diffondere nuovi ascolti al pubblico contemporaneo. Complici i media che con la grande diffusione inseriscono nel flusso popolare queste rivoluzionarie sonorità. È il caso limite e stravagante, esempio tra vari, di *Lipostudio and so on* (A Chance To Cut Is A Chance To Cure - Matador, 2001) del duo statunitense Matmos. Gli elementi di musica concreta sono composti assieme a suoni strumentali che indubbiamente ne ammorbidiscono l'ascolto.

SUNN O)))

Chitarra: Stephen O'Malley, Greg Anderson

A volte è il caso di far conoscere al pubblico non solo i grandi gruppi e le principali novità "mainstream", ma anche alcune realtà musicali non proprio underground, ma sicuramente alternative e di forte impatto.

I Sunn O))) (pronunciati semplicemente Sun, prendono il nome dall'omonima marca di amplificatori), nascono dalla mente malata di Stephen O'Malley, in collaborazione con Greg Anderson, creando un duo che propone il sound più oscuro e distruttivo possibile. Non si può rinchiudere una realtà come quella dei Sunn O))) in etichette come "drone doom metal": la loro proposta è decisamente più di un sottogenere del doom.

Il suono dei Sunn O))), in sostanza, è questo: lentissimi riff di chitarra ultra distorta, effettata e più bassa possibile (i "drone"), senza nemmeno l'ombra di un ritmo, sinistri vocals che sembrano provenire direttamente dall'oltretomba, suoni oscuri che forse è meglio non sapere come siano stati prodotti. Ebbene sì, i Sunn O))) sono questo: puro inferno sonoro. oltre le band black metal dei primi anni novanta, oltre il grind più feroce, oltre il noise più estremo. A molti potrà sembrare un presa in giro, ma i Sunn o))) non accettano compromessi: o li si divinizza, o li si odia.

A livello tecnico, l'evoluzione sonora del duo parte dal suono più "raw" nel senso stretto del termine di "00 Void", passando attraverso numerose collaborazioni, culmina con l'oscurità di "Black One" e lo sperimentalismo di "White2" e dell'ultimo "Oracle". Percorso sicuramente interessante da percorrere, possibilmente di notte, da soli, al buio, con un lettore CD dagli ottimi bassi e delle cuffie potenti, astenendosi il più possibile da sostanze psicoattive di ogni genere, onde evitare effetti "collaterali".

Gli **Oval** sono il progetto del berlinese Markus Popp, inizialmente coadiuvato da Frank Metzger e Sebastian Oschatz. Popp riparte dagli esperimenti di Neu e Faust, in particolare dalle manipolazioni in studio di materiale acustico. Ha dalla sua una tecnologia ben più avanzata e il revival della musica ambientale.

Turntablism

In questa trasmissione parleremo di musica concreta e di turntablism in occasione di un workshop dal nome "DMW" (Digitalmedia Art Workshop) che ha come titolo: "Recorded" e si svolgerà dal 14 al 16 settembre a Mestre e avrà la partecipazione di Claudio Rocchetti. Il workshop sarà dedicato ad una serie di ascolti incentrati sullo strumento giradischi e sulle manipolazioni concrete dal vivo, campo nel quale Rocchetti è conosciuto a livello internazionale.

L'importanza della musica concreta è stata quella di mettere in discussione la sacralità della musica, mettere in campo una sfida allo spazio musicale tradizionale e alla sua accoglienza inserendo l'elemento estraneo, il suono trovato, "concreto", considerato "extracomunitario" rispetto alla comunità identitaria dei suoni dello spazio musicale tradizionale. Il merito maggiore di questo tipo di musica è stato infatti il superamento delle abitudini musicali.

Il coniugatore del termine musica concreta è stato senz'altro Pierre Schaeffer che con la pratica di registrare suoni preesistenti, modificandoli su nastro o su disco, inventò praticamente la fase embrionale del campionamento.

Sono molti gli artisti che ne sono consapevoli, che devono a Schaeffer e al suo socio Henry il merito di aver dischiuso un ambito, prima di allora inesplorato, e di aver aperto un vero e proprio vaso di Pandora, che ha allargato oltremodo i confini della produzione musicale.

Approfondimento

Daniela Cascella, redattrice della rivista Blow up, cura questa edizione nella collana "I libri di Harry". In questo testo sono inclusi frammenti di articoli pubblicati negli ultimi 5 anni, con considerazioni sull'argomento della sound art, escludendo aspetti della drone music, fields recordings e musica improvvisata.

Dobbiamo ringraziare Blow Up per l'introduzione di un testo che presenta un importante aspetto della sperimentazione musicale più recente, non certo di larga diffusione, bensì ignoto anche a coloro che hanno abbracciato l'elettronica musicale come principale colonna sonora personale, muovendosi a proprio agio nell'IDM, frequentando le frequenze di Panonic senza addentrarsi nel variegato panorama del Glitch sound e delle installazioni sonore.

Divisione in tre capitoli, uno introduttivo e destinato a presentare i lavori di Sound Art, installazioni audiovisive, lavori grafici, elaborazioni con software, artisti per i quali la musica è solo una delle modalità espressive. Musica che ci assorbe, riempie gli spazi, i cosiddetti "paesaggi sonori", colonna sonora di una società che sintetizza suoni per millenni limitati da modalità meccaniche. Musica in cui si integrano perfettamente i suoni della realtà mediante il campionamento e la rielaborazione digitale.

Si percepisce la necessità di un approfondimento reso impossibile dalla rapida evoluzione della tecnologia, il rischio di rimanere approssimativi, di non comprendere le reali potenzialità di mezzi che vengono rapidamente superati.

Sound art intesa come perfetta integrazione di mezzi espressivi e non supporti visivi che facciano da sfondo a set musicali. Dalle prime installazioni degli anni '60 di Max Neuhaus, alla "audio culture" inglese, alle principali manifestazioni nelle gallerie delle metropoli mondiali.

Il secondo capitolo presenta i principali attori della scena Glitch, fenomeno della seconda metà degli anni '90 con precedenti nei laboratori audio di alcuni visionari del futuro digitale e le trasformazioni del suono in microparticelle.

Una materializzazione già intravista nel '92, dai due svedesi Elggren e CM von Hauswolff, o nell'anno successivo con quel "un peu de neige salie" di Bernhard Gunter: musica che si spoglia di riferimenti al linguaggio, non veicola messaggi ma sensazioni.

Si introduce il Glitch sound, ovvero l'errore elevato ad elemento artistico, un granulo di suono, estratti di un'onda sonora, elaborazione software di un impulso casuale, la registrazione del singhiozzo digitale a cui non è permessa la calda distorsione dell'analogico.

Il Glitch cambia l'estetica della musica, è un virus che si inserisce anche in coloro che non sono avvezzi al digitale, la forzatura dei limiti della tecnologia.

A marciare in testa si pone la Mille Plateaux di Achim Szepansky, nel '94, con la raccolta "In memoriam Gilles Deleuze", contenente gli Oval di Markus Popp e colleghi che fonderanno il manifesto dell'estetica Glitch, con "Systemisch" e "94 Diskont". A seguire la mego di Vienna e la tedesca raster-noton di Chemnitz.

Per la prima ci suonerà Fennesz, esponente incluso in quest'esercito di frammentatori del suono anche se ricorre, in modo personale, all'uso della chitarra.

La seconda più propensa all'ultraminimalismo, un approccio formale. E' una tendenza ai "microsuoni" che si consolida nella seconda metà degli anni '90.

In questi ambienti di installazioni partecipano due personaggi che diventano icone dell'elettronica insieme minimale e noise, fisica e mentale, dalla scena rave finlandese dei primi '90, Mika Vanio e Ilpo Vasainen sono gli artigiani delle basse frequenze, un approccio Throbbing Gristle e Suicide aggiornato ai tempi moderni.

In questo contesto sono dovute le citazioni ad Alva Noto, Ryoji Ikeda. Quando i maestri registrano i classici viene il turno di coloro che intervengono a distruggerne le fondamenta o a riedificare nuove costruzioni; questa strada viene percorsa da un lato contrastando un formalismo imperante, per altri con il ricorso a strumenti alternativi.

Prende piede quindi una reazione fatta di elaborazione del suono disgregato ricorrendo ai più disparati oggetti, siamo ai Matmos, al prendersi meno sul serio o chi inserisce tematiche sociali.

Tra questi ultimi Terre Thaemlitz e Ultra red, una critica volta a scuotere l'ascoltatore dall'intorpidimento dei suoni fine a sé stessi.

Il passo successivo, come spesso accade, è la contaminazione tra musica eseguita con strumenti ed il mezzo digitale, portata avanti a Berlino, Vienna e da artisti Giapponesi.

I segnali della crisi si osservano a cavallo del millennio, spetta a Oval, i creatori, minacciare l'impianto da loro stessi eretto con abile intuizione.

Il terzo capitolo presenta questa necessità di cambiamento, si distinguono coloro che trovano nel passato un luogo mitico, rielaborano l'estetica digitale fondendola con la tradizione; Stephan Mathieu con "The sad mac" rielabora le strutture del Glitch trovando nella melodia un diverso approccio più malinconico: Ekkehard Ehelers segue lo stesso modello per costruire un ponte tra culture musicali.

William Basinsky rielabora loop di antiche registrazioni ridotte in particelle, Fennesz ci riporta a un digitale in agonia.

Akira Rabelais disgrega i suoni filtrandoli con un software di sua produzione, L'Argeiphontes Lyre.

Terre Thaemlitz è tra gli artisti più contrari al formalismo e un approccio radicale, diretto anche ad aspetti sociali, l'identità dell'individuo. Philip Jack è uno scultore di suono che opera direttamente sul materiale, colla, graffi, vecchi giradischi sono i suoi attrezzi.

AGF media tra la freddezza e gli aspetti più umani.

Il quarto capitolo supera i confini della produzione musicale comunemente intesa, presenta artisti che non dissociano il suono dallo spazio, spesso non esistono nemmeno supporti registrati trattandosi di installazioni, da Toshiya Tsunoda al lavoro con le vibrazioni di spazi e oggetti, piazzando microfoni nell'ambiente, percependo le frequenze che custodiscono.

Mark Bain queste vibrazioni le riproduce, diffondendole con apparecchiature da lui costruite, rendendo strutture ed edifici simili a strumenti.

Rolf Julius utilizza altoparlanti per tradurre il suono in forme comprensibili ad altri sensi, posti sugli occhi o facendo vibrare pigmenti colorati.

Steve Roden utilizza gli oggetti più disparati, dalle lampade, a vecchi giocattoli, poltrone, traducendoli in paesaggi sonori.

John Duncan è ricorso a registrazioni in un acceleratore di particelle, lavorando anche con onde corte.

CM von Hausswolff sviluppa una ricerca sulla fisicità del suono, collaborò con The Hafler Trio, si è interessato al fenomeno EVP (Electronic Voice Phenomena), voci di altre dimensioni intercettate come frequenze e registrate su nastro. Il suo interesse è il riportare in luce elementi nascosti.

Tommi Gronlund e Petri Nisunen animano le strutture mediante installazioni che suonano il calore, la luce, l'energia elettrica.

Granular Synthesis assaltano il pubblico con stimoli sonori e visivi. Utilizzano sempre enormi video installazioni con luci, colori e suono potenti. VARP9 è un software sviluppato da loro, consente il trattamento dell'immagine video in granuli al pari dei granuli di suono.

Paolo Piscitelli ha realizzato diverse opere tra le quali registrazioni in grotta, un suono che si crea e si disgrega, in altri il crepitio della schiuma che si forma e scompare.

Blow Up, rivista tra le più attente ad indagare le nicchie del panorama musicale, fornisce una guida che permette di indirizzare il neofita agli ascolti fondamentali, l'appassionato ad un approfondimento, l'esperto ad un confronto con il consolidamento delle proprie

conoscenze, ogni artista infatti espone, attraverso anche le citazioni da interviste di Daniela Cascella, il proprio pensiero, credo, manifesto. Il Glitch si può definire infatti più che un genere un approccio alla considerazione dell'“immateriale musicale”, l'ultima frontiera mai terminata di disgregazione di un arte che il digitale ha permesso di riqualificare per poi esserne, egli stesso, messo in discussione.