

Max Scordamaglia

Programmatore, autore, programmatore forse. Gli audiodroni sono macchine che governano, loro compongono.

Adoro i quartetti d'archi quando duettano coi clangori industriali, i contrasti mi danno gioia, il rumore è un'ambizione da sublimare nel sinfonico. Più umano dell'umano è la ricerca, non uno slogan.

La mia è ricerca sul rumore che coinvolge hardware, software, oltre ogni algebra sottesa ad essi, studi che affondano le radici nel rumorismo di Russolo e trova nuovi sbocchi nella musica concreta iniziata da Pierre Schaeffer.

In qualche modo generazione e rumore sono due mondi che s'incontrano senza scontrarsi e anzi s'esaltano nelle rispettive peculiarità quando i contrasti divengono opportunità per creare qualcosa di nuovo e spesso sorprendente. Pensiamo all'esperienza di Cage, ai complessi parallelismi di Stockhausen ma ancora prima a quella di Charles Ives, non a caso uno dei suoi maestri spirituali e troveremo come queste nuove forme contrappuntistiche non siano soltanto da relegare alla pura sperimentazione ma trovino una nobilitazione come forme espressive autonome.

L'altro aspetto dello studio riguarda la musica generativa o musica automatica, creare software che compone, instillare nella macchina un determinismo comprensivo anche di casualità col fine di generare suoni con una logica e una coerenza interna che al meglio rispetti rigide regole meccanicistiche e che nel contempo soddisfi il gusto estetico ed un equilibrio se non armonico almeno logico.

Per fare questo serve però trasformare il caso in causale, far rientrare nel computo delle costanti algoritmiche, la randomizzazione degli eventi. In sostanza tentare non tanto la generazione di suoni casuali, quanto attraverso l'indeterminato ottenere un risultato non prevedibile ma circoscritto ad un ben preciso insieme di scenari.

D'altro canto l'obiettivo sotteso alla musica generativa è creare una sorta d'intelligenza che tenda a un'armonia strutturalmente coerente piuttosto che ad un risultato dal ferreo rigore tecnico.

"Waiting in the S.K.Y"

In "Waiting in the S.K.Y" ho voluto mescolare le due discipline con ardore non senza una certa dose di arroganza, una ricerca di equilibrio che talvolta sfiora l'ossimoro. Non sono esperimenti nuovi per me, anzi.

Come detto i contrasti mi affascinano, le inconciliabilità sono sfide alle quali non rinuncio, perciò laddove impera il cuore e la passione, cuore nel rumore, la passione nella formalizzazione della composizione, niente mi fa più felice del sposare le due cose.

Il rumore, il *noise* di diversa tecnica, natura, provenienza e missione, lo considero alla stregua di ciò che fu l'espressionismo astratto in pittura, un gesto in apparenza molto semplice ma difficile, difficilissimo da controllare. Quanto sembra facile far colare le frequenze come gocce di colore sulla tela, eppure i grandi nomi in musica come in pittura sono pochi, molto pochi. Il *noise* è perciò istinto ma anche controllo e il grande artista è colui che riesce a tenere in equilibrio gli opposti. E' un'impresa complessa e affascinante, almeno quanto tentare d'insegnare musica ad una macchina. Anche qui c'è il gesto incontrollato che si nasconde nell'alea, quello che per un microcontroller può essere l'istinto da regolare ma non ingessare dentro a schemi riconoscibili, sensati e se possibile piacevoli. Doppia sfida quindi e di natura opposta, perciò il salto mortale nell'unire le due cose si moltiplica.

Ho voluto comunque dire la mia. Per farlo ho rinunciato e nel contempo ho donato, mediato per espandere con la parola d'ordine che come sempre si chiama *controllo*.

Da un lato la scelta degli algoritmi generativi è caduta su strutture lunghe, tranquille, funzioni morbide con quel tocco d'esotico, di atipico, misterioso dove possibile. Molta melodia, meno armonia, percorsi dolci e senza scossoni laddove conta il mood e non la potenza seppur controllata. Il rumore invece è sempre presente e mai protagonista. Spesso generato, non di meno elaborato da registrazioni di città, onde radio, tempeste e macchinari.

C'è tutto il Novecento che amo e la fatica nel non farlo esplodere potente sovrastando tutto quanto attorno. *Controllo* doveva essere, *controllo* è stato.

Sul fronte generativo non ho voluto limitarmi ad utilizzare funzioni già esistenti ma ho voluto crearne ad-hoc per esplorare nuove frontiere, per onorare Laverna, per offrire un'esperienza inedita anche a me.

Per ogni brano ho riportato una breve scheda tecnica, qualche riga che definisce la peculiarità compositive.

Tengo per ultima la precisazione che spero inutile ma tutti, ripeto tutti i brani del progetto H-Ard sono composti dal microcontroller attraverso i processi sopradescritti. Ciò significa che nessuna nota è stata creata, spostata, adattata, eliminata da altri se non dal software.

Tolta la scrittura del programma, delle funzioni, degli algoritmi generativi e naturalmente la sequenzialità e casistica dei pattern, quello che resta all'operatore è la scelta degli strumenti delle tracce, l'organizzazione di queste e il controllo sui volumi.

Buon ascolto.

Ogni altro riferimento

Collegamenti:

Sito: <http://www.movimentoparticellare.com/>

Bandcamp: <http://maxscordamaglia.bandcamp.com/>
<https://analogvs.bandcamp.com/>

Soundcloud: <https://soundcloud.com/maxscorda>

Facebook: <https://www.facebook.com/massimiliano.scordamaglia>

<https://www.facebook.com/Particellare>

YouTube: <https://www.youtube.com/user/MaxScorda>

Altri collegamenti: <http://www.movimentoparticellare.com/collegamenti/>

Scheda Tecnica

Titolo	Genere	Tecnica	Note
01 S1	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	Per il primo brano ho utilizzato funzioni preesistenti aggregate in una nuova combinazione sviluppata ad-hoc. Inizialmente vengono creati pattern che alternativamente si arricchiscono, si semplificano o restano invariati, sovrapposti tra loro e in canone con altre versioni degli stessi pattern deformati in durata. Poco rumore, molti campioni, base strumentazione in gran parte classica, una specie di orchestra da camera per nuovi ascoltatori.
02 S2	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	Lavoro da tempo ad un sistema per così dire generativo totale, un insieme di regole che permetta la creazione di un brano musicale completo, una canzone con tanto di intro, strofa, ritornello e tutte le sezioni classiche che la definiscono. Non è la sede per questo tipo di esperimenti ma ho utilizzato le sue funzioni per il brano. Sequenze rielaborate un poco nella struttura, molto in postproduzione e tanto rumore aggiunto.
03 S3	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	In anteprima assoluta un nuovo algoritmo di ripartizione pattern. Crea una sequenza ordinata di note, questa è scomposta in cellule di semicrome eseguite da quattro strumenti ripartiti su quattro tracce differenti. E come se quattro strumentisti suonassero una nota a testa o meglio una singola unità di tempo di una sola riga dello spartito. La musica generativa deve essere qualcosa che va oltre il dominio umano. Una traccia pattern di durata otto volte superiore accompagna le altre e due tracce d'effetti.
05 K1	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	Pattern sfasati di minimalismo reichiano con due sax e accompagnamento d'archi. I metodi giunti sino a noi che insegnano a comporre attraverso la contrapposizione ritmica, permettono ancora di creare sistemi molto interessanti. Basta un pattern accorciato di una singola semicroma per entrare attraverso un nuovo cosmo di sensazioni. Tutto qui
06 K2	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	La chitarra di Alessandro Errichetti è trattata digitalmente, sovrapposta e destrutturata. Se da un lato si perde il gesto tecnico ed è un vero peccato, dall'altro ci si concede il lusso di vedere sotto una nuova luce il lavoro di un grande musicista. Ad esso accompagno linee di accordi generati e rumore anch'esso molto trattato in postproduzione.

08	Y1	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	Di base s'è usata la struttura generativa del primo brano, non senza le opportune variazioni ma soprattutto modificando completamente la strumentazione e aggiungendo rumore di fondo e parecchi effetti audio.
09	Y2	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	La ricerca è sul gesto lento, dilatato. Piccoli movimenti di quattro tracce di accordi, la prima fissa, altre tre derivate, ricalcolate ogni 32 battute interamente, a sequenze di 8 solo le secondarie. Trasmissioni lontane di onde corte si offrono da sfondo.
10	Y3	Experimental, Hardware, Aleatory, Electronic	Hardware. digital noise, samples	Ebbene lo confesso: l'alea sa farsi amica in una moltitudine di forme spesso sorprendenti. Creo per il brano una nuova funzione generativa, più strutturata e formalizzata, morbida se così vogliamo dire. Eseguo un primo giro di test e come spesso accade non funziona, non del tutto almeno ma ne viene fuori un tracciato comunque interessante, persino più adatto al mood dell'intero progetto perciò malgrado gli errori strutturali, resta come base del brano. Pattern segmentato e ricompattato, su quattro linee modificate. Il rumore funge da sostegno ritmico.