

Errakuntzaren estetikatik harago

Plaza Festibala, Artelekun 2003ko ekainaren 23an

Izenburu horixe zeraman Kim Casconek *Computer Music Journal* aldizkarian idatzitako artikulua; askotarikoa zen haren helburua: ordenagailu-musikaren esparru akademiko zein ez akademikoan lan egiten duen jendea sortzen ari zen *glitch* estiloarekin eta haren garapen historikoarekin etxekotzea, baita kultura “tekniko”-aren eta “artistiko”-aren artean zubilana egitea ere, eta egun sortzen ari diren kulturetan software diseinatzaileek erreparatzea (techno, hip-hop eta DJ kulturetan gertatu den bezala).

“Errakuntza” terminoa defini daiteke esanda horixe gertatzen dela sistema batek behar bezala funtzionatzea lortzen ez duenean, zenbait arrazoi direla medio: errakuntzengatik, istripuengatik, sistema ezin aurreikusizkoa delako, edo sistema baterako desiratzen den portaeraren eta erabiltzaile/entzulearengandik espero den portaeraren artean osagai komunik ez dagoenean. “Postdigitala” denak, berriz, honako ezaugarriak biltzen ditu: artefaktuak eraikitzea online lortutako informazio zatikiak elkartuta; ingurune eramangarri buruaskiak erabiltzea musika sortu, artxibatu, banatu eta jotzeko; internet bidezko kultura mediatiko berrien sorrera (chat, net-art, MP3 kultura, e.a.); eta e-mail, zerrenda zerbitzariak, berri talde, web orri eta abarretan oinarritutako ezagutza kultural baten garapena.

Zer da *glitch* edo mikrosoinu delako hori? Estilo eta teknika multzo horrek inspirazioa hartu du giro musikatik, ordenadoreko musikatik, minimalismotik, musika konkretutik, *dubetik*, *collagetik*...; teknika horiek identifikazio estilistikoa sortzen dute, eta audio digitalaren “perfekzioa” kritikatzeko ere balio dute. *Glitch* delakoan giro soinu berriak sortzen dira, atzealdean zegoen informazio bat aurrealdera eramaten da, futurista italiarrek egiten zuten moduan. Soinuak sortzeko artefaktuak (zabor digitala, software endekatua, hardware hautsia, istripuak, akatsak, okerrak, egonkortasunik eza edo datu gordinak) erabiltzea du ezaugarri nagusia. Ertzaren mugak arakatzen ditu softwarean, esate baterako aurreikusi gabeko erabilerak eginez, edo erabatu probatu gabeko guneak erabilia. Teknika sorta honen aitzindari estetikoaren artean Newmann Guttman, Alvin Lucier, Yasunao Tone, Herbert Brün, Iannis Xenakis edo John Cage aipa litezke.

Zer etorkizun posible ekar litzake ikuspegi honek? Mimesitik harago joan liteke, egungo praktika beste zenbait diziplinarekin moldatuta eta perspektiba historikoa zabaldua, edo agian gehiago idatz liteke auzi estetikoetara; gerta litekeen beste etorkizun bat izango litzateke *glitch* metodologia sorkuntzan erabiltzea, pop/klub kulturaren grabitate-erakarpenetik askatuta; bide informatibo bat zabaltzea kultura akademikoaren eta herri kulturaren artean; teknologia generatiboak erabiltzea sorkuntza prozesuan konposatzailea birbideratu edo distantziatzeko, edo bestela minimalismotik urruntze bat gertatzea eta dentsitate gehiago audioetara jotzea.

Argazkilaria: Jose Manuel Bielsa



Kim Cascone Artelekun ekainaren 23an

Ondorio gisa, beharrezkoa dirudi musika kultura post-digitalen “irakurketa” sakonago bat egitea; diskurtso gehiago sortu beharko lirateke estetikaren inguruan, eta kanpoko eraginak bereganatu musika post-digitalean, autoerreferentzia hutsetik haratago joanda. Musika elektronikoaren eta ordenagailuzko musikaren historian ere sakondu egin beharko litzateke, aldez aurretiko ezagutza batzuen gainean oinarritzeko lana, baita ordenagailuzko musika sortzean erabilitako tresnak hobeto ezagutu ere. Azkenik, elkarrizketa gehiago egon behar du artisten eta tresna-eraikitzaileen artean; osterantzean, konposatzailearen eta diseinatzailearen paper banatuen porrota betikotu egingo da.

• Juan Mari Mendizabalek laburbildua

Kim Cascone 60ko hamarkadaren amaieran interesatu zen musika elektronikoan, Bostoneko Berklee College of Music-en ikasi zuen, eta 70eko hamarkadaren hondarrean ordenagailuz egindako musika ikertzen hasi zen. 83an San Frantziskora aldatu eta musika konposatzaile ekin zion. Musika edizio-laguntzaile ibili da David Lynchekin Wild at Heart-en eta Twin Peaks-en. Silent Records-en fundatzaile da, soinu-diseinatzaile eta konposatzaile moduan lan egina da Headspace/Thomas Dolby-rekin, eta Content @ Staccato Systems-en zuzendaria izan da, eta bertan gainbegiratu zuen soinu algoritmoen sorkuntza bideo-jokoetarako.