

SERGIO MALTAGLIATI

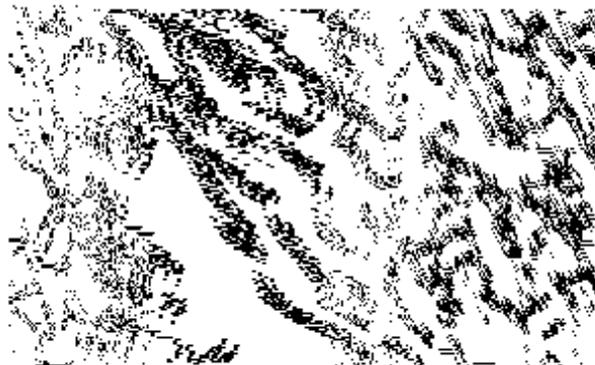
PARTITURE PER FLOPPY DISK

IMMAGINI/SUONI/PAROLE

CELESTE

GIALLO

ROSSO



6 secondi



CELESTE / VENTO



## SERGIO MALTAGLIATI *AFFETTO* DAI SUONI

di Renzo Cresti

E' la musica che va al musicista come l'alba va verso il suo giorno. Maltagliati fa un lavoro simile a quello del giardiniere che semina eppoi attende, amorevolmente, il fiore. Lo cura perchè sia il più bello possibile, ma il fiore nascerebbe anche senza di lui.

La musica, come il fiore, sta *prima* e va *oltre* l'uomo.

Maltagliati dedica al suo operare tutte le sue energie, i momenti migliori della giornata e le ore notturne, quando tutto intorno si fa silenzio e fra lui e la sua opera si può instaurare una profonda *simpatia*.

La musica è un evento *affettivo* che chiama a sé, gratuitamente, collegando la contingenza al futuro, evento che *si accade*, che *tocca-me* e che a me *tocca* realizzarlo.

Fare musica è, per Maltagliati, *essere affetto* dai suoni, i quali sono la causa efficiente che produce il processo dell'affezione, processo attivo che elabora lo spunto di partenza, come se questa fosse una cellula e il suo sviluppo una sorta di DNA.

Maltagliati è un eccellente artigiano, ma il suo fare artigianale sa mettersi a *disposizione* degli oggetti, l'opera risulta essere un campo di energie messe in moto dalla forza del gesto.

Occorre consacrarsi all'opera: il fatto essenziale non è quello di compiere un'opera, ma di *abitare* una certa situazione, sentirsi chiamato. La forma dell'ispirazione è il salto, l'essere gettati dal mormorio dei suoni comuni in un luogo sacro, dove suoni isolati vagano e attendono un vaso che li raccolga. L'autore altro non è che colui che ha la capacità di raccogliere. Più esso sarà debole con la volontà e più possibilità avrà di farsi contenitore. I suoni vagano attorno a Maltagliati, divengono occhi che si fissano su di lui e sui quali lui non può distogliere lo sguardo. I suoni errano fino a quando non si sentono accolti, allora placano, si concedono all'opera.

Maltagliati dimostra una naturale *disponibilità all'impermanenza*, condizione essenziale per accogliere i suoni.

Maltagliati lavora per sorvegliare la particella di moltitudine ch'è in lui, per morire nella materia e per non sentirsela più appiccicata addosso; ma come può sapere tutte le infinite ragioni, i *perchè* del suo essere artista? L'unica soluzione è quella di *lasciarsi andare* verso la sua natura e verso quella dei suoni, in solitudine, cercando, come in un deserto, fra le fessure delle rocce ciò che serve alla sua sopravvivenza e a quella della sua arte. Questo dev'essere il credo del Musicista: *scrivere ciò che scrivendo si profila*, con partecipazione.

L'opera di Maltagliati aspetta se stessa su una soglia enigmatica, dove sta in sé, chiusa nel proprio testo e, al contempo, è *resa* verso un luogo altro. L'arte è un essere-possibile, un *essere in viaggio*, un viaggio particolare, riflessivo, nel quale più si cammina e più ci si addentra *all'interno*, un esodo dal noi per ritornarci costantemente, un *aspettarsi*, un attendere il proprio sé al ritorno dal viaggio.



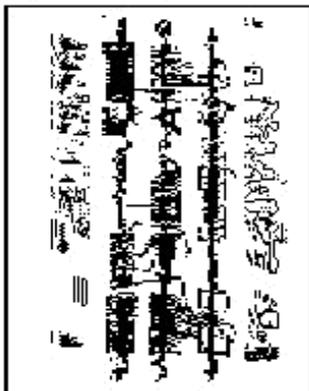
*"Sono certo che verrà il giorno in cui il compositore, una volta realizzata graficamente la sua partitura, potrà affidarla a una macchina che ne trasmetterà fedelmente e automaticamente il contenuto musicale all'ascoltatore".*  
Edgar Varèse (1926)

La immagini sono qualcosa che avviene intorno a noi in modo inatteso, spesso (apparentemente) irrilevante. La mia musica consiste nel far apparire ciò che è musica quando ancora è percezione visiva. La musica, generata da immagini quotidiane, può suggerire, tracciare un sentiero verso una maggior consapevolezza uditiva di tutti i suoni intorno a noi. Allora anch'essi potranno arricchirci, farci scoprire emozioni nuove. Comporre somiglia più a girare con un registratore attivato: si può decidere la durata della registrazione, il percorso, ma non i suoni, quindi le emozioni quando riascoltiamo il nastro. Non voglio che la musica sia l'espressione della mia personalità, ma voglio che la mia personalità sia arricchita, o comunque modificata dall'esperienza sonora, alla ricerca di sentimenti nuovi, emozioni originali. Nel lavoro musicale mi piace il concetto di collaborazione con i suoni. Cerco di lasciarli il più possibile liberi dalla ristrettezza di dover rappresentare un'idea, convinto come lo era John Cage che *"nella musica sia la libertà della natura ad esprimersi e non la natura determinata del singolo compositore"*. Una musica polivalente non si deve far limitare nei significati e nei contenuti, né sottostare alle parole. Per questo utilizzo, per maggiore libertà, immagini che mi circondano, opero con il colore direttamente nella realizzazione della partitura o, in alcuni casi particolari, abino elaborati visuali a sequenze sonore esistenti, permettendo (grazie anche a scomposizioni visive e quindi sonore) di organizzare, collegare nuovamente suoni o anche musiche già create.

A me interessa captare l'immagine prima che diventi oggetto di dominio da parte di un soggetto. Infatti l'immagine (poi partitura), può essere realizzata con l'intervento di chiunque, anche ragazzi, non necessariamente



provvisti di cultura musicale.



In un certo senso la mia è una musica ambientale anche se, come detto, invece di partire dai suoni, utilizzo (con varie tecniche) riproduzioni di immagini collegate a mie esperienze nell'ambiente, direttamente nella scrittura della partitura. Cerco di poter meglio ascoltare quello che mi circonda *frante le immagini*, si potrebbe dire. Così, se la musica mi insegna ad ascoltare un po' meglio, avrò guadagnato qualcosa e il mondo intorno a me si sarà arricchito; avrò capito, ancora una volta, che la realtà sonora che mi circonda, e che esiste indipendentemente dalla mia volontà, (anche di musicista), è talmente superiore che la musica non potrà mai eguagliarla. All'inizio, nel mio lavoro, pensavo ai suoni che poi scrivevo con i colori, credendo solo di modificarne la scrittura: in

realtà, scoprivo che sempre più dai colori potevano, (se lasciati liberi), scaturire nuovi suoni incontrollati, diversi da quelli che avevo nella mente.



da "Sinfonia Coda" 1991

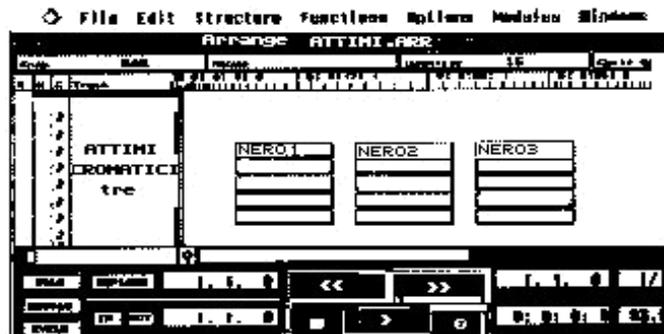
Adesso opero con le immagini direttamente nella scrittura della partitura, senza pensare a nessun suono. Solo alla fine (tramite un procedimento che ora affido al computer, mentre un tempo realizzavo manualmente) scopro i suoni che, per sorpresa e interesse, vorrei somigliassero sempre più a quelli che mi circondano sentendomi, alla fine, non tanto l'autore, quanto l'ascoltatore di una musica.

Anche se, involontariamente, un'idea o sentimento, un certo mio gusto estetico limitassero la realizzazione della partitura, questi non riuscirebbero a sopravvivere fino al suono il quale, al limite, ne risulterebbe trasformato, modificato in quanto (ne sono sempre più convinto) il suono non è traducibile.

Il procedimento per ottenere i suoni dalle immagini, che affido al computer, utilizza un programma flessibile, così da avere corrispondenze suono-segnacolorne sempre diverse per le varie composizioni, anche se la musica finale, definitiva, in realtà non esiste. La musica rimane un'opera aperta dove l'ascoltatore-esecutore può entrare, intervenendo (esclusivamente operando per immagini) per ascoltare, ogni volta che lo vuole, una sua versione del brano: ogni lavoro serve da materiale di partenza per ulteriori elaborazioni. Anche il timbro può essere l'utilizzo di uno strumento tradizionale, inventato, o creato elettronicamente in base ad una precisa disposizione di segni o colori scelta dall'ascoltatore-esecutore.

Gli ultimi lavori comprendono immagini e suoni su floppy disk (le sequenze musicali di ogni immagine sono rappresentate graficamente come tracce grafico-sonore nel programma "Cubase"). Una volta che l'ascoltatore-esecutore sceglierà la composizione delle immagini con possibili sovrapposizioni e scomposizioni, (per realizzare la propria musica), le tracce grafico-sonore seguiranno la stessa disposizione spaziale. (In futuro tutto potrà essere raccolto su un unico Cd.Rom). L'esecutore-strumentista seguirà lo stesso procedimento ma, invece di fermarsi all'ascolto, dopo aver disposto i moduli sonori e visuali, si stamperà la sua partitura.

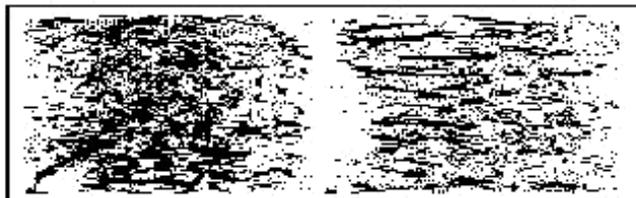
All'origine di questo lavoro c'è l'immagine-partitura che conduce sempre alla musica. A volte può ritornare nell'ambito visivo, quando genera elaborazioni visuali che, come in un lavoro in-finito possono, (ammesso che ci sia qualcuno che voglia ascoltarli), ricondurre a nuovi suoni.

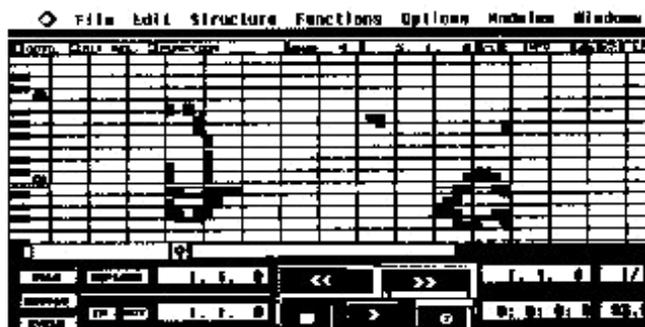


tracce grafico-sonore in "Cubase"

"Sono gli osservatori a fare la pittura" (Marcel Duchamp)

La partitura (immagine) può generare lavori per essere solo guardati, che non producono suoni: *elaborazioni visuali*. Esiste anche la possibilità di tornare ad altri suoni leggendo l'*elaborazione visuale* come *immagine-partitura*, attuando un procedimento: creando una legenda, un codice, un programma o riscrivendo direttamente l'immagine nella finestra "Key" del programma musicale "Cubase". Questa finestra mi permette di disegnare su una grande *fastena virtuale* parti dell'immagine, che alla fine ascolterò come suoni musicali. Posso decidere in anticipo e variare in base a linee, forme e colori un gran numero di parametri sonori, musicali e timbrici. Nel momento in cui il segno diventa *gesto cromatico* (cioè che si muove per semitoni sulla tastiera e contiene anche, come suggerisce la parola, il colore) determino il risultato sonoro finale.





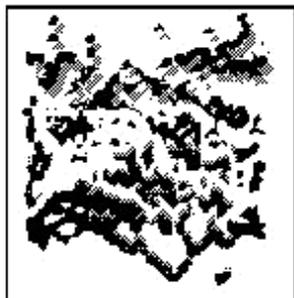
Finestra "Key"  
(tastiera virtuale)

Sostanzialmente sono stati due i *procedimenti*, i modi utilizzati nel corso degli anni per trasporre l'immagine in musica. Inizialmente creavo una *legenda*, un codice diverso per ogni lavoro, attribuivo ad ogni colore, segno o disegno una nota, un suono o altro parametro musicale. Traducevo poi manualmente nota per nota. Molti lavori che utilizzano questo metodo sono presenti nella pubblicazione "Partiture"(1991). Successivamente (1992) il computer mi ha permesso di *disegnare* le immagini (poi note) direttamente (sentendo quasi in tempo reale come *suonavano*) sulla tastiera virtuale di "Cubase".

Il computer mi consente anche di far intervenire, interagire l'ascoltatore-esecutore con l'immagine-partitura che determina tutto il lavoro musicale (l'altezza dei suoni, la durata, la velocità, la dinamica, il timbro), anche se ora sono alla ricerca di un programma ancora più flessibile, che mi possa permettere di variare la legenda e che, (a differenza di come facevo all'inizio) tutto il lavoro di traduzione sia effettuato dal computer. Una macchina che possa, come auspicava Pierre Schaeffer "tradurre in suoni una composizione pittorica". Le prime partiture dei brani *Interattivi* (a strutture mobili) erano costituite da immagini su carta; permettevano una modifica dei fogli (ognuno dei quali relativo ad una traccia *grafico-suono* in "Cubase") nella successione in: orizzontale, verticale o obliqua. In seguito, con la partitura scritta su fogli trasparenti, le immagini potevano anche essere sovrapposte, ottenendo le relative fusioni sonore.

Dal 1995 i lavori (immagine, partitura e musica) sono quasi esclusivamente *digitali e multimediali*: la loro realizzazione può estendersi, oltre al floppy disk, al supporto cartaceo e audio. L'*immagine-partitura*, generata e memorizzata con il tramite del computer, mi permette ora di realizzare lavori a *strutture libere*. Infatti, sullo schermo l'immagine può essere: spostata, duplicata, sovrapposta, cancellata, tagliata etc. creando lavori *musicati* (e *visuali*) molto flessibili. Lo scorrere del tempo è scandito dall'immagine. Una parte scelta dell'immagine è riservata a questo scopo. Con il modulo "CueTrax" di "Cubase" ho la possibilità di visualizzare e trattare il tempo (velocità del metronomo da 30 a 240) come qualsiasi evento grafico e sottoporlo (da parte dell'ascoltatore-esecutore) a tutte quelle modifiche possibili per le altre parti dell'immagine (tagliare, spostare, duplicare etc.).

Così la durata del brano diventa flessibile, non esiste un inizio né una fine stabiliti. Il tempo è come uno spazio dove gli eventi grafici (poi sonori) possono *viaggiare* a varie velocità. Io fornisco solo una *immagine* del tempo, ognuno è libero di scegliere di *guardarlo* come vuole. Indico solo un



"Studio cromatico" (1993)

percorso, non la velocità per percorrerlo. In musica il tempo è più vicino a quello degli orologi, un tempo fisico, il mio diventa più concettuale (ma nonostante questo misurabile), come quando riviviamo o viviamo dentro di noi avvenimenti accaduti o che verranno: lo spazio è così flessibile che la stessa cosa può durare un secondo o un'ora, ugualmente.

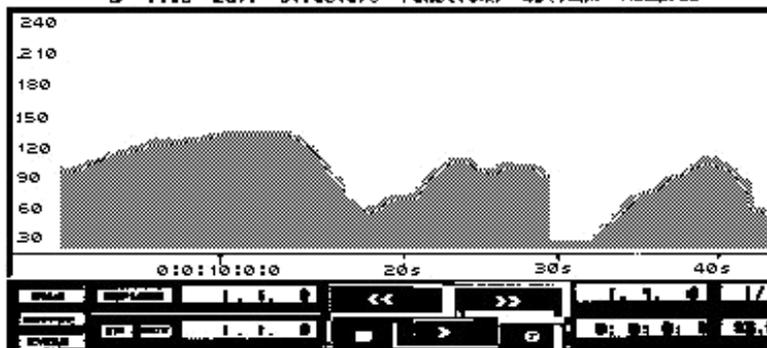
L'uso del computer mi permette di utilizzare una grande e variabile tavolozza colorata, e non sono limitato nel gesto come sul foglio con i colori tradizionali. Posso quasi in tempo reale vedere le mie idee materializzarsi sullo schermo. L'immagine (*partitura o elaborazione visuale*) realizzata su supporto digitale è flessibile, permettendomi una serie di modifiche immediate o ripensamenti limitati solo dalla creatività dimostrando che il lavoro finale, definitivo, in realtà non esiste. Ogni brano non è altro che un bozzetto: può servire da materiale preparativo, di partenza per altre immagini.

*Linea del tempo*

da *Mattias Crowatici TEM (1985)*

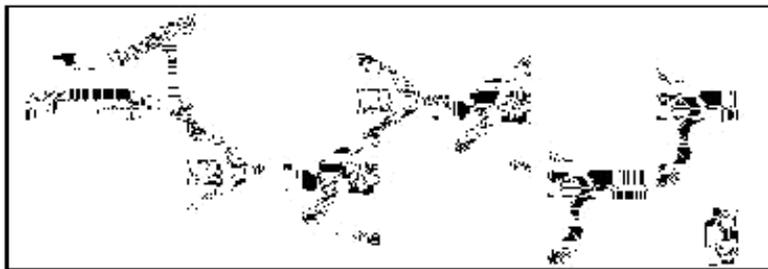


File Edit Structure Functions Options Models



Modulo  
MCueTrax™

Ottenuta la stampa, l'immagine da supporto digitale può essere riprodotta in più esemplari o ricalcata, senza bisogno di capacità pittoriche, anche con colori e tecniche tradizionali su vari materiali, o ingrandita fino ad integrare con lo spazio del luogo o in relazione al contesto della sua realizzazione. L'opera (è previsto), si completa solo attraverso l'intervento di qualcuno. Infatti l'osservatore non si limita più a guardare soltanto, ma può ripensare il *quadro fa la musica*, intervenendo a modificare le immagini in modo del tutto libero, fino a *stamparsi fa ascoltarsi* la propria versione. Mi piace pensare ad ogni opera come l'inizio di un sentiero senza fine, dove il singolo lavoro (variazione) rappresenta nient'altro che una sosta durante il percorso, un punto temporale da scegliere liberamente, dove tutti si possono fermare (ammesso che lo vogliano) a guardare, pensare o..... solo ascoltare.



*"Senza Titolo due" 1986 (particolare)*

La musica è creata da immagini astratte sempre però ideate da visioni reali, da mie esperienze visive nell'ambiente. Anche i primi lavori non figurativi tradizionali, che ancora non pensavo di poter "suonare", erano ottenuti "copiando dal vero"; guardavo e, pennellata dopo pennellata, riportavo sulla tela ciò che vedevo. In predominanza elementi della natura, riprodotti escludendo solo alcuni particolari (contorni, delimitazioni o altre cose) che potevano relegare il lavoro, limitarlo nella semplice riproduzione figurativa al reale. Ancora oggi l'immagine (=partitura) non riesco a crearla senza alcun spunto, oggetto o pretesto. Ho sempre bisogno di copiare dall'ambiente intorno a me, anche se poi, attraverso foto o riproduzioni, ingrandimenti o le più svariate modifiche, il punto di partenza non si percepisce. Come in una sorta di musica ambientale concreta (esclusivamente da guardare), quando il rumore o il suono originale campionato viene trasformato fino a divenire una musica diversa.

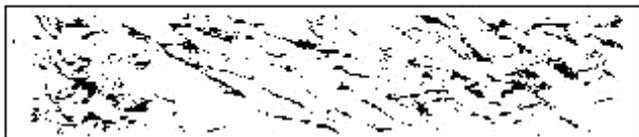
In questa mia trasposizione dal reale all'astratto, cerco il più possibile di operare con strumenti che non implicino particolari doti pittoriche prima e musicali dopo. Uso cose semplici, non ristrette in volontà emozionali strettamente soggettive, ma che tutti (se vogliono) possono attuare. Nel mio operare evito situazioni troppo piacevoli. Il rischio è limitare il lavoro finale a se stessi, ai propri gusti. Nell'opera non troverei che me stesso, non ottenendo nessun arricchimento o modifica della mia persona, convinto che una musica ben fatta deve far conoscere a noi (per primo all'autore) sensazioni originali, nuove.

Posso, se voglio, realizzare composizioni con note tradizionali ma con regole particolari: quelle dell'immagine, immagine che a sua volta può suggerire anche la disposizione degli eventi sonori (elettronici o campionati). In entrambi i casi, una competenza musicale tradizionale non è necessaria. Grazie al computer, l'esecutore o ascoltatore basterà che modifichi la disposizione delle immagini digitalizzate; questa sarà la partitura che servirà da schema grafico per disporre gli eventi sonori (note) rappresentati come segmenti grafici (relativi ad ogni immagine) nel programma musicale "Cubase".

Se la musica contiene una forma questa non può che essere visuale. L'ascoltatore non solo la può percepire, ma addirittura vedere. La partitura diventa una guida per poter meglio entrare nell'edificio della musica, anche se quello che il disegno esprime attraverso il suono è diverso da ciò che "sentiamo" dall'immagine, sebbene si cercherà una logica connessione che in qualche modo esiste.

La musica, realizzata su supporto digitale, può essere modificata liberamente dall'ascoltatore-esecutore intervenendo nella disposizione spaziale delle immagini: spostandole, duplicandole, tagliandole, sovrapponendole, cancellandole, inventendole etc.

Anche nelle elaborazioni visuali, inizialmente indicavo le modifiche da effettuare, fino ad arrivare a prevedere un operare dove qualsiasi modifica è accettata. Nel lavoro visuale sono (ora) più libero, non vincolato da un programma musicale come per la partitura. Con il lavoro "Immagine con



*Variazioni" (1986)* realizzato digitalmente, i parametri del suono (altezza, durata, intensità, velocità e timbro) si muovono, e possono

essere modificati indipendentemente uno dall'altro. È prevista una possibile modifica non solo nella disposizione finale delle immagini (come per i lavori precedenti), ma anche di ogni linea, forma o colore della partitura; quando questo avviene bisogna intervenire nella finestra "Key". Le linee destinate al tempo e alla dinamica possono essere modificate, scegliendo un'altra parte dell'immagine.

*linea della dinamica (display "Continuous Data" in "Cubase")*



Dal brano "Senza Titolo due" è possibile variare anche le lunghezze dei suoni (diversa "quantizzazione" in "Cubase" nel momento di "dipingere" le note). Ognuna di queste modifiche (infinite) genereranno diverse partiture derivanti dalla stessa immagine (variazioni). Ipoteticamente posso avere un unico lavoro che genera musiche infinite. Una volta modificati i segni infatti, anche la legenda (procedimento) cambierà. Avrò così un'unica immagine che genera infinite partiture (contrassegnate dallo stesso titolo con accanto il numero progressivo) e musiche, a sua volta con infinite variazioni, (anche nella disposizione delle immagini) ad opera dell'ascoltatore-esecutore. In ogni lavoro non penso che debba esserci una successione dei suoni (che io scelgo) fissa. Lascio libera la possibilità all'ascoltatore (ma anche a me stesso) di sentirne per esempio uno prima, poi un altro, poi l'altro ancora insieme o in altri modi. È esattamente questo ciò che succede con i rumori del traffico, della pioggia, il canto degli uccelli. È questa libertà a introdurmi ai suoni dell'ambiente intorno a me, che ritengo importantissimi. Un percorso dove l'interattività è ottenuta modificando i segni dell'immagine-partitura a cui seguirà anche il cambiamento della legenda (procedimento per ottenere i suoni), oppure nella diversa disposizione delle immagini finali senza intervenire sulla struttura che produce i suoni. In ogni caso l'esecuzione è sempre diversa: posso suonare ed ascoltare i suoni del brano tutte le volte, come fosse la prima.

*Sergio Naltagliati (scritti 1985/1986)*



in INTERNET <http://www.lognet.it/logix2/maltagliati/>

Nato nel 1960 a Pescia, dove vive e lavora. Dopo studi musicali si occupa di pittura fino a concepire e teorizzare un metodo di composizione musicale, dove la partitura è un elaborato visuale.

Nel 1985 realizza l'opera per musica, mimica e figure zoo-antropomorfe "Musica Intorno alla Gabbia" con 170 esecutori-attori. L'ambiente visuale e sonoro dell'opera è poi ricostruito presso lo Spedale degli Innocenti a Firenze. Nel 1986 la mostra "Ueder Sentire" e un anno dopo presso la Biblioteca Comunale a Montsummano Terme realizza "Viaggio tra Suoni e Colori". Innalza nel 1989 un gigantesco collage-partitura di 96x48 metri, coinvolgendo come pittori 240 ragazzi. Nel 1990 al Teatro Manzoni di Pistoia la Prima di "K 1-626 M" per coro-orchestra-nastro magnetico e oggetti,

con le opere di Mozart trasformate in parole, suoni, rumori e colori. Nel 1991 a Montevettolini l'installazione "Pieni e Vuoti" e a MontecatiniTerme

una personale presso l'Accademia. Il 12 Gennaio 1993 coinvolge il pubblico nella performance "12Cosi", con pietre e rami di fiume. Nel 1996 partecipa alle esposizioni: "Arte in Scatola", "Libretto Digitale" (Melbourne Fringe Festival) e "O Mesmo Som" mostra omaggio a Giacinto Scelsi, organizzata dal Centro Culturale "Il Gabbiano" di La Spezia e portata in varie città, fra cui Genova, La Spezia, Roma. Nello stesso anno realizza "Immagini per Ascoltare": partiture su foglio visual-sonoro in Internet. Nel 1997 è presente alle esposizioni: "ProdS Garantito" e "L'Enigma del Tempo". Alla Biblioteca Nazionale di Firenze espone un suo "Libretto Digitale". Presso la Galleria "Il Gabbiano" di La Spezia realizza la personale dal titolo "Partiture per Floppy Disk", mostra multimediale.

circolo culturale "il gabbiano"  
via don minzoni, 53 la spezia tel. 0187-733000  
comune della spezia assessorato alla cultura

## Sergio Maltagliati

15 marzo - 3 aprile 1997  
inaugurazione sabato 15 marzo ore 18

orario 17 - 20 domenica e lunedì chiuso

catalogo (digitale) in galleria  
in internet:  
<http://www.lognet.it/logix2/maltagliati/>

S T A M P E



-----

-----

-----