

Mai più glitch



[Sasu Ripatti](#) inizia a fare musica a partire dalla seconda metà degli anni Novanta. In quegli anni ancora accaldati dalle folgoranti stagioni rave, il genere che andava per la maggiore era l'IDM. Potrebbe essere considerato un periodo di transizione quello intermedio tra il declino rave e l'apparire di sonorità musicali più cerebrali e meno legate alle fisicità, come ad esempio il [glitch](#). Un momento in cui la sperimentazione sonora sembrava quasi avvicinarsi a una concezione dal sapore fortemente accademico, legata a personaggi come Stockhausen o a generi come la musica concreta e la prima musica elettronica. L'approccio allo studio del suono sembrava mantenere quella stessa dedizione: mancando di una fisicità da performare all'interno di un club o di un capannone abbandonato, la musica veniva fruita automaticamente in maniera più cerebrale. Non è un caso che gli artisti che facevano glitch si muovevano perlopiù all'interno del mondo dell'arte e dei musei attraverso installazioni e concerti da gustare su comode poltrone di velluto. Chiaramente quel mondo non era affatto allineato con il mondo dell'arte più canonico, così come non lo era con quello accademico. E infatti il movimento glitch portava avanti istanze politiche e sociali molto raffinate, che spesso prendevano spunto dai più radicali percorsi filosofici di quegli anni e che si interrogavano sull'impatto che la nascente civiltà della Rete avrebbe avuto negli anni a venire.

Tutte le varie incarnazioni animate da Sasu Ripatti, di cui la più famosa resta senza dubbio quella a nome [Vladislav Delay](#), hanno vissuto quel periodo soglia che abbracciava vari momenti cruciali della storia della musica elettronica, ma nessuna di esse ha mai aderito agli schemi preimpostati di queste scene. Dire che Sasu Ripatti abbia fatto parte del movimento IDM è sbagliato, come lo è pure definirlo un musicista glitch. A pensarci bene infatti, tutti i vari alias di Sasu Ripatti potrebbero essere legati da un unico filo rosso: il concetto di transizione. Ripatti è stato tra le figure fondamentali degli anni Zero e ne è stato protagonista producendo una grande quantità di dischi,

ognuno dei quali legato a una sua peculiare forma di sperimentazione. Con il progetto [Luomo](#) ha dato vita alla sua personale, e a volte glaciale, concezione di house, mentre con [Uusitalo](#) ha creato una forma di techno rigida e fredda, senza per questo essere monotona. Ha collaborato con AGF (con la quale ha anche avuto una figlia) e con Moritz von Oswald. Ma i suoi dischi più importanti restano quelli usciti a nome Vladislav Delay. [Multila](#), [Entain](#) e [Anima](#) sono tre album fondamentali, unici nel loro genere, che variano tra i suoni ovattati che resero famosi gli Oval e le destrutturazioni totali che potevano essere ascoltate nei lavori dell'etichetta Mille Plateaux (per la quale uscirono per l'appunto [Entain](#) e [Anima](#)). Una serie di altri dischi sempre interessanti colorano la sua folta discografia, ma è probabilmente dall'inizio degli anni Dieci che ricomincia a dare il meglio di sé con lavori come [Vantaa](#) e lo splendido [Kuopio](#). Ottima anche la serie [Rakka](#), il [secondo](#) dei quali autoprodotta.

Ogni suo disco è la prova di quanto Ripatti ami scoprire nuove sonorità e di come sia contrario all'affiliazione a qualsivoglia etichetta o genere musicale – come si capirà anche andando avanti nell'intervista. Da avanguardista puro quale è, esplora territori nuovi evitando ogni volta di piazzare bandiere. Sasu Ripatti è stato capace di centrifugare nell'elettronica il dub, l'house, la techno, l'innovazione tecnologica, ma anche il free-jazz dei Supersilent e il kraut più psichedelico.

La sua ultima fatica, [Fun Is Not A Straight Line](#), è un disco uscito per l'ormai storica Planet Mu di Mike Paradinas, famosa anche per aver reso il footwork un genere conosciuto in tutto il mondo - e infatti questo album è molto vicino proprio a quelle sonorità, ma sempre alla maniera di Ripatti. Ne abbiamo parlato proprio con lui.

Era da un po' che non ti cimentavi con la musica più propriamente dance. Cosa ha scatenato questo impulso?

La prima cosa che mi viene in mente come risposta è: equilibrio. Sono anni che lavoro in studio su cose piuttosto impegnative, ed è probabilmente naturale cercare qualcosa di molto diverso come fonte di ispirazione ed equilibrio. C'è un amante della musica pop nascosto in me da qualche parte ed è passato un bel po' di tempo da quando ho fatto qualcosa con ritornelli, melodie, ritmi diretti, quindi è successo tutto in modo semplice e diretto. Anche se a volte mi sforzo intenzionalmente di fare qualcosa di molto diverso per rompere gli schemi e non rimanere bloccato, o troppo a mio agio con quello che sto facendo in quel preciso momento. È facile fare cose in cui sei bravo o che ti piace fare, e così via.

Fare cose sperimentali è nel latte di mia madre per così dire, mentre la musica da club o fare musica con gli hook e cose di questo genere non lo sono certamente. Sono assolutamente estraneo a tutto questo. Sono allergico alle melodie e ai ritornelli per cominciare, e la maggior parte di queste cose mi sembra che suonino di plastica o come dei cliché quando le provo sulla mia musica. Quindi per me, fare questa musica “dritta” significa fare un lavoro più duro e che mi richiede molto sforzo. Però devo ammettere che mi piace mettermi alla prova e provare a risolvere questi puzzle interni. Mi piace quando faccio le cose per bene, forse è anche più gratificante del realizzare cose più propriamente sperimentali.

***Fun Is Not A Straight Line* è un disco con coordinate molto specifiche. Si può parlare di footwork, nel vero senso del termine. Perché questo genere?**

Be', di certo non faccio footwork – almeno secondo me. Conosco appena il genere e non voglio pestare i piedi alle persone che sono davvero brave a farlo. Mi sono imbattuto in esso forse dieci anni fa, ma più che altro dal punto di vista teorico. Per quello che mi era stato detto e per quello che ne avevo letto: i tempi veloci, il campionamento e così via; inoltre avevo ascoltato alcune tracce che avevano attirato la mia attenzione. Ma non mi sono mai addentrato in profondità nelle radici di questo genere o anche semplicemente immerso nella sua musica.

Eppure molte cose hanno finito per scontrarsi lì davvero: ho alzato i tempi nelle mie produzioni per almeno dieci anni, e ho anche dovuto iniziare a usare il campionamento come fonte principale di suoni, poiché ho venduto la maggior parte delle mie apparecchiature da studio sette, otto anni fa per sopravvivere finanziariamente. Mi sono ritrovato ad essere abbastanza stanco nei confronti della musica da club dopo aver provato a fare cose più house con Uomo. Mi sono sentito super limitato con il 4/4, il rigore della terminologia house e l'ortodossia dello stile ovunque. Alla fine ho sentito che non potevo più fare cose interessanti in quel campo, così ho smesso di farle. Ma dopo diversi anni ho capito che mi stavo perdendo qualcosa. Allora ho provato a cercare altri modi per farlo.

Quello che lessi su footwork e juke mi colpì molto dal punto di vista teorico ed esercitò su di me un certo fascino. Ma ad essere onesto, ho cercato di evitare di ascoltare quella roba per non avere troppe influenze direttamente da quei suoni.

Il footwork è un genere nato a Chicago. [RP Boo](#), in particolar modo, è riuscito a trasformare questo genere di nicchia in qualcosa di molto più grande. Il lavoro di Planet Mu con le due compilation [Bangs & Works](#) ha fatto in modo che personaggi come Dj Rashad e altri fossero conosciuti da un pubblico più ampio, non solo legato al dancefloor o alla street dance. Poi artisti come Jlin hanno portato questo genere a immischiarsi con un'elettronica più astratta e HD. Mi sembra che il tuo disco continui su questa strada e anzi vada oltre. In *Fun Is Not A Straight Line* c'è un equilibrio perfetto tra l'energia dance e la cura del suono. Sbaglio? Non sono davvero la persona giusta per rispondere a questa domanda. Ma ad essere onesti, penso che sia difficile parlare in termini generali. Potrebbe funzionare per qualcuno e poi non funzionare assolutamente per la prossima persona. Ma è gratificante sentirti ragionare in questo modo, grazie.

Mi sembra che per questo disco tu abbia prestato maggiore attenzione alla post-produzione. Ovviamente anche questa è solo una mia impressione. È così? Puoi dirci qualcosa su questo aspetto e su quanto sia importante per te cesellare i tuoi pezzi a posteriori?

Forse pensi questo per il fatto che sto usando suoni più "generici", in confronto a quello che c'è in giro. Penso si corra un po' il grande rischio di sovraccaricare e lucidare troppo la musica: questo semplicemente uccide l'energia e il sentimento. Si tratta di una linea molto sottile, da questo punto di vista. Penso che tu abbia ragione sul fatto che questo album è spinto al limite di ciò che ha senso fare dal punto di vista della produzione, almeno per me. In realtà ho cercato di non sovraccaricarlo di troppi elementi, e sono tornato spesso a versioni precedenti, magari anche più incasinate. È facile fare cose in studio e farle apparire magari anche come pop commerciale, ma poi c'è il rischio di risucchiare tutta la vitalità fuori dalla musica solo per superficiali questioni "pornoaudiofile". Questo cerco davvero di evitarlo, ma è difficile. Questo tipo di musica ha bisogno di tenere insieme tanti elementi diversi, ritmi e tanto basso, oltre a suoni "nuovi" o astratti e quant'altro si voglia usare. Bisogna amalgamare tutto insieme e farlo sembrare solido e, si spera, il più naturale possibile. Per fare in modo che questo avvenga ci vuole certamente un po' di post-produzione, ma sarebbe meglio evitare di abusarne. Questa è la mia opinione sull'argomento.

Una curiosità: per caso, il brano conclusivo, "[girl is hip](#)" parte da un campionamento di un brano tratto da *Dance Nos. 1-5* di Philip Glass? In generale, qual è il tuo rapporto con la musica classica e il minimalismo americano?

Mi dispiace dirtelo, ma non c'è nessun campione di Glass lì. O quantomeno non ricordo di aver campionato un brano tratto da lì. A volte ascolto un po' di classica, ma musicalmente non è una grande ispirazione per me. La considero più come una cosa privata, stimolante e così via. Lo

stesso vale per il minimalismo. Soprattutto la musica classica è troppo rigida e basata su regole stringenti per parlarmi in modo ispirato. Apprezzo molto la parte compositiva e progettuale, per me è quasi come l'architettura. Ma musicalmente la trovo sempre molto limitante, spesso anche semplicemente ascoltando i pezzi. Forse perché da giovane studente sono rimasto traumatizzato dalle percussioni classiche - che ho studiato per un bel po', dai timpani, dai pezzi per xilofono e da tutto il resto.

Che ricordo hai degli anni tra la fine degli anni Novanta e i primi anni Duemila? Anni in cui etichette come Mille Plateaux, raster-noton, Force Inc. e altre hanno portato il suono elettronico ad un'ulteriore fase di rarefazione rispetto a quella già iniziata da etichette come Warp e da generi come l'IDM...

Purtroppo i ricordi di quel periodo sono piuttosto incasinati, troppe droghe e problemi vari. Non prestavo troppa attenzione alla musica ad essere onesto. Ero un po' troppo nel mio spazio mentale e facevo tonnellate di musica cercando di capire le mie cose. In una nota più positiva, ricordo anche quel periodo come un momento in cui era possibile guadagnarsi da vivere facendo dischi. Penso anche che sia stato raggiunto un vero picco nella musica elettronica quando Mille Plateaux ha avuto il vento in favore. Ho avuto la fortuna di farne parte e sono grato ad [Achim](#) per quello che ha fatto per me. È un peccato come sia andato tutto a finire, davvero un peccato.

Possiamo dire che sei figlio di quell'epoca che ha visto il computer diventare un vero e proprio strumento musicale. I tuoi dischi sono stati definiti come appartenenti al genere glitch o computer-music. Qual è il tuo rapporto con l'hardware e il tuo rapporto con il software?

Ho iniziato a fare musica con l'hardware e i computer pre-internet. Ho fatto album come *Anima*, *Entain*, *Mutila* senza computer. Mi ci è voluto molto tempo per entrare in stretto contatto con essi, quindi non è affatto una questione di *natività*, almeno per me. Personalmente non credo di aver mai abbracciato glitch, *clic* e tutto il resto. Non l'ho mai trovato davvero il mio genere, anche se penso che alcuni artisti abbiano fatto cose interessanti soprattutto all'inizio. Non credo di aver mai fatto parte della cosiddetta "computer music". Anzi, mi suona un po' strano sentirlo dire. Preferisco gli errori umani piuttosto che gli errori calcolati dalla macchina o gli errori dovuti alla macchina. Abbraccio enormemente la casualità e gli errori nel gioco, è sempre stata una parte importante della mia tavolozza di produzione.

Mentre ho iniziato con l'hardware, cominciavo a imparare e utilizzare il software, lentamente negli anni Duemila. Per molto tempo l'ho usato solo per arrangiare, ma col tempo è diventato sempre più per me uno strumento completo. Penso di aver passato molto tempo con l'hardware, e i suoni che ne ottieni, gli strumenti, i filtri e gli effetti, valvole da una parte e stato solido dall'altra, mi si sono piantati nel cervello, tanto da rendermi facile ottenere le stesse cose che cerco anche con i software. Ovviamente si cerca di fare le cose in modo diverso rispetto all'hardware, ma se non fissi le solite impostazioni e provi semplicemente a usare le orecchie questo diventa fattibile. E ovviamente ha anche molti aspetti positivi.

Non mi manca davvero nessuno dei miei fantastici attrezzi che avevo, soprattutto se considero che sono riuscito a vivere per un po' vendendo tutto e non dovendo lavorare. Ho lavorato da quando avevo 15 anni, molto duramente e non vivendo davvero una vita - una vita normale intendo. Di sicuro mi ha aperto gli occhi. Comunque, attualmente uso principalmente computer e software per scrivere, produrre, mixare e masterizzare la musica che creo. Sicuramente ho fatto pace con computer e software.

È un po' una leggenda, ma il concetto di errore è comunque di fondamentale importanza nella musica glitch. In parte ne hai già parlato prima e immagino che ti sia già stata posta questa domanda. In ogni caso: che rapporto hai con questo concetto?

Per essere chiari, non so nemmeno cosa sia la musica glitch. Gli store sono pieni di plugin e app che hanno problemi e mi sembrano piuttosto stupidi e inutili, ingannevoli insomma. Il concetto di errore è essenziale, ma come ho detto, non cerco proprio errori nelle macchine. Molto raramente commettono errori non intenzionali. Anni fa ho avuto alcuni fatali crash anomali che hanno provocato qualcosa di interessante, facendo esplodere file audio corrotti, ma oggi giorno le cose sono così stabili che non ci sono davvero errori involontari di cui parlare. E usare il software per fare errori, mi sembra davvero una cosa senza senso, suona piuttosto pretenzioso e non originale.

In ogni caso cerco di usare la casualità il più possibile, come anche gli errori, ma più che altro nel mio modo di suonare. Non programmo macchine o software, non l'ho mai fatto, ma ci gioco. E c'è un sacco di spazio per "sbagliare" e creare incidenti, e utilizzare anche aspetti casuali in seguito. Mi piacciono gli "errori" anche negli arrangiamenti, nei mix. Cerco di ottenere sensazioni e risultati imprevedibili. Non mi piace molto essere in grado di prevedere cosa succederà alla prossima battuta o alle prossime dieci. Troppa musica contemporanea è fatta con strumenti che ti spingono in quella direzione.

Musicalmente, quali sono state le scoperte che ti hanno entusiasmato di più negli ultimi dieci anni? Non parlo solo di nomi, ma anche di invenzioni, tendenze o suggestioni.

Penso che l'apertura di nuovi continenti sia decisamente interessante: musica proveniente dalla Cina, dal sud-est asiatico come il Vietnam o l'Indonesia, e ovviamente dall'Africa. Sto aspettando di vedere se e quando arriverà altra musica davvero unica da qualche parte come quella, che non cerchi a tutti i costi di suonare come musica già affermata in Occidente.

Poi c'è la questione della democratizzazione del fare musica. È un'arma a doppio taglio; è fantastico che tutti possano fare musica se hai un tablet o uno smartphone. Ma è anche terribile che tutti possano pubblicare musica purché abbiano uno smartphone o un tablet. Sta diventando molto difficile trovare nuova musica, devi passare attraverso un'enorme massa di roba. Ma non credo più nel vecchio e consolidato modello dell'industria musicale occidentale, quindi deve succedere qualcos'altro.

Probabilmente la cosa migliore che è successa è che le persone si stanno lentamente aprendo all'ingiustizia della cultura, aspetto molto importante nella musica elettronica. Gli uomini bianchi della classe media come me sono sproporzionatamente avvantaggiati rispetto alle donne, o alle persone di colore, o alle persone all'interno di vari orientamenti sessuali o identità di genere. Piattaforme e movimenti come [femalepressure](#) sono tra le grandi cose che stanno accadendo attualmente e personalmente apprezzo molto i risultati che stanno apportando.

Nel 2003 suonasti a [Dissonanze](#). So che è passato tanto tempo, ma hai qualche ricordo particolare di quella sera? Te lo chiedo perché Dissonanze era qualcosa di molto speciale in Italia, che purtroppo non esiste più e che non ha più avuto modo di concretizzarsi in altre forme.

Infatti ricordo, ho dei bei ricordi di Dissonanze. Quell'anno, ricordo che era la prima volta che mi sedevo su un mezzo a due ruote! Pioveva forte e qualcuno mi portò da qualche parte su uno scooter. Avevo un po' di paura...