



Sala delle Colonne, ore 11.00 – 16.30

SME Scuola di Musica Elettronica

Triennio di Musica Elettronica

Triennio di Tecnico del Suono

Triennio di Musica Applicata

Biennio di Musica Elettronica indirizzo musica e tecnologie multimediali interattive

Programma della giornata

Videoproiezioni a loop

Rosario Greco
Mid-Air
Electronic Birds
Cycle~

Melita Vuillermin
Defect #5

Mirko Zambelli
Imaginary Landscape

Geronimo Cappelli
Facets – Visualizer

Lorenzo Villella
2dtouch

Ettore Carlessi
Plato

Presentazione dei seguenti lavori

Francesca Seggioli
C'era una volta

Davide Bardi
studio per piano elettronico

Federico Nosari
Dimensioni

Installazione audio performativa

Leonardo Bonetti
Albedo sonica

Programma di sala

Rosario Grieco
WORKS 2020 // 2022

È una raccolta degli ultimi lavori più significati di questo periodo. **CYCLE~** una performance live audio / video, dove la componente visiva è una pura rappresentazione dell'audio, caratterizzato da una stretta relazione audio e video dove il prodotto sonoro spesso è realizzato in funzione dell'immagine da generare. **ELECTRONIC BIRDS** è un'installazione video che ci invita a riflettere su quali siano i meccanismi basici che ci fanno instaurare un flusso empatico con il resto del mondo, su come piccoli cerchi di luce e suoni che evocano una certa familiarità, ci fanno riconoscere qualcosa di vivo in un primordiale sistema tecnologico. **MID-AIR** una breve sintesi di un lavoro sulla "sospensione", quel tempo necessario a se stessi, dove è possibile ritrovarsi, ma anche perdersi. Ogni sezione del brano introduce una nuova *sospensione*, un susseguirsi di astrazioni necessarie per poter cogliere l'essenzialità del reale.

Melita Vuillermin
Defect #5

"Questo lavoro è una composizione audiovisiva integrata: "integrata" significa che i due universi vanno di pari passo, sono legati intrinsecamente. La parte visuale è strettamente connessa al brano, in quanto viene generata a partire dagli eventi contenuti nella composizione. L'estetica musicale utilizzata si posiziona nel panorama glitch/ambient: sfondi sonori dilatati ed onirici, in contrapposizione con sezioni sature di eventi sonori impulsivi. Questi eventi sonori sono "errori", realizzati a partire dal rumore, come se fossero dei "difetti di fabbrica" (da qui il titolo Defect #5). La parte visuale reagisce alla composizione: le varie bande di frequenze e gli eventi ritmici controllano il comportamento dello sfondo, i colori e le forme delle due figure principali (un cerchio è una sfera). C'è una contrapposizione fra la figura bidimensionale e quella tridimensionale, proprio come nel brano: sezioni ambient molto distese in contrapposizione a sezioni sature di glitches.

Mirko Zambelli
Imaginary Landscape

Il progetto audiovisivo *Imaginary Landscape* rievoca nel suo titolo la serie omonima di John Cage, ma questa allusione è solo simbolica alla dimensione di un paesaggio immaginario e immaginato attraverso l'unione di linguaggi musicali elettronici. La narrazione grafica intende condurre lo spettatore in uno spazio extra-umano, indistintamente lontano, profondamente cosmico in cui pulviscoli e nebulose siano le forze che compongono e dirigono i cambiamenti fisici. L'ispirazione verso i moti celesti attinge all'inesauribile attrazione per i fenomeni che superano la nostra comprensione e che conservano il senso misterico del mondo. Queste trasformazioni visuali sono correlate musicalmente a una struttura melodica ciclica che, intersecandosi a una maglia rumoristica di fondo, suscita l'impressione di una sonorità atmosferica: una tendenza affine alla musica di ambiente ma nella sua contemplazione di un panorama risonante. Il lento ma inesorabile incedere musicale di una intera massa sonora si chiude con una sottile scia luminosa; il transito di un universo che, allontanandosi, mostra di sé solo una coda.

Geronimo Cappelli
Facets – Visualizer

"Facets" è un progetto audiovisivo nato dalla ricerca di processi generativi applicabili analogamente ad ambienti audio e video. Il concetto di "sfaccettatura" e di suddivisione frattale dell'unità hanno ispirato la composizione di un brano che pone l'iterazione e il graduale mutamento come suo elemento principe. Le poliritmie e le modulazioni timbriche progressive creano sezioni musicali mai identiche a se stesse, e - nella performance dal vivo - modulate da parametri casuali che oscillano entro maschere di tendenza predeterminate. Un gran numero di processi randomici vengono adoperati per la generazione di materiale notazionale e modulazione di parametri ritmici e timbrici. Il materiale audio è stato generato all'interno di Ableton Live, in concomitanza ad alcune patch di Max4Live. Il materiale video è stato invece realizzato in Blender, adoperando processi generativi che modulassero geometrie semplici in forme e sistemi complessi. Le texture, i colori, la posizione, la rotazione, e la luminosità degli oggetti sono stati legati tramite funzioni audioreattive alle singole tracce audio del brano. È possibile identificare alcune corrispondenze con grande facilità, come ad esempio le caratteristiche collegate agli accenti ritmici delle percussioni; in altri casi, come ad esempio il movimento dei rilievi sulle sfere, è più difficile identificare la corrispondenza audioreattiva (che dipende in questo caso dalla modulazione di filtro sulle parti armoniche di sintetizzatore).

Lorenzo Villella
2dtouch

Il brano è diviso in quattro macro sezioni che si differenziano tra loro per densità sonora e ritmica, spaziando da momenti in cui prevale l'influenza Glitch, dove sono presenti sezioni ritmiche serrate e suoni aspri, ad altri in cui prevale quella Ambient, con cluster sonori prolungati e ripetuti nel tempo.

La composizione è stata creata attraverso l'utilizzo di sample che sono stati successivamente elaborati con tecniche di glitching e con un'ampio uso di tecniche di sintesi granulare, soprattutto per quanto riguarda il comparto ritmico. Le sonorità Ambient sono state per buona parte generate attraverso l'utilizzo di cluster di suoni volti

Ettore Carlessi
Plato

Il lavoro qui presente vuole essere mezzo e rappresentazione del pensiero platonico ed utilizza la descrizione di Feser come punto di partenza e spunto per la visualizzazione di esso.

Una volta scelto il contesto e l'obiettivo dell'ambito visuale ho dovuto conseguentemente adattare la scelta stilistica e compositiva dell'ambito sonoro: dopo varie ricerche e consultazioni con il M^o Cospito ho preso la decisione di dedicare interamente la composizione all'utilizzo della sintesi FM. Tale decisione nasce dall'accostamento del triangolo perfetto (quindi il fondamento di tutti i triangoli da esso derivanti) alla sinusoide, che allo stesso modo è fondamento di tutti i suoni e non esistente in natura, in quanto perfetta, nonché forma d'onda su cui la sintesi FM si basa.

Francesca Seggioli
C'era una volta

Progetto ludico-interattivo volto alla disabilità (con particolare interesse alle disabilità intellettive). Mediante la scelta di una tra le immagini proposte l'utente è in grado di usufruire di una breve storia interattiva e diventa, oltre che ascoltatore passivo, artefice interattivo della suddetta.

Davide Bardi

Presentazione di "studio per piano elettronico" per piano ed elettronica

Successivamente all'analisi del brano "Melodie Fallend" di Beat Furrer per pianoforte solo ho composto un brano per pianoforte ed elettronica dove tengo conto delle principali caratteristiche formali e compositive del brano di Furrer. La parte pianista è molto semplice: è caratterizzata da delle linee melodiche discendenti che rappresentano delle "cadute" ritmico-frequenziali. La parte elettronica si basa su alcuni incisi melodici del pianoforte che vengono elaborati e sovrapposti alla parte pianistica in due modi: il primo enfatizza le linee melodiche discendenti; il secondo si sovrappone completamente alla parte pianistica enfatizzando le risonanze della parte pianistica.

Federico Nosari

Dimensioni

Il brano è ispirato al concetto di ibridazione tra organismi viventi e materiale tecnologico. Il pianoforte e gli strumenti a fiato, realizzati in legno e appartenenti quindi alla realtà organica, si fondono con textures di rumore filtrato e suoni sintetizzati digitalmente. Il calore degli strumenti tradizionali si congela nella massa sonora digitale per poi riconquistare repentinamente la sua dimensione all'interno della composizione in una sorta di scambio reciproco di tensioni. L'eterogeneità del materiale compositivo rappresenta al contempo sia una soglia fisica, legata alla natura stessa degli strumenti, sia un confine impalpabile relativo invece alle proprietà timbriche. In questo contesto il procedimento compositivo rappresenta l'ecosistema nel quale coesistono le differenti dimensioni ed è concepito dunque come il fil rouge attraverso il quale si ottiene la coesione dei materiali e l'omogeneità della forma.

Leonardo Bonetti

Albedo sonica

Un sistema elettroacustico cattura il contenuto sonoro che prende piede nell'ambiente... le persone, le loro voci, i loro movimenti, i suoni di alcune percussioni. Rielabora questa materia sonora per mezzo di algoritmi che agiscono l'uno in funzione dell'altro, secondo criteri derivati dal comportamento del suono nello spazio, e dunque dalle peculiarità di quest'ultimo. Un concerto/installazione ecosistemico.