

### Classe Musica Elettronica – TMEIII *You Are Listening in a Room*

*You Are Listening in a Room* è la parafrasi di *I'm Sitting in a Room* di Alvin Lucier. Come nel modello, un testo viene riprodotto in un ambiente e registrato. La registrazione viene a sua volta riprodotta e registrata nuovamente. Il processo iterativo, che può durare idealmente all'infinito, mette in evidenza le caratteristiche acustiche dell'ambiente: è elevazione all'ennesima potenza del naturale riverbero acustico. La parafrasi utilizza al posto di una voce naturale, una tecnica di speech synthesis per simulare 4 tipologie fonetiche differenti, diffuse in 4 posizioni spaziali distinte. La distribuzione del testo su 4 voci permette di realizzare un contrappunto inizialmente semantico e progressivamente timbrico. La forma è quella tipica della Musica a Processo, o *Process Music*, in cui tutti gli elementi della composizione, il suo sviluppo e la sua forma derivano da un processo iterativo.

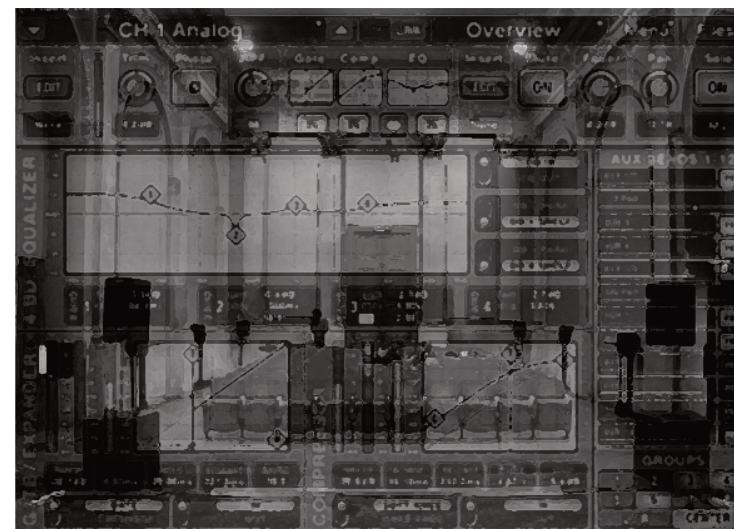


ELETTROSENSI 2016



## Prometheus\_reloaded (4)

Live performance and electronics  
su sistema multicanale ottofonico



Sabato 28 maggio 2016, ore 17.00  
Auditorium del Conservatorio

*Ingresso libero fino ad esaurimento dei posti disponibili*

*Gli Incontri Elettrosensi 2016 sono a cura del  
Dipartimento di Musica Elettronica e Tecnologie del Suono  
Docenti: Marco Marinoni, Luca Ricchelli, Simone Fallva*

## PROGRAMMA

**Simone Faliva** *Quattrico* (per strumenti a tastiera con inganno)  
Ester Gattoni: Arpa  
Live electronics e regia del suono: Gabriele Balzano,  
Walter Caracca, Mattia Cerninara, Marco Donzelli,  
Elena Passarelli, Samuele Tassone

**Sergio Missaglia - Samuele Ronchetti** *Prometheus Resampled*  
(laptop live performance, 2016, 10'00")  
*prima esecuzione assoluta*

**Steve Reich** *Pendulum Music* (process music)  
Live electronics e regia del suono:  
Mattia Cerninara, Marco Donzelli

**Classe Musica Elettronica – TME III** *You Are Listening In a Room* (process music)  
*prima esecuzione assoluta*  
Live electronics e regia del suono:  
Walter Caracca, Samuele Tassone

## PRESENTAZIONE

“Si intende per Live Electronics quell’insieme di apparecchiature elettroniche, operanti ne cosiddetto “tempo reale” che permettono di manipolare i suoni generati da fonti acustiche elettroniche. Tempo reale significa semplicemente che questi dispositivi effettuano le elaborazioni specificate in un tempo inferiore alla nostra soglia percettiva (sotto i 20 millisecondi): l’impressione è quella di una simultaneità di risposta, proprio come negli strumenti convenzionali. Da questo punto di vista, il Live Electronics può essere considerato un vero e proprio “strumento musicale” nel senso tradizionale del termine, in contrasto con le apparecchiature elettroniche funzionanti in tempo differito, utilizzate nei laboratori e negli studi di musica elettronica, apparecchiature più facilmente annoverabili tra gli “strumenti compositivi” [...] nel Live Electronics gli strumenti elettronici sono, a tutti gli effetti, strumenti musicali e si “comportano” come tali e come tali vanno considerati.” [Nicola Bernardini, *Live Electronics In “Nuova Atlantide”*]

I brani presentati sono la conclusione – e prova d’esame – dei corsi *Composizione elettroacustica e musica strumentale e vocale: tecniche di trattamento del suono in tempo reale* e *Composizione Musicale Informatica. Design del suono e interazione sonora* tenuti dal M° Richelli e *Tecnologie e tecniche dell’amplificazione e dei sistemi di diffusione audio* tenuto dal M° Faliva

## Nota di programma

**Simone Faliva** *Quattrico*, per quattro strumenti a tastiera con inganno  
Questo brano si pone come scopo quello di riempire e ricercare varie sonorità all’interno dello spettro sonoro, sfruttando gli incroci di timbri diversi in ed epoche apparentemente in contrasto, alla ricerca di un punto di incontro dentro la storia della musica. Marimba, Celesta, Rhodes Mark I, Arpa Sinfonica Live. Il brano si sviluppa in una quadrifonia costituita dal vero inganno nella diffusione del live electronics.

**Sergio Missaglia - Samuele Ronchetti** *Prometheus Resampled*  
La composizione è un omaggio a Prometeo, l’eroe che si oppone alla volontà divina immolandosi nel nome della libertà e del progresso. La tematica centrale del mito, qui ripresentata in chiave elettroacustica, è la veemente opposizione nei confronti del dispotismo e della tirannia. Nemmeno gli Dei, imponenti e tracotanti, possono assoggettare il tempo ed il destino al loro volere: pur uscendone sconfitto, il padrino degli uomini, redime la stirpe ad lui creata.

**Steve Reich.** *Pendulum Music*  
*Pendulum Music* è una composizione per microfoni, altoparlanti amplificati e performer di Steve Reich del 1968. Tipico esempio di *Process Music*, composizione cioè basata su un solo processo, che ha un suo naturale decorso temporale e configura pienamente l’opera stessa determinandone anche la durata complessiva. L’apporto interpretativo è dunque richiesto nella costruzione e nel “lancio” del processo che origina l’intero evento musicale. Quattro microfoni, sospesi ognuno sopra un altoparlante differente, vengono lasciati liberamente oscillare come pendoli e quando si avvicinano all’altoparlante producono un feedback sonoro (effetto Larsen). L’ampiezza iniziale dell’oscillazione determina la durata complessiva della composizione che si considera conclusa quando i microfoni, per inerzia, terminano di oscillare sopra gli altoparlanti, producendo un feedback costante. L’idea della composizione venne a Steve Reich quando nel 1968 si trasferì a Boulder nel Colorado per lavorare alla realizzazione di un happening con William Wylie, un amico pittore. Sperimentando con un registratore a nastro magnetico, e imitando i movimenti di un lazzo con il cavo di collegamento, il microfono passo casualmente davanti a un altoparlante acceso, producendo improvvisamente un effetto Larsen. Da questo evento casuale Reich trasse l’idea di utilizzare più microfoni per realizzare, quello che l’autore definisce una *audible sculpture phase piece*. La semplicità della composizione nasconde però alcuni problemi tecnici. Evitare che si verifichi l’effetto Larsen è uno dei fondamenti della professione del tecnico audio: in *Pendulum Music* è però richiesta proprio la produzione del feedback, per realizzare quell’oggetto musicale complesso architettato da Steve Reich.