

Conservatorio "Luigi Cherubini" Firenze
Associazione per la ricerca artistica e musicale in Italia (RAMI)
Istituto Orpheus Gent

Workshop di Introduzione alla Ricerca Artistica in Musica

Conservatorio "Luigi Cherubini" Firenze
Villa Favard
14-16 settembre 2016

Lista dei Partecipanti

Partecipanti effettivi

Massimo D'Amato (Nuove tecnologie, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)
Paulo Eduardo Barbosa Zannol (Composizione, Conservatorio "G. Verdi" di Milano)
Giacomo Benedetti (Organo, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)
Enrico Cominassi (Pianoforte, Conservatorio "F. Vittadini" di Pavia)
Daniela Fantechi (Composizione, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)
Alberto Maria Gatti (Nuove tecnologie, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)
Raffaele Marsicano (Composizione, Conservatorio "G. Verdi" di Milano)
Gaia Palesati (Pianoforte, Conservatorio "L. Cherubini" Firenze)
Angelo Sorato (Bansuri, Conservatorio "A. Pedrollo" di Vicenza)
Alessandro Tommasi (Pianoforte, Conservatorio "C. Pollini" di Padova)
Bernardo Zampini (Musica elettronica, Conservatorio "L. Cherubini" Firenze)

Relatori e partecipanti uditori

Alfonso Belfiore (Composizione musicale elettroacustica, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)
Anna Maria Bordin (Pianoforte principale, Conservatorio "N. Paganini" di Genova)
Maria Grazia Dalpasso (Pianoforte principale, Conservatorio "G. Frescobaldi" di Ferrara)
Peter Dejangs (Direttore dell'Istituto Orpheus)
Francesco Facchin (Teoria della musica, Conservatorio "C. Pollini" di Padova)
Rosella Fanelli (Danza indiana katak, Conservatorio "A. Pedrollo" di Vicenza)
Luciano Garosi (Lettura della partitura, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)

Leonella Grasso Caprioli, Presidente RAMI (Teoria e tecnica dell'interpretazione scenica, Conservatorio "A. Pedrollo" di Vicenza)

Lauro Graziosi (Strumentazione e composizione per orchestra di fiati, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)

Jonathan Impett (Direttore di ricerca dell'Istituto Orpheus)

Anna Maria Ioannoni Fiore, Vicepresidente Associazione RAMI (Storia della musica per la didattica, Conservatorio "L. D'Annunzio" di Pescara)

Marco Ligabue (Composizione musicale elettroacustica, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)

Gabriele Manca, Consigliere RAMI (Composizione, Conservatorio "G. Verdi" di Milano)

Tiziano Manca (Ricercatore, Istituto Orpheus Gent)

Marco Salvarani (Storia della musica, Conservatorio "G. Rossini" di Pesaro)

Francesco Torrigiani, Delegato alla Ricerca del Conservatorio Luigi Cherubini, Membro del Consiglio Direttivo di RAMI (Arte scenica, Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze)

Francesco Villa (Composizione per didattica, Conservatorio "L. Marenzio" di Brescia)

Paolo Zampini, Direttore del Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze

Programma dei lavori

1° Gruppo - Jonathan Impett

2° Gruppo - Tiziano Manca

Mercoledì 14 Settembre

14:00 - Benvenuto e apertura dei lavori

15:00 Paolo Zampini, Leonella Grasso Caprioli, Francesco Torrigiani

15:00 - PAUSA

—

15:30

15:30 - Massimo D'Amato

Paulo Eduardo Barbosa Zannol

16:00

16:00 - Daniela Fantechi

Giacomo Benedetti

16:30

16:30 - Alberto Maria Gatti

Gaia Palesati

17:00

17:00 - PAUSA

—

17:30

17:30 - Enrico Cominassi

Angelo Sorato

18:00

18:00 - Raffaele Marsicano

Alessandro Tommasi

18:30

18:30 - —

Bernardo Zampini

19:00

Giovedì 15 Settembre

11:00 - Massimo D'Amato

Paulo Eduardo Barbosa Zannol

12:00

12:00 - 13:00	Daniela Fantechi	Giacomo Benedetti
13:00 - 14:00	PRANZO	—
14:00 - 15:00	Alberto Maria Gatti	Gaia Palesati
15:00 - 16:00	Enrico Cominassi	Angelo Sorato
16:00 - 17:00	PAUSA	—
17:00 - 18:00	Raffaele Marsicano	Alessandro Tommasi
18:00 - 19:00	—	Bernardo Zampini

Venerdì 16 Settembre

Moderatore: Francesco Torrigiani

09:00 – 09:30	Tiziano Manca <i>La notazione musicale del tempo</i>
09:30 – 10:00	Jonathan Impett
10:00 – 10:30	Riflessioni dei partecipanti effettivi
10:30 - 11:00	PAUSA
11.00 - 12.00	Leonella Grasso Caprioli, Peter Dejans <i>Artistic Research in a European Context</i>
12.00 -	Riflessioni dei partecipanti effettivi

12.30

12:30 - PRANZO

14:00

14:00 - Peter Dejangs *Practicalities about Doctoral Studies* (in lingua inglese)

15:00 – Riflessioni collettive

15:30

15:30 – Francesco Torrigiani - Bilancio e chiusura dei lavori

16:00

Proposte dei partecipanti effettivi

Abstraction for multimedia reserch project

Studio scientifico/artistico su una corrispondenza tra una serie di variabili
sonoro/grafiche all'interno di un opera multimediale

Massimo D'Amato

Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze

Introduzione

Si parla di contenuti multimediali in ambito informatico, quando per comunicare un'informazione o un determinato messaggio ci si avvale di diverse tipologie di media (mezzi di comunicazione) come immagini in movimento, immagini statiche, suoni e testo.

Grazie alle potenzialità espressivo-comunicative, la multimedialità si è diffusa in ogni settore della cultura e società, dall'educazione al gioco, dalla documentazione allo spettacolo, coinvolgendo ogni forma di comunicazione, anche se viene sempre più riferita o perfino fatta coincidere con i new media e il web, considerati multimediali per loro stessa natura. Lavorando con diversi tipi di formati, possiamo trasmettere diversi tipi di messaggi in campo artistico apparentemente divergenti ma sintesi di un pensiero esecutivo comune.

Oggi per multimedia non intendiamo più un contenuto informatico legato ad un'unica tipologia di supporto, ma un'informazione fruibile, condivisibile e modificabile in qualsiasi luogo e momento attraverso dispositivi che utilizzando linguaggi e protocolli di trasmissione simili tra loro diventano sempre più veloci ed efficienti. La nascita del cinema e, successivamente, della televisione hanno consentito la creazione di ambienti multimediali veri e propri mediante l'utilizzo di immagini dinamiche associate a musica e suoni.

Più recentemente, negli ultimi due decenni, la multimedialità ha subito trasformazioni verso due distinte direzioni definite singolarizzazione e ipermedializzazione. Con il primo termine si intende il cambiamento che ha consentito uno spazio crescente all'attività del soggetto, mediante il passaggio da una multimedialità "fruita" come il cinema o la televisione ad una multimedialità "costruita" intesa come ambiente di scrittura e di espressione personale. Con ipermedializzazione invece ci riferiamo alla dimensione "iper" ossia la possibilità di navigare o allestire più piste possibili non più solo unidirezionali.

Molte delle idee che individuano il materiale necessario allo sviluppo del processo compositivo, devono necessariamente preesistere ai mezzi e programmi che andremo effettivamente a sviluppare a scopo artistico. Quando mettiamo al centro del nostro discorso musicale il concetto di elemento multimediale, dobbiamo necessariamente specificare con che tipologia di dati stiamo effettivamente lavorando, con quali tecnologie e a quale scopo.

Stiamo parlando di elementi multimediali pensati appositamente per manifestarsi in maniera multi-sensoriale, dunque la loro generazione ed interazione all'interno delle varie scene della composizione ha come fine l'analisi dei legami e delle strutture evidenziabili nel tempo tra le varie tipologie di input. Questa strada una volta intrapresa tenderà naturalmente a svilupparsi su più fronti.

Possiamo analizzare la metodologia con la quale gli elementi vengono selezionati ed inseriti nel contesto musicale, o più genericamente la loro funzione di intermediazione tra la risposta di un elemento X ad un dato input/spostamento di Y. Quello che ci interessa studiare analiticamente ed approfondire sul campo è il concetto di "interazione tra elementi" di diversa natura che ovviamente daranno risposta di tipo grafico e temporale differenti a seconda della complessità e tipologia di elementi creati in fase di produzione.

Ogni elemento avrà dunque una o più "interazioni soggettive" con l'ambiente e con gli altri fattori presenti nella scena ma potrà essere catalogato ed inserito all'interno di un contesto multimediale preciso e precedentemente individuato.

Problema

Analizzando il suono all'interno di un contesto musicale classico o acusmatico, possiamo ricavare una serie di parametri intrinseci ed estrinseci attribuibili ad un determinato evento sonoro. I primi sono i parametri interni fondamentali contenuti nel suono quali il timbro, l'altezza o l'inviluppo. I secondi invece sono attribuibili ad a fattori esterni al singolo oggetto sonoro, come ad esempio la posizione spaziale all'interno dello spazio sonoro. Anche questi se opportunamente gestiti durante lo studio della performance, possono fornire un importante indice di ripartizione. Utilizzando in una determinata direzione una tipologia stretta di suoni, (ad esempio rumori), e nella direzione opposta elementi di altra natura emessi da strumenti reali, stiamo esplicitando una organizzazione strutturale basata sul posizionamento all'interno del panorama sonoro di due tipologie di elementi divergenti per loro stessa natura.

Queste variabili non immediatamente percepibili durante la manifestazione dell'evento acustico, possono essere rivelate, enfatizzate e correlate ad un'immagine per mezzo della tecnologia a scopo multimediale. La complessità e numero di strutture realizzate durante la strutturazione della performance, spesso non dipende dalla capacità oggettiva nell' utilizzo di risorse tecnologiche, ma dall'organizzazione schematica mentale che il compositore intende fornire trasmettendo il suo messaggio in campo artistico. I principali parametri che ci permetteranno un lavoro inizialmente analitico, sviluppato poi in un contesto compositivo, saranno i seguenti:

- Tipologia di strumento
- Timbro
- Involuppo (attacco, decadimento, sostenuto, rilascio)
- Contenuto spettrale
- Morfologia del suono
- Dinamica iniziale dell'evento
- Dinamica finale dell'evento
- Durata evento
- Posizione iniziale nello spazio sonoro
- Spostamento nello spazio sonoro
- Interazione con elementi presenti
- Interazione con l'ambiente circostante
- Relazione con elementi esterni
- Gestualità del suono

Vogliamo quindi intraprendere un percorso di scoperta che riveli ed approfondisca attraverso la grafica in tempo reale la congiunzione tra questi parametri attraverso un lavoro artistico multimediale. Come è possibile che questa variabili inerenti alla ricerca sul suono possano avere una corrispondenza visiva immediata e artisticamente rilevante?

Può dunque un artista attraverso la propria creatività e l'utilizzo di tecnologie informatiche trovare l'anello di congiunzione tra la manifestazione del suono (voce, strumento classico, elettronico) prodotto in uno spazio fisico reale (teatro, auditorium, palcoscenico) e il movimento delle immagini all'interno di un ambiente immaginario multimediale (proiezione/mapping 3D).

Scopo della ricerca

Il progetto si pone come obbiettivo lo studio approfondito su una corrispondenza tra una serie di variabili sonore e grafiche inserite e gestite all'interno di un contesto scenico multimediale. Nell'ultimo decennio la grafica digitale ha compiuto enormi passi in avanti consentendo la generazione in tempi relativamente brevi di immagini ed effetti grafici ad altissima qualità. I parametri che permettono il controllo delle dimensioni delle immagini, ed i loro mutamenti nel tempo possono essere gestiti da fattori scalari ricevuti dati direttamente dall'analisi del gruppo di suoni associato. Questo processo prevede la conoscenza dei principali protocolli di trasmissione e conversione dati dal campo acustico a quello visivo. Possiamo così facilmente generare una struttura grafica che si muove, muta le sue proprietà estetiche (colore, forma, posizione, spostamento nell'ambiente) ed interagisce con le altre in base all'input sonoro stabilito dal compositore. Gli elementi possono essere abbinati tra loro componendo nelle varie scene della composizione sovrastrutture organizzate gestite da uno o più parametri relativi al suono. Vediamo un semplice esempio correlato alla dinamica: un suono pianissimo associato ad un elemento molto piccolo. La dimensione dell'oggetto grafico viene fatta oscillare in maniera proporzionale all'aumento di energia sprigionata dall'evento (fino alla soglia limite imposta dal compositore). Questa interazione di tipo diretto può essere controllata e gestita interamente in tempo reale, fornendo nuovi spunti di riflessione e di correzione durante la messa in opera del lavoro. Dunque il fine ultimo di tale processo è quello di generare in tempo reale nuove tipologie di elementi interattivi che descrivono graficamente le relazioni tra gli input (voce, strumento reale o elettronico) e l'ambiente multimediale attraverso parametri del suono inseriti all'interno di un preciso elenco.

Questo comprenderà una schematizzazione delle relazioni evidenziate durante la manifestazione degli elementi all'interno della scena, dal momento 0 (preparazione) al termine evento.

Agevolare il processo compositivo multimediale per mezzo della tecnologia digitale, richiede ovviamente un feedback diretto da parte dell'ambiente (scenografia) ma anche dalle immagini (tempo reale). Evidenziando i legami che intercorrono tra gli elementi ed i risultati ottenuti attraverso rapidi calcoli (proporzioni matematiche), sarà possibile sviluppare e favorire la fusione tra in vari tipi di ambiente (reale/scenografia, immaginario/digitale) generando un contesto multimediale interattivo. Inoltre attraverso la misurazione dei diversi parametri sarà

possibile studiare graficamente l'andamento del suono all'interno della scena e la sua trasposizione come immagine in movimento.

Semplificazione del processo compositivo multimediale attraverso la tecnologia digitale con feedback immediato delle immagini e dell'ambiente (risposta in tempo reale). Studio del movimento del suono applicato e trasposto nelle immagini in movimento per mezzo del calcolo dei vari parametri relativi allo spazio. Questi dovranno mettere in semplice relazione gli spostamenti del suono in campo acustico con le immagini in movimento.

La stesura e la realizzazione di un'opera multimediale prevede dunque inizialmente lo studio della strategia di sviluppo applicata alla messa in scena del concept oltre che agli strumenti tecnologici necessari per la narrazione multimediale (programmi informatici). Questa comporterà un'analisi approfondita dei principali metodi di interazione tra ambiente reale (delimitazione dello spazio di azione) e ambiente digitale (generato attraverso la proiezione delle immagini). L'esecuzione dovrà basarsi sul lavoro di ricerca e sulle metodologie di approccio utilizzate in fase organizzativa con le varie figure presenti nell'opera e parte integrante del percorso multimediale (attori, strumenti, suoni, immagini, video). L'opera sarà sviluppata rendendo evidenti i legami acquisibili ed i risultati ottenibili attraverso la fusione di diversi tipi di tecnologie atte alla creazione multimediale. L'organizzazione del lavoro in maniera strutturata prevederà la creazione di una flow-chart che elenchi punto per punto le procedure e le attrezzature tecniche necessarie al conseguimento del lavoro artistico. Alcuni dei passaggi illustrati, saranno attuati in maniera parallela permettendo una risposta in tempo reale dei vari input rispetto alle scenografie presenti, e nuove tipologie di interazione tra elementi stimolanti l'azione scenica all'interno dell'ambiente esecutivo. Una volta individuati i principali criteri di stesura dell'opera, sarà iniziare una collaborazione con altri ricercatori (strumentisti, attori o assistenti) per la creazione di un'opera multimediale suddivisa in vari atti che illustrino i risultati ottenuti da questo tipo di ricerca, e ne evidenzino gli eventuali limiti riscontrati durante lo sviluppo.

Obbiettivi della ricerca

- Stesura e realizzazione di un'opera multimediale interattiva che preveda lo sviluppo di elementi interattivi per mezzo di tecnologie digitali informatiche.
- Analisi approfondita dei principali metodi di interazione tra ambiente reale (delimitazione dello spazio di azione) e ambiente digitale (generato attraverso la proiezione delle immagini).

- Analisi dell'azione scenica degli elementi presenti all'interno della scena dal momento 0 (preparazione) al termine manifestazione.
- Analisi delle proprietà fisiche e della gestualità del suono emesso dagli strumenti che interagiranno all'interno dell'opera
- Creazione di una flow-chart che illustri schematicamente le procedure di realizzazione e le attrezzature tecniche necessarie al conseguimento degli obiettivi imposti.
- Semplificazione del processo compositivo multimediale attraverso la tecnologia digitale con feedback immediato delle immagini e dell'ambiente (risposta in tempo reale).
- Inizio di una collaborazione tecnica con altri ricercatori interessati al progetto, strumentisti, cantanti e attori
- Presentazione della documentazione prodotta, analisi ed illustrazione del progetto finale realizzato.

English version

Scientific Artistic study on the correspondence among a series of sound/graphical variables within a multimedia opera

Introduction

In computer sciences, we refer to "multimedia content" when the aim is to communicate information or a specific message through media being these, moving or stuck images, such as photographs, music or texts.

Thanks to the expressive-communicative potential, multimedia has spread to every sector of culture and society, from education to game, from reporting to show, involving all forms of communication. By working with different types of format, we can send different types of independent messages in an unic executive conceptualization. Nowadays, therefore, the word multimedia is not related to a single type of support, but it expilcates an accessible information, shareable and editable anywhere and on different devices, from computer to handheld, by phone, at LIM (Interactive whiteboards). With the term multimedia we usally refer to environments that allow for the use of other symbolic systems over the printed text (written word and still image). The birth of cinema and, afterwards, of the television

allowed the creation of real multimedia environments through the use of dynamic images and sounds. In the last two decades, the multimedia has been developed over two different dimensions, defined "separating" and "hypermedia". The former refers to the change that has allowed a growing room for activity of the subject, through a shift from a "fruita" multimedia (movies, TV) to a "built" multimedia understood as writing environment and personal expression.

Trough "hypermedia", instead, we refer to the dimension "hyper", meaning the possibility to search or to set up as many tracks as possible which are no longer only unidirectional. The ideas guiding the research also allow us to select the proper material needed for the development of the composition process.

It is crucial for these ideas to pre-exist the means and the programs that we are actually going to use. By putting the concept of the "multimedia element" at the center of our musical discourse, we need to specify the typology of data, the technologies and the purpose we are working with. In fact, we are considering multimedia elements specifically designed to manifest themselves in a multi-senses way.

This means that the purpose of their generation and interaction within the various scenes of the composition is the analysis of the links and of the detectable structures in time among different typologies of inputs. Once undertaken, this way will naturally develop over several fronts. On these basis, it would be possible to analyse the methodology through which elements are selected and employed in the musical context, or more specifically, their function of intermediation between the answer of one element X to a given input/relocation of Y. Moreover, we are interested in studying the concept of "interaction among elements". Indeed, these elements have different natures and they will obviously answer differently in graphical and temporal terms, depending on the complexity and on the typology of the elements created during the phase of the production. Each element will have one or more "subjective interaction" with the environment and with other factors participating in the scene. As well as this, each element can be classified and inserted in a specific and pre-identified multimedia context.

Problem

By analyzing the sound in a classical or acousmatic context music, we can derive a number of intrinsic and extrinsic parameters which can be attached to a specific sound event. The first are the basic internal parameters contained in the sound as

the timbre, the height or the envelope. The following can be related to external factors, such as the spatial position within the sound environment.

If properly managed during the study of performance, they can actually provide an important distribution index. By using a narrow type of sounds, (for example, noises) in a certain sound direction or other elements issued by real instruments, we are specifying the structural organization based on the positioning inside the sound picture of two types of divergent elements. During the event, these variables do not manifest themselves as immediately perceptible noise. They can, rather, be detected, emphasized and related to an image by means of a multimedia purpose technology. The complexity and the number of structures built during the structuring of the performance, often depend on the objective capability of the use of technological resources. The main parameters of the research questions that will allow us a first analytical work will be the following:

The intent is to embark on a journey of discovery able to reveal and to deepen the conjunction between these parameters through the real-time graphics. How is it possible for these variables to have an immediate visual and artistically relevant correspondence? Can an artist through its own creativity and the use of information technology find the link between the reproduction of the sound (voice, classical instrument, electronic) product in a real physical space (theater, auditorium, stage) and movement image within a media imaginary environment (projection / 3D mapping).

Aim of the research

The objective of the study is to accomplish an in-depth study of a correspondence between a series of sound and graphic variables entered and managed within a multimedia scenic backdrop. In the last decade, the digital graphics has made huge steps forward, allowing a spread of relatively quick images and graphic effects in a very high quality. The parameters that allow the control of the size of the images, as well as their changes over time, can be handled by scalar factors receiving data directly from the analysis of the associated sound groups. This process requires knowledge of the main transmission protocols and data conversion from the acoustic field to the visual. Thus, we can easily generate a graphic structure that changes its physical properties (color, shape, position, movement around) and that interacts with the other, on the basis of the sound input provided by the composer. The elements can be combined with each other

by dialing in the various scenes of organized superstructures composition operated by one or more parameters related to the sound.

An example can be a pianissimo sound associated with a very small element. The size of the graphic object is expected to oscillate in a proportional manner in relation to the energy released by the event (up to the limit threshold set by the composer). This type of direct interaction can be entirely controlled and managed in real time, providing new insights during implementation of the work. Therefore, the ultimate goal of this process is to generate new real-time types of interactive elements that graphically describe the relationships between inputs (voice, real or electronic instrument) and the media environment through the sound input parameters within a precise list. This will include a diagram of the relationships highlighted during the event of the elements within the scene, from 0 (preparation moment) to the term event. In order to facilitate the multimedia composition process by means of digital technology a direct feedback from the environment (scenery) but also by the images (real time) is required. By highlighting the links between the elements and the results obtained through quick calculations (mathematical proportions), it will be possible to develop and to promote a merger of various types of environment (real / set design, imagery / digital). In addition, by measuring different parameters it will be possible to graphically study the trend of the sound within the scene and its transposition as a moving image.

Therefore, the drafting and the implementation of a multimedia work initially involves the study of the strategy applied to the commissioning of the concept development, as well as, the technological tools needed for multimedia narration (computer programs). This phase will involve an in-depth analysis of the main methods of interaction between the real environment (delimitation of the action space) and digital environment (generated through the projection of images).

The organization of the work will include the creation of a flow-chart lists, including procedures and necessary technical equipment to achieve the artistic work. All the steps will be implemented and illustrated in parallel, allowing a real-time response to the various inputs with respect to these scenes, and to new types of interaction between the stage action. Once the main work drafting criteria will be identified, a collaboration with other researchers (musicians, actors or assistants) will start. The aim is the creation of a multimedia work divided into several acts that illustrate the results obtained from this research, and to highlight the limits and shortcomings encountered during development.

Objectives of research

- * Development and implementation of an interactive multimedia work that includes the development of interactive elements by means of computer digital technologies.
- * In-depth analysis of the main methods of interaction between the real environment (delimitation of the action space) and digital environment (generated through the projection of images).
- * Analysis of the action stage of the elements within the scene from 0 (preparation) to the end of the event.
- * Analysis of the physical and gestural sound emitted by the instruments that will interact within the work
- * Creation of a flow chart schematically illustrating the construction procedures and technical equipment needed to achieve the set goals.
- * Simplification of the compositional process through multimedia digital technology with immediate feedback of the images and the environment (real-time response).
- * Start of a technical collaboration with other researchers interested in the project, instrumentalists, singers and actors.

La grafia come mediatrice del pensiero compositivo

Il ruolo degli aspetti performativi in fase di scrittura e il loro rapporto nella gestione del tempo

Paulo Eduardo Barbosa Zannol

Conservatorio "G. Verdi" di Milano

La musica ha bisogno della scrittura per evolversi, ma la caratteristica "atemporale" del suo utilizzo colloca l'elemento tempo in una condizione subordinata all'immaginazione di chi scrive o a proporzioni e relazioni prese a prestito da altre grandezze, confermando, in questa fase e in un certo senso, la supremazia dell'occhio rispetto all'orecchio. Una nuova riflessione sul ruolo della componente grafica invece, può aiutare ad avvicinare alcuni elementi come la gestualità, l'improvvisazione e, soprattutto, il coinvolgimento del tempo, alla fase di scrittura.

Il tentativo di creare una partitura grafica, eseguita in tempo di performance, simile a un flusso di coscienza, ha lo scopo di tracciare un percorso di ascolto interno ideale, non basato su proporzioni o relazioni storicamente connotate, senza i ripensamenti del tempo cosciente e di cercare altre forme di sviluppo in cui il grafismo si stacca dall'elemento acustico per evolversi autonomamente. Proprio come una performance d'improvvisazione, la partitura grafica fissa l'intervallo di tempo in cui essa viene creata.

Gli elementi grafici così prodotti saranno successivamente reinterpretati in notazione simbolica, per riportare ad una intelligibilità e alle prassi consolidate e acquisite da compositore e interprete.

Un'indagine sulle potenzialità espressive di una partitura grafica così ottenuta mira ad avvicinare il tempo di creazione al tempo rappresentato allo scopo di sviluppare nuovi e più diretti mezzi creativi. Inoltre, i grafismi possono essere ancora interpretati anche in fase esecutiva, laddove ci fosse la necessità di nuovi e più efficaci segni. Da un'altra parte, una maggiore coscienza sui passaggi necessari per dare più determinatezza alla partitura grafica, ovvero sia, il lavoro di interpretazione in notazione musicale, può contribuire a dare alla scrittura una maggiore forza comunicativa.

Il progetto di ricerca può concentrarsi sull'applicazione pratica della partitura grafica con la finalità di produrre opere musicali, sulla documentazione dei procedimenti utilizzati e dei risultati ottenuti, sull'uso di test di reazione sulle potenzialità interpretative dei nuovi segni (grafismi) attraverso lo studio degli stessi in relazione con l'interpretazione del compositore.

Organi antichi a Firenze

Giacomo Benedetti

Conservatorio di Firenze

La tematica proposta per il progetto di ricerca per il Workshop di settembre 2016 è il ruolo degli Organi antichi a Firenze e della musica nella Liturgia della Chiesa.

Siamo di fronte ad un materiale fonico di più di cinquanta Organi storici nella città di Firenze di cui solo la metà sono in buone condizioni, oltre la metà sono, come minimo, da più di trenta anni lasciati all'oblio ed alla polvere e nei peggiori dei casi luogo di ritrovo di animali come topi e piccioni. Possiamo trovare materiale Organario del XVIII sec. e del XIX sec. di pregiatissimo valore, delle ditte più importanti dell'Organaria Italiana, (come Agati Tronci, Domenico di Lorenzo, Contini, Zefferini, Mascioni ecc..) per lo più rimasto fermo, in alcuni casi vi è stata anche l'espropriazione di materiale fonico (nella maggior parte dei casi è andato perduto: vedi l'es. dell'ex Organo cinquecentesco del Duomo di Firenze o dell'Organo della Basilica di Santa Maria Novella); in altri casi le strutture lignee e decorative sono state lasciate decadere o marcire.

Questa situazione è stata causata in primis da un motivo storico, basti pensare al furto di canne nelle grandi guerre con lo scopo di fondere il metallo per creare armi; e poi da un abbandono progressivo dell'Organo nella liturgia della Chiesa, causando quindi il lento degrado. Il Concilio Vaticano II (1962-1965) consiglia caldamente l'utilizzo dell'Organo a canne durante la liturgia, del Canto Gregoriano e della Polifonia sacra (art. da 112 a 121) ma lascia intendere anche l'utilizzo di altri strumenti che possano avvicinare maggiormente le persone, come ad esempio chitarre, tastiere elettroniche, percussioni , organi elettronici. Il suggerimento musicale del Concilio è stato travisato da gran parte dei Parroci o Priori locali in un completo stravolgimento “strumentale” lasciando così all'oblio materiali fonico-storici di estrema importanza .

In tutto questo quadro l'Organo ha avuto ed ha tutt'ora un ruolo che non può perdere e non può, nel suo materiale fisico, essere lasciato andare e dimenticato.

La proposta prevede di catalogare e schedare ogni Organo della città di Firenze: la sua storia, le varie trasformazioni che ha subito ed il suo stato di conservazione .

L'analisi prevederebbe l'accesso ai vari Archivi Storici – Musicali delle Parrocchie per accertarsi delle varie modifiche avvenute, descriverne le loro caratteristiche ed il loro stato conservativo con lo scopo di proporre un eventuale restauro.

Tutt'ora a Firenze ed in Italia non vi è un libro o documento che attesti tutti i vari materiali Organari fiorentini, le loro storie ed il loro utilizzo.

Quest'anno è in progetto già il restauro dell'Organo della Basilica di S. Spirito, di cui il sottoscritto è il Titolare ed il promotore del restauro (vedi in allegato il Progetto di restauro).

Parallelamente alla schedatura dei vari soggetti organari si andrebbe ad collocare un'indagine ed una successiva schedatura dei vari Archivi musicali in modo da capire il materiale musicale trovato, così poi da poter essere, dove possibile, schedato e messo in luce.

English Version

Ancient Organs in Florence

The subject I propose for the research project of september 2016 Workshop is the role of the ancient Organs in Florence and of the music in the Liturgy in the Catholic Church.

We are facing a phonic material made of more than fifty historic Organs in the city of Florence, between all those only the half is in good conditions and more than the half, as minimum, are at least since thirty years condemned to oblivion and to dust and in some extreme cases they are a den of animals like mice and pigeons. We can find very high-quality Organs of the 18th and 19th Century built by the most important firms of the Italian organ makers tradition (like Agati Tronci, Domenico di Lorenzo, Contini, Zefferini, Mascioni etc...) mostly abandoned, in some cases the phonic material has been expropriated (in the majority of cases it has been lost: for example the ex fifteenth-century Organ of Florence Cathedral, or the Organ of Santa Maria Novella basilica); in other cases the wooden and decorative structures have been left to fall off or to rot.

This situation is due to two reasons: the first is historic: e.g. The theft of pipes during the world wars aimed at melting metal in order to create weapons; and the second concerns the progressive abandon of the Organ in the Catholic Liturgy, thus causing the slow deterioration. The Second Vatican Council (1961-1965) highly encourages the use of Pipe Organ as well as Gregorian chant and Sacred

Polyphony during the Liturgy (art. from 112 to 121), but it suggests also the use of other instruments that might involve the community, for instance guitars, electronic keyboards, percussion instruments, electronic organs. The musical advice of the Council has been misunderstood from the majority of parish priests or local priors, who made a total "instrumental" distortion, thus abandoning extremely important phonic-historical materials.

In this context the Organ has had and has still today a role that can not be lost and that can not, in its physical material, be left and forbidden.

The proposal plans the cataloguing and the filing of every Organ in the city of Florence: its history, its various transformations and its state of conservation.

The analysis should plan the access to various Musical – Historic Archives of the parishes in order to make sure of the modifications, describe their characteristics and their state of conservation with the aim of proposing a prospective restoration.

Currently, in Florence and in Italy, there isn't any book or document that attests all the different Florentine organ materials, their histories and their use.

This year it is planned the restoration of the Organ in the Basilica of Santo Spirito, whose appointed organist and restoration's promoter is the undersigned (see the restoration project attached).

In parallel with the filing of the various Organs, it will be made another filing and inquiry of the different Musical Archives in order to understand the musical material that will be found, so that it can, if possible, be filed and pointed out.

La prima versione del *Sacre du Printemps*

Enrico Cominassi

Conservatorio "F. Vittadini" di Pavia

La *Réduction pour piano à quatre mains par l'auteur* del *Sacre du printemps* di Igor Stravinsky è necessariamente meno complessa rispetto al materiale compositivo orchestrale; studi analitici e rielaborazioni della successiva orchestrazione sostengono o presuppongono che la *Réduction* sia una trasposizione della partitura orchestrale, ad essa subordinata e tributaria della maggior parte delle caratteristiche, considerandola dotata di un'originalità dal punto di vista dell'ideazione, ma prescindendo dal ritenerla quale autonoma composizione pianistica (De Matteis-Haus, 1996).

Inoltre, rielaborazioni successive del *Sacre*, concepite per pianoforte solista, debbono misurarsi con la *Réduction* stabilendo priorità motiviche all'interno della grande quantità del materiale compositivo sinfonico (Stravinsky-Raphling, 1975; Stravinsky-Fried, 2011).

A tale tipo di impostazioni si ascrivono la mancata valorizzazione del contenuto pianistico della *Réduction* e il suo mancato stabile inserimento entro il repertorio.

Il progetto s'interroga, in primo luogo, circa l'affinità estetica tra la versione orchestrale e quella per duo pianistico del *Sacre*: le due versioni mantengano ciascuna un proprio autonomo e indipendente statuto estetico, nonostante siano fondate su un sostrato di ricerca etnomusicologica, armonica e ritmica assimilabile.

La comparazione tra materiali tematici estratti da tre fonti (Sketchbook, *Réduction* par l'auteur e partitura sinfonica) mostra come la *Réduction* sia tanto equiparabile allo Sketchbook, da acquisire a pieno titolo natura di unaprima stesura circa le intenzioni ritmiche, armoniche e strutturali del compositore, e di una prima autonoma elaborazione strumentale del materiale contenuto nello Sketchbook, concepita per il timbro pianistico.

Rispetto alla riconduzione sistematica della *Réduction* alle categorie della riduzione o dell'arrangiamento, lo studio sostiene come non sia possibile ridurre la questione a una mera appartenenza alle categorie suddette, poiché la partitura pianistica è:

- modellata sullo sviluppo di un originale pensiero musicale;
- scevra da mezzi retorici che non siano funzionali al contenuto espressivo o poetico;
- caratterizzata da scelte timbriche, equilibri dinamici e piani sonori concepiti in maniera univocamente pianistica.

Lo studio sostiene che le due versioni siano differenti ideazioni di un medesimo pensiero musicale: l'una marcatamente pianistica, l'altra sinfonica. Inoltre, suggerisce che la partitura pianistica sia più vicina all'ideazione del *Sacre* di quanto non lo siano la stessa partitura orchestrale o lo *Sketchbook*.

La *Réduction* acquisisce il considerevole rilievo sistematico che sinora le è stato negato nel repertorio. Le due declinazioni del *Sacre du Printemps* acquisiscono pari dignità estetica, divenendo le diverse ricostruzioni dello stesso pensiero musicale.

Daniela Fantechi
Conservatorio “L. Cherubini” di Firenze”

Il focus del mio progetto è quello di indagare differenti aspetti di diverse prassi di utilizzo di oggetti di uso comune e/o di apparati elettro-acustici il cui suono va a estendere/alterare/trasfigurare quello dei normali strumenti acustici.

Durante il mio percorso di ricerca compositiva mi sono interessata agli aspetti più concreti del suono e alle possibilità di integrare in maniera sempre più organica queste sonorità con i suoni della tradizione. Lo scopo è quello di affinare la ricerca sia in senso strettamente tecnico - ovvero di acquisire una competenza più specifica riguardo ad un uso appropriato di diverse tipologie di microfonazione, amplificazione, e gestione dei diversi parametri del suono -, sia in senso più ampio di acquisire una maggiore consapevolezza riguardo alle diverse esperienze passate e contemporanee riguardo a questa tipologia di ricerca.

Il mio studio vorrebbe dunque procedere su due binari paralleli: da un lato la composizione di brani basati su questa idea, dall'altro la ricerca di carattere storico-musicologico che rilevi aspetti comuni e aspetti divergenti in relazione alle diverse esperienze.

All'interno di questa tematica la figura di Cage, con riferimento a lavori come *Water Music* (1952), o *Cartridge Music* (1960), è centrale. Cage è il primo che, sdoganando il rumore e l'uso degli oggetti, prende in considerazione sonorità fino ad allora non considerate come possibilità musicali, amplia il materiale sonoro, e apre le frontiere di una ricerca che sarà declinata in tantissime direzioni diverse.

Una delle direzioni è quella presa da Helmut Lachenmann con i suoi lavori di Musica Concreta Strumentale, con riferimento particolare a lavori come *Air* (1968/1969) e *Kontrakadenz* (1970/1971), nei quali Lachenmann impiega oggetti comuni – palline da ping-pong, monete, piccoli dischi metallici, fischi, sirene, etc. -, assieme agli strumenti tradizionali, per preparare e rimodellare l'orchestra nella sua interezza come un nuovo strumento.

Riconoscendo il proprio debito verso Cage, Lachenmann se ne allontana e indaga la pre-condizione cinetica di oggetti estranei all'apparato filarmonico, che gli rivelano gli aspetti energetici impliciti nelle possibilità sonore degli stessi strumenti convenzionali. Di conseguenza gli oggetti comuni sono combinati con gli strumenti tradizionali per analogia e il loro utilizzo è perfettamente motivato sul piano della struttura. Le sonorità degli oggetti e i suoni concreti prodotti dalle tecniche estese

sono ricondotti a materiali plasmabili, come le note, dunque Lachenmann, categorizzando i "nuovi suoni", si pone in linea con la tradizione da cui proviene.

È evidente perciò che la ricerca di Cage e quella di Lachenmann presentano due estetiche molto diverse e appartengono a poli opposti, ma hanno anche tratti in comune.

Da un lato vi è un sistema di organizzazione formale dei materiali, dall'altro un approccio alla composizione più artigianale, più strumentale/fisico, dunque maggiormente legato alla performance.

La mia ricerca di conseguenza, dal punto di vista compositivo, è motivata proprio dalla necessità personale di stabilire i diversi gradi di assimilazione e di contaminazione in relazione alle due tipologie di approccio sopra descritte, gettando uno sguardo alla molteplicità di diverse esperienze della contemporaneità, sia tra gli ambienti della musica sperimentale e che della musica colta di ambito più accademico.

English version

The focus of my project is to investigate different aspects of the use of everyday objects and / or electro-acoustic devices, which extend / alter / transform the sound of an acoustic instrument.

During my compositional research I have studied how it is possible to deal with concrete sounds, in order to integrate them organically to the sounds of tradition. The aim is to go deeper in this research, from one side in a more technical way – so to improve a specific competence about a proper use of different types of microphones, amplification, and, generally, about a good management of the various sound parameters –, on the other side to get a better awareness of the different past and present experiences, regarding to this kind of approach to the sound.

My study would proceed on two parallel tracks: from one hand the composition of pieces based on this idea, on the other hand the research from an historical / musicological point of view, in order to see common and divergent aspects related to different experiences.

Within this theme the role of John Cage is central, especially with his works *Water Music* (1952), or *Cartridge Music* (1960). Cage was the first, who legitimized the

noise and the use of objects as other possibilities of making music, so that he expanded the sound material, and opened the frontiers of a musical research, that has been rethought in many different directions.

One of this directions is the one taken by Helmut Lachenmann with his idea of *Musique Concrète Instrumentale*, with a special reference to his pieces *Air* (1968/1969) and *Kontrakadenz* (1970/1971), in which Lachenmann uses common objects - ping-pong balls, coins, small metal disks, whistles, sirens, etc. -, together with traditional instruments, to prepare and reshape the sound of the orchestra.

Lachenmann admit his debt to Cage, but at the same time he distances himself from the American composer. He examines the pre-kinetic condition of these foreign objects, which reveal the energetic aspects implicit in the sound possibilities of the conventional instruments. Consequently Lachenmann combines by analogy common objects and traditional instruments, and he justifies their use inside the whole structure. He leads back the sounds of objects and the concrete sounds produced by the extended techniques to a sound material, that can be mould like notes. Therefore, Lachenmann categorizes these "new sounds", in a way that puts him in line with the tradition from which he comes.

So it is clear that Cage and Lachenmann have two very different aesthetics and belong to opposite poles, also if they have common features.

On the one hand there is a formal method of the organization of materials, on the other hand there is a more artisanal, instrumental and physical approach to the composition, so basically closer to the performance.

My research, from my compositional point of view, is motivated by my need to establish the different degrees of assimilation and contamination related to the two different kinds of approach mentioned above, taking also a look to different contemporary musical experiences, both from a more experimental level and a more academic one.

Composizioni per Nuovi Metodi di propagazione del suono.

Dagli Exciters industriali ai diffusori concreti artistici

Alberto Maria Gatti

Conservatorio “L. Cherubini” di Firenze

L'idea che sta alla base del progetto è la volontà di coinvolgere maggiormente lo spettatore tramite una propagazione alternativa del suono. Sul mercato sono già presenti dispositivi che permettono di propagare il suono nello spazio attraverso la stimolazione di oggetti fisici. Sono definiti “Exciters” o stimolatori acustici. L'uso di tali oggetti durante una qualsiasi performance - che necessita di una base, di un'amplificazione o di un'elaborazione del suono in tempo reale - creerebbe un nuovo modo di immergersi nella musica e nel suono più in generale, con la possibilità di provocare nell'ascoltatore una sensazione di spaesamento, ma anche di curiosità.

Organizzando un'orchestra di oggetti risonanti potremmo gestire finemente la propagazione del suono nella stanza, proponendo una soluzione alternativa all'uso di altoparlanti: ogni elemento sarebbe una sorgente sonora. L'applicazione artistica di tali “diffusori concreti” sarebbe indagabile sia nel campo della musica concreta (vari oggetti sonori che stimolano se stessi nell'ambiente o si ricompongono l'un l'altro per contrasto, come il suono di un animale che esce da una sedia piuttosto del rumore di una sedia che esce da una finestra), sia in quello della musica strumentale – ad esempio da camera - dove strumenti tradizionali, opportunamente microfonati e collegati ad una scheda audio, verrebbero mixati in uscita negli oggetti e nelle pareti dello spazio di perfonace in cui lo spettatore viene chiamato a partecipare. Nell'eventualità di un live electronics l'elettronica potrebbe essere emessa dagli elementi presenti più risonanti così da enfatizzare determinate bande frequenziali.

Il mio proposito sarebbe spostare l'attenzione sull'ambiente acustico reale più che sulla sua simulazione attraverso le tecniche digitali, ossia scrivere musica che di volta in volta si adatta all'ambiente ed interagisce con esso, creando un “ascolto performativo”. In questo caso potrebbe presentarsi anche la possibilità per il pubblico di spostarsi all'interno dello spazio, in modo che ogni spettatore segua il proprio percorso di ascolto personale. Vorrei approfondire la possibilità di sviluppare tecniche di filtraggio e di propagazione del suono non digitalmente ma attraverso l'uso di materiali appositi. Analizzando le frequenze di risonanza ed i

moti vibrazionali dei materiali in questione, scoprire come alterarli in tempo reale applicando un'effettiva modifica fisica e di conseguenza ottenere una vera e propria alterazione del contenuto sonoro riprodotto dal dato oggetto.

L'uso di altoparlanti alternativi applicati in performance ed installazioni, non obbligatoriamente sperimentali, porterebbe alla conoscenza ed all'uso da parte del pubblico e dell'artista di un nuovo tipo di esperienza percettiva del suono portando anche una competenza già appannaggio del mondo industriale all'interno del mondo scientifico-artistico con un evidente sviluppo dell'uso dispositivi in questione.

Attraverso l'uso di exciters, l'approccio compositivo dovrà concentrarsi sin da un primo momento sull'organizzazione spaziale del suono perchè dovrà tener conto degli oggetti propagatori e di come sfruttarli secondo le proprie esigenze narrative, sia visive che sonore.

English version

Compositions for New Methods of propagation of sound.

Exciters from industrial to artistic concrete speakers

The idea behind the project is the desire to involve the audience through an alternative sound propagation. There are devices, already present on the Market, that allow to propagate the sound in the space through the stimulation of physical objects. They are defined as "Exciters" or acoustic stimulators. The use of such objects during any performance - which need a base, an amplification or processing of sound in real time - would create a new way to immerse themselves in music and sound more in general, which could transmit in the listener a feeling of disorientation, but also curiosity.

Organizing an orchestra of resonant objects could finely manage the propagation of sound in the room, offering an alternative solution to the use of speakers: each element would be a sound source. The artistic application of such "concrete speakers" would be investigated both in the field of concrete music (various sound objects that stimulate themselves in the environment or reassemble one another by contrast, as the sound of an animal coming out of a chair noise rather than a chair that comes out of a window), and in that of instrumental music - for example chamber music- where traditional instruments, properly mixed and connected to a musical digital interface, would be mixed in output in the objects and in the walls of

the performance space in which the audience is invited to participate. Eventually for a live electronics, sound operations might be emitted by the elements more resonant as well to emphasize certain frequency band.

My intention would be to shift the focus on real acoustic environment rather than on its simulation through digital techniques, that is to write music that in turn adapts to the environment and interact with it, creating a "performative listening". In this case, it could also present the opportunity for the public to move to the space, so that each viewer can follow his own route of personal listening.

I would like to investigate the possibility of developing filtering techniques and the propagation of sound, not with digitally devices, but through the use of special materials. Analyzing the resonance frequencies and the vibrational motions of the materials in question, find out how alter them in real time by applying an effective physical change and consequently obtain a real alteration of the sound content reproduced by the given object.

Using alternative speakers applied in performances and installations, not necessarily experimental, would lead to the knowledge and use by the public and the artist of a new type of perceptual experience of the sound also bringing an already competence bonus of the industrial world to 'interior of the scientific and artistic world with a clear development in the use of such devices.

Through the use of exciters, the compositional approach should focus first on spatial organization of sound because it must pay more attention about the propagators objects and how to exploit them according to their narrative requirements, both visual and sound.

Dai nuovi suoni per gli ottoni ai nuovi suoni per la composizione

Raffaele Marsicano

Conservatorio "G. Verdi" di Milano

Il mio progetto di ricerca è un lavoro essenzialmente "propedeutico" alla composizione basata su nuove prospettive armonico-timbrico-ritmiche e necessita di due fasi preliminari:

(1) Catalogazione delle tecniche estese utilizzate dal 1960 in poi e sperimentazione di nuove sonorità degli ottoni su base fisico-acustica (modifiche tecniche applicabili agli strumenti come la creazione di nuove sordine, le variazioni di proprietà cilindrico-coniche del tubo o le modifiche all'imboccatura), su base fonetica (applicazione di tutte le soluzioni fornite dallo studio della fonetica in merito alla postura boccale in relazione con l'emissione di sonorità particolari) e le varie combinazioni possibili tra i due aspetti descritti. Il materiale sonoro ottenuto sarà descritto ed analizzato secondo l'analisi spettrale e catalogato per insiemi sonori.

(2) Riconcontro delle medesime sperimentazioni, a partire dall'oggettività scientifica che dà una più intuitiva "traduzione" su strumenti di altre famiglie come gli archi, i legni e le percussioni; questa fase sarà una riflessione sul materiale ottenuto che sarà suddiviso in insiemi con affinità sonoro-percettive ed insiemi con affinità tecnico-esecutive.

Sulla base di queste sperimentazioni e raggruppamenti, si rifletterà sull'impiego compositivo attingendo direttamente dalle qualità fisiche (spettro), sonore (percezione) e rappresentative (studi sulla fonetica) del materiale classificato.

L'Egitto favoloso: a song between the Mediterranean Sea

Gaia Palesati

Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze

Svolgere ricerche sulle musiche composte alla fine dell'Ottocento (intorno al 1871, data della prima rappresentazione di Aida) da italiani-europei- residenti in Egitto, o che per lavoro hanno vissuto un periodo lì (tenendo sempre come punto di riferimento l'opera di Verdi) e analizzare i brani.

Individuare la cosiddetta "contaminazione" a livello prettamente musicale, partendo proprio da alcuni brani tratti da Aida, che possono rappresentare uno spunto di partenza per capire come gli europei immaginassero la musica araba.

Creare, dove possibile, delle nuove liriche da camera, partendo dagli spartiti pianistici, e utilizzando poemi egizi come testi, o poesie di italiani-europei- legati all'Egitto (Ungaretti, per fare un esempio).

Con la collaborazione del soprano Caterina Poggini e di un docente del Conservatorio che ci guidi nella scelta delle poesie e loro adattamento alla musica, al fine di creare un nuovo ciclo di liriche da camera che possa essere eseguito e che costituisca un nuovo punto di "fusione" tra Italia e Egitto e l'Europa stessa.

English version

L'Egitto favoloso: a song between the Mediterranean Sea

The research is focused on the music composed during the last decades of the nineteenth century (around 1871, date of the first performance of Verdi's Opera, *Aida*), by Italian-European- musicians living, or working for a short/long time, in Egypt:

- (1) discovering new musical scores;
- (2) performing unknown composers,

(3) and analyzing the, so called, "cultural contamination" in music, starting from some excerpts from Aida, which may represent the starting point for understanding how Europeans imagined Arabic music.

(4) Creating new chamber music songs, starting from the discovered scores (most of them are composed for piano), and, adding to these musics Egyptian poems, or verses written by Italians/Europeans-"linked" to Egypt (Giuseppe Ungaretti, for example).

In collaboration with: a soprano (Catherine Poggini), and an academic (from the Conservatory of music), responsible of selecting the poems, in order to adapt them to the music

The target is to create a new song cycle, that can both be performed, and represent a new point of "contamination" between Italy and Egypt, and Europe itself.

Angelo Sorato

Conservatorio "A. Pedrollo" di Vicenza

Questo progetto di ricerca si propone di approfondire il tema della musica indiana applicata alle arti visive, in particolare la danza e il teatro, secondo una metodologia interdisciplinare, attraverso lo studio della figura di Allauddin Khan (1881-1972), pioniere di quella corrente artistica contemporanea che cerca di mantenere viva la tradizione attraverso la sensibilità dell'innovazione.

La musica indiana si sviluppa unicamente attraverso melodia e ritmo in strutture modali chiamate dal sanscrito *rāga* "ciò che colora la mente", che hanno la funzione di creare uno stato emotivo in chi ascolta. Ogni *rāga* è legato ad un particolare *rasa*, termine che indica l'esperienza estetica dell'arte, teoria che nasce in ambito teatrale e si estende poi a musica, danza e alle altre arti. Il *Nāṭyaśāstra* (200 a.C - 400 d.C.), tratta ogni aspetto della messa in scena, analizzando la musica e le forme coreutiche e ponendo l'attenzione sul gesto in relazione al suo impatto sullo spettatore. In questo contesto l'accompagnamento musicale assume fondamentale importanza nella manifestazione del *rasa*.

Il contributo di Allauddin Khan alla musica classica indostana è inestimabile perché portatore di tradizioni musicali lontane nel tempo, per il contenuto teorico-pratico e per la fusione di stili diversi. Strumentista indiano più importante del primo Novecento, spezzò l'ortodossia e la chiusura mentale dei vecchi lignaggi di insegnamento, consegnando questa musica al mondo senza sacrificarne l'integrità. Senza di lui, gli sforzi di studiosi come Bhatkhande, Paluskar, Ratanjankar e altri, sarebbero rimasti ostacolati dal conservatorismo paralizzante che non aveva né conservato la tradizione nella sua forma più pura né consentitene il naturale progresso. I suoi allievi sono stati numerosissimi e illustri, tanto che oggi, quando il pubblico ascolta la musica classica indostana, ascolta la musica creata in gran parte da Allauddin Khan, il cui talento mostrò la possibilità di migliorare la propria consapevolezza spirituale attraverso l'arte. Attraverso la conoscenza teorica e pratica anche della musica classica occidentale, creò il sistema di notazione per la musica indiana attualmente utilizzato, compose melodie basate su *rāga* tradizionali e armonizzate per gruppi orchestrali, aprendo di fatto una nuova strada nella produzione musicale indiana. Allauddin Khan

arrangiò musica per il teatro e fu direttore musicale della compagnia di danza di Uday Shankar, ballerino e coreografo indiano, pioniere della danza moderna in India, e creatore di uno stile che adattava le tecniche teatrali europee alla danza indiana, che rese popolare in India, Europa e Stati Uniti tra il 1920 e il 1930.

Il pianoforte di Casella

Alessandro Tommasi

Conservatorio "C. Pollini" di Padova

Scopo della ricerca è la valorizzazione del repertorio pianistico di Alfredo Casella, autore recentemente oggetto di una corposa riscoperta insieme al '900 storico italiano. Attraverso l'analisi del linguaggio pianistico ed estetico caselliano, analisi mai svolta precedentemente, si intende offrire un approfondimento pratico sull'intero opus pianistico dell'autore, finalizzato tanto alla riscoperta e alla valorizzazione, quanto alla creazione di una vera e propria guida pratica all'interpretazione e all'esecuzione della musica pianistica di Casella.

A tal fine si porrà l'accento sulle problematiche del comporre per pianoforte e sulle tecniche adottate per risolvere tali problematiche, analizzando nel dettaglio il legame tra intenzione artistica e mezzi pianistici. Verranno ricercate le motivazioni di tali soluzioni e delle peculiarità della sua tecnica, con particolare attenzione anche all'aspetto biografico e all'influenza di questo nelle scelte del compositore. Verrà definito il concetto di "virtuosismo" nella musica pianistica di Casella, osservando le particolarità delle difficoltà tecniche proposte e il loro scopo nella struttura del brano. Verranno identificati i tratti comuni che, oltre al linguaggio armonico e morfologico, contraddistinguono la sua scrittura pianistica e ne definiscono dunque lo stile. Nell'analisi dei brani verrà anche incluso un approfondimento sulla forma e sul linguaggio armonico, segnalando differenze o continuità con il resto della produzione.

Fondamentale per questo aspetto sarà il lavoro già svolto nella tesi triennale sul linguaggio pianistico ed il suo rinnovamento nel '900, grazie alle figure di Claude Debussy, Alexander Skrjabin e Bèla Bartòk.

Per lo studio ci si avvarrà di una nutrita bibliografia dedicata all'autore, approfondendo molto gli anni di studio a Parigi, dell'analisi nel dettaglio di tutte le partiture di brani per pianoforte solo, pianoforte e orchestra e pianoforte a quattro mani, dell'ascolto dell'importante opera omnia incisa da Lya de Barberiis, che fu allieva di Casella, come riferimento esecutivo per l'interpretazione, e soprattutto del supporto della Fondazione Giorgio Cini di Venezia, depositaria del Fondo Casella e in cui è possibile osservare schizzi e abbozzi di composizioni e analizzarne il processo compositivo. Ulteriori collaborazioni potranno essere

strette con istituzioni che si sono spese nella diffusione del compositore, quali il Teatro Regio di Torino, promotore dell'importante Festival Casella tenutosi nell'Aprile 2016 a Torino e che ha dato diffusione alla saggistica dedicata al compositore, il Festival Pianistico Bartolomeo Cristofori di Padova, che dedicherà al Torinese una esecuzione integrale dell'opera pianistica nell'estate 2017 preceduta dagli approfondimenti di musicologi identificati dalla Fondazione Cini, e la Fondazione Teatro la Fenice di Venezia, che agli autori italiani del '900 storico dedicherà la futura stagione sinfonica.

Bernardo Zampini
Conservatorio "L. Cherubini" di Firenze

Posso definire la mia preoccupazione riguardo l'arte interrogandomi su alcuni quesiti, che però devono prima essere introdotti... Uno di questi, riguarda una specifica caratteristica tecnico/stilistica del fare musica e arte contemporaneo: la possibilità, e i limiti da essa determinati, di fare arte/musica con liceità, creando per ogni opera un sistema linguistico nuovo.

Legato a questo quesito, sorge un tema di riflessione ulteriore: il continuo frenetico evolversi della tecnologia che concorre a rendere ancora più complesso lo sviluppo di una estetica condivisa, perché non dà il tempo necessario (al compositore, all'interprete, al fruitore?) per assimilare l'espressione, la forma, della possibile nuova tecnica quindi nuova espressione artistica.

Quesiti di ricerca:

(1) Come posso creare musica/arte seguendo un percorso creativo esteticamente coerente, nel quale si mantenga la possibilità di muovere la forma dell'opera tra struttura e indeterminazione, tra caso e razionalità?

(2) In un contesto generale dove la fisionomia e i limiti dell'arte contemporanea non riescono ad avere una definizione precisa, a causa della velocità di sviluppo della tecnologia e della conseguente continua variabilità della forma compositiva, l'opera d'arte è ancora sempre riconoscibile come tale, fruibile in maniera condivisa tra autore, interprete e fruitore?

Campi di ricerca

Argomenti di preparazione storico-contestuale: storia della musica, sociologia.

Argomenti di approfondimento di pensiero: Filosofia, Semantica, Musicologia.

Argomenti di applicazione pratica: Composizione.

English version

Can I define my concern about the 'art of questioning a number of questions, but they must first be introduced ... One of these concerns a specific technical / stylistic feature of making music and contemporary art: the ability, and the limits

that it determines, to make art / music with freedom, creating for each work a new language system.

Related to this question, it is a subject of further reflection: the constant frenetic evolution of technology that helps to further complicating the development of a shared aesthetic, because it does not give the time needed (the composer, interpreter, to the user?) to assimilate the 'expression, the shape, the new technique can then new artistic expression.

Research Questions:

(1) How can I make music / art following an aesthetically coherent creative process, in which it retains the ability to move the form of the work between structure and indeterminacy, between chance and rationality?

(2) In a general context where the physiognomy of contemporary art and the limits they can not be clearly defined, because of the speed of development of the technology and the consequent continuous variability of the compositional form, the artwork is still recognizable as such, accessible to jointly between the author, performer and audience?

Research fields

Historical and contextual preparation topics: History of Music, Sociology.

Depth topics of thought: Philosophy, Semantics, Musicology.

Topics of practical application: Composition.

