

CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA G.ROSSINI – PESARO
Scuola di Musica Elettronica

Esame di Diploma A.A. 2008/2009

Sessione Estiva

PROVA PRATICA – (Progetto Compositivo) Durata della prova: 8 ore

Il candidato, nel tempo di 8 (otto) ore, dovrà elaborare un progetto per la composizione di un brano musicale elettroacustico di durata non inferiore a 10 (dieci) minuti che faccia uso delle tecnologie elettroniche e digitali conosciute. Il candidato realizzerà poi il brano in 30 (trenta) giorni e la relativa partitura definitiva in duplice copia.

Il progetto compositivo richiesto dovrà essere accurato dal punto di vista formale e strutturale. Il candidato potrà fare uso di computer portatile o produrre schemi e di schizzi di partitura in notazione libera a mano; ogni scelta tecnica ed estetica dovrà essere scrupolosamente motivata e annotata.

Qualora, per la realizzazione della composizione, si dovessero operare scelte e variazioni al progetto compositivo, queste andranno motivate per iscritto.

Alla fine dei 30 giorni il brano dovrà essere consegnato nel seguente formato: CD dati (tracce wav o aif), 44.1 Khz, 16 bit (nel caso di multiraccia, mono separate) . La relativa partitura completa (in duplice copia) verrà consegnata dal candidato insieme al CD la mattina prevista per la prova finale.

Il candidato può scegliere tra i due temi proposti:

TEMA N.1

A partire dalla riproduzione di *Composition VIII* di Wassily Kandinsky (olio su tela) del 1923 e dalle informazioni fornite con la scheda allegata, si progetti e si realizzi successivamente una composizione elettroacustica la cui struttura generale ed alcuni elementi costitutivi traggano ispirazione dal dipinto. Gli spunti possono essere dedotti da e su qualunque tipo di categoria o classe di relazioni inferite.

Possibilmente, l'impianto strutturale del brano deve articolarsi secondo un principio di ricorsività intendendo con tale termine la realizzazione di oggetti sonori e forme gerarchicamente superiori che includano proprietà desunte dal dipinto stesso, a differenti livelli di complessità.

Il candidato potrà servirsi di qualunque tipo di sintesi ed elaborazione conosciuta, compreso l'utilizzo di materiale pre-registrato o di libreria purchè si operi su di esso un grado di elaborazione e denaturazione tali da renderne elevato il grado di surrogazione, soprattutto a livello semantico.

E' richiesto obbligatoriamente che tra le variabili compositive in gioco venga considerata la componente spaziale in uno o più aspetti ad essa inerenti: piani sonori, localizzazione, movimento del suono nello spazio, etc.

SCHEDA ALLEGATA

Kandinskij nelle sue opere espone le sue teorie sull'uso del colore, intravedendo un nesso strettissimo tra opera d'arte e dimensione spirituale. Il colore può avere due possibili effetti sullo spettatore: un effetto fisico, superficiale e basato su sensazioni momentanee, determinato dalla registrazione da parte della retina di un colore piuttosto che di un altro; un effetto psichico dovuto alla vibrazione spirituale (prodotta dalla forza psichica dell'uomo) attraverso cui il colore raggiunge l'anima. Esso può essere diretto o verificarsi per associazione con gli altri sensi. L'effetto psichico del colore è determinato dalle sue qualità sensibili: il colore ha un odore, un sapore, un suono. Perciò il rosso, ad esempio, risveglia in noi l'emozione del dolore, non per un'associazione di idee (rosso-sangue-dolore), ma per le sue proprie caratteristiche, per il suo "suono interiore". Kandinskij utilizza una metafora musicale per spiegare quest'effetto: il colore è il tasto, l'occhio è il martelletto, l'anima è un [pianoforte](#) con molte corde.

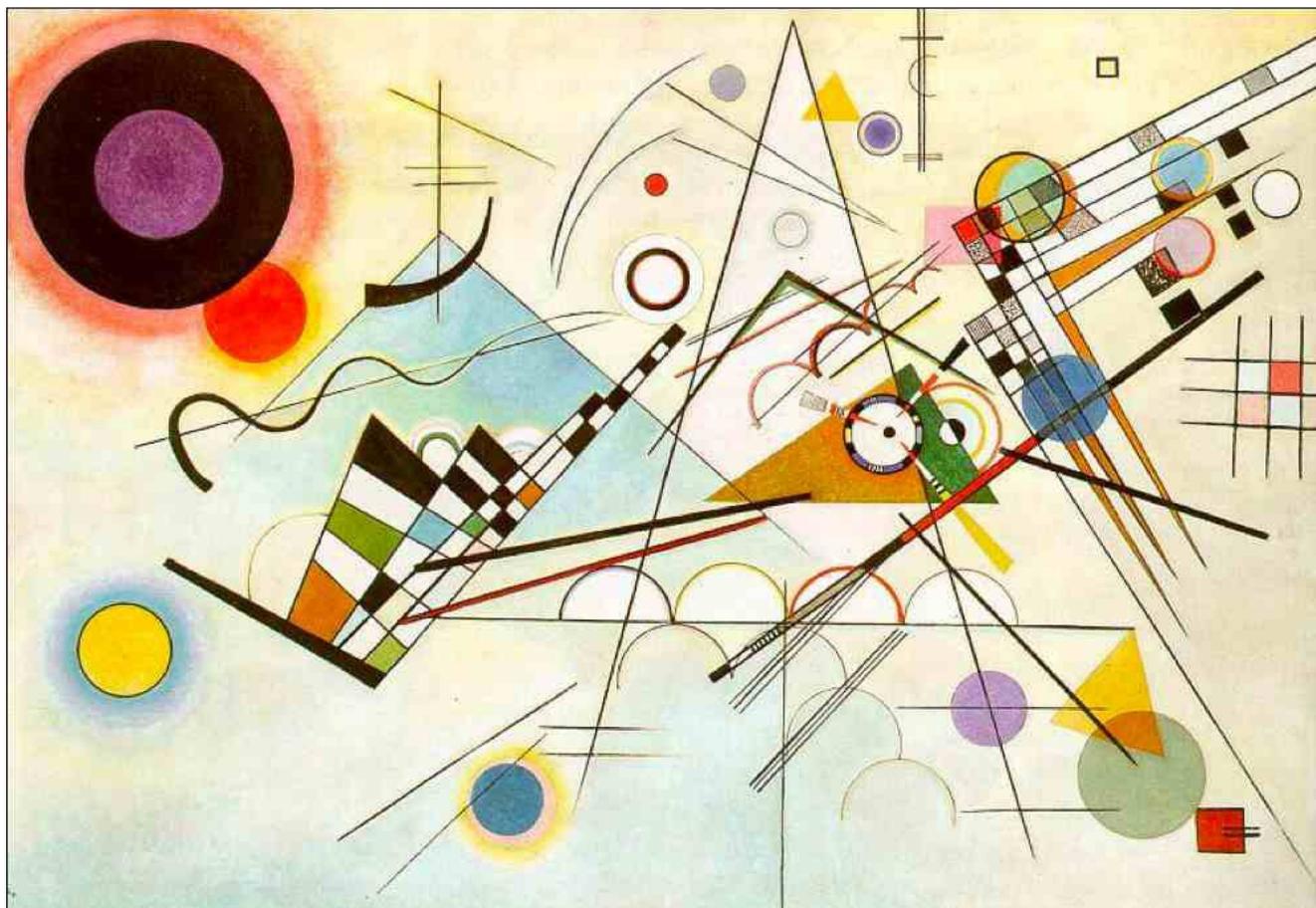
Il colore può essere caldo o freddo, chiaro o scuro. Questi quattro "suoni" principali possono essere combinati tra loro: caldo-chiaro, caldo-scuro, freddo-chiaro, freddo-scuro. Il punto di riferimento per i colori caldi è il giallo, quello dei colori freddi è l'azzurro. Alle polarità caldo-freddo Kandinskij attribuisce un doppio movimento: uno orizzontale ed uno radiante. Il giallo è dotato di un movimento orizzontale che lo fa avanzare verso lo spettatore rispetto al piano in cui è fisicamente, inoltre è dotato di un movimento eccentrico-centrifugo perché si allarga verso l'esterno, abbaglia, respinge. L'azzurro è dotato di un movimento orizzontale che lo fa indietreggiare dallo spettatore ed è dotato di un movimento concentrico-centripeto perché si avvolge su se stesso, esso creando un effetto di immersione attira lo spettatore.

Kandinskij, sempre in base alla teoria secondo la quale il movimento del colore è una vibrazione che tocca le corde dell'interiorità, descrive i colori in base alle sensazioni e alle emozioni che suscitano nello spettatore, paragonandoli a strumenti musicali. Egli si occupa dei [colori primari](#) (giallo, blu, rosso) e poi di colori secondari (arancione, verde, viola), ciascuno dei quali è frutto della mescolanza tra due primari. Analizzerà anche le proprietà di marrone, grigio e arancione.

.....

Molto importante è anche l'orientamento delle forme sulla superficie pittorica, ad esempio, il quadrato su un lato è solido, consapevole, statico; su un [vertice](#) (losanga) è instabile e gli si assocerà un rosso caldo, non uno freddo e meditativo. La composizione di un quadro non deve rispondere ad esigenze puramente estetiche ed esteriori, piuttosto deve essere coerente al principio della necessità interiore: quella che l'autore chiama onestà. Il bello non è più ciò che risponde a canoni ordinari prestabiliti. Il bello è ciò che risponde ad una necessità interiore, che l'artista sente come tale

Vassili Kandinski
(Mosca, 4 dicembre 1866 – Neuilly-sur-Seine, 13 dicembre 1944)



CONSERVATORIO STATALE DI MUSICA G.ROSSINI – PESARO
Scuola di Musica Elettronica

Esame di Diploma A.A. 2008/2009

Sessione Estiva

TEMA N.2

Si progetti una composizione per **voce recitante di sintesi** e **suoni elettronici** liberamente tratta dalla poesia futurista di Aldo Palazzeschi

La voce dovrà essere registrata in proprio e successivamente rielaborata attraverso una tecnica di elaborazione nel dominio della frequenza (ad esempio Phase Vocoder).

La parte vocale dovrà essere prodotta in larga parte per elaborazione/sintesi a partire dall'analisi del suono reale.

Il suono elettronico potrà essere generato a sua volta per sintesi a scelta (o cumulativamente) tra: Additiva, FM e Granulazione e/o per elaborazione di un materiale pre-registrato di una sola tipologia.

La forma e struttura sono libere, ma si dovrà prevedere una componente di spazializzazione del suono di tipo strutturante.