

COMPOSIZIONE MUSICALE ELETTROACUSTICA 2

COME/02

Docente: Andrea Vigani - anvig@libero.it

CFA: 10

Ore: 36

Lezioni: 24

Durata: 1.30

Programma

1. Realizzazione di un **Jingle** e di un **soundscape** che ne sviluppi le caratteristiche musicali in un ambiente di Live Electronics:
 - Scelta dei suoni: suoni di tipo percussivo fissati su supporto.
 - Microsequenze (scheduling o segnali di controllo).
 - Caratterizzazione di pattern ritmici.
 - Iterazione automatica del materiale.
 - Caratterizzazione in forma brevissima (Jingle) e forma aperta (sigla o soundscape).
 - Supporto finale: Software per l'esecuzione live (Ableton, SuperCollider o Max) - uscita monofonica.
 - Solo un trigger iniziale che faccia partire l'esecuzione.
2. Realizzazione di almeno **due miniature musicali** differenti tra loro di durata compresa tra 00'45" e 02'00" in un ambiente di Live Electronics:
 - Scelta dei suoni: due sistemi di generazione sonora 'live' che utilizzano lo stesso tipo di trasformazione in tempo reale (con eventuali settaggi differenti), ottenendo due risultati percettivamente differenti.
 - Suoni lunghi o textures complesse e senza ritmi regolari percepibili.
 - Caratterizzazioni forti e coerenti (unità musicale interna).
 - Contrasto timbrico/spettrale tra le due miniature.
 - Sviluppo minimo del materiale.
 - Supporto finale: Software per l'esecuzione live (Ableton, SuperCollider o Max) - uscita stereofonica.
3. Realizzazione di un **breve brano con struttura a pannelli** in un ambiente di Live Electronics:
 - Formalizzazione "dall'alto".
 - Scelta dei suoni: brano per elettronica sola o solo performer.
 - Ogni singola sezione deve essere caratterizzata da un particolare tipo di decostruzione del materiale.
 - La sequenza di sezioni può seguire uno schema formale che può corrispondere sia ad una semplice giustapposizione che ad uno schema simil-rondò.
 - Non deve in alcun caso contenere rimandi musicali complessi tra le sezioni (tema e variazioni) o processi di tipo procedurale.

- Le sezioni devono essere triggerate da un esecutore live.
 - Supporto finale: Software per l'esecuzione live (Ableton, SuperCollider o Max) - uscita quadrifonica.
4. Realizzazione di un **brano con struttura complessa "a più voci"** attraverso il montaggio di audio files.
- Brano per performer (strumento solo o altro) ed elaborazione dei suoni live.
 - Almeno due tecniche strumentali differenti.
 - Ogni insieme dei suoni deve essere percettivamente distinguibile dall'altro.
 - Ogni insieme deve sviluppare un percorso formale nel tempo individuale.
 - Questi percorsi devono essere inanellati come in una composizione polifonica a più voci (ogni insieme e il suo sviluppo nel tempo corrisponde ad una voce).
 - La struttura formale di ogni percorso può essere sia a pannelli che monolitica o procedurale, anche differenti tra loro.
 - La formalizzazione può essere sia "dal basso" che "dall'alto".
 - Supporto finale: Software per l'esecuzione live (Ableton, SuperCollider o Max) - uscita ottofonica.

Esame

Presentazione dei brani realizzati con eventuali partiture, schede tecniche e note di sala.

Bibliografia

- Materiali forniti dal docente.