

# CONCERTO ACUSMATICO DEI PREMIATI ISAC-2023

Pesaro, 22 novembre 2023



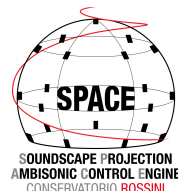
# Replica del concerto finale della prima edizione dell'International Sonosfera Ambisonics Competition “Eugenio Giordani”

ISAC-2023 è stato il primo concorso di musica elettroacustica tridimensionale al mondo che attraverso 2 giurie che hanno selezionato le composizioni di 77 candidati da 26 paesi, ha selezionato le migliori opere in circolazione su queste nuove tecnologie. Il concerto che si ripropone per Santa Cecilia in Sonosfera® contiene in sequenza i primi 3 premiati e le 2 menzioni d'onore del concorso e rappresenta un'occasione unica per fare esperienza acustica di composizioni realizzate per lo spazio sonoro sferico, fruibili in modo acusmatico ovvero nell'assenza totale di stimoli visivi. Il concerto è pertanto un modo di rivivere l'evento centrale del festival ISAC-2023 dello scorso 9 Giugno, e di preparare l'arrivo della nuova edizione di ISAC-2024 (di cui la call si appena chiusa con più di 120 candidati da 42 paesi) che il Centre Pompidou di Parigi ha chiesto alla Città di Pesaro di co-organizzare e condividere con eventi che si svolgeranno dal 15 al 17 Marzo 2024 nell'alveo degli eventi di Pesaro Capitale italiana della cultura 2024.

David Monacchi



FRAGMENTS OF EXTINCTION



**Pesaro 2024**  
Capitale italiana  
della cultura



# Programma

1st Prize: "Khemenu" by Nikos Stravropoulos (Greece/UK) (8'19")

2nd Prize: "Weightless" by Otto Iivari (Finland/Estonia) (7'14")

3rd Prize: "ní nán" by Wei Yang (China/USA) (9'59")

1st Mention: "Scène aux champs" by Jean Marc Duchenne (France) (9'36")

2nd Mention: "La porta nel dado" by Jakob Gille (Germany/Austria) (9'36")

Durata Totale: 47 min. c.ca

## Programma di sala

1° PREMIO: "Khemenu" (8:19)

Il nome della composizione, Khemenu, è tratto dalla mitologia egiziana e si riferisce all'Ogdoad, un gruppo di otto divinità primordiali venerate nell'antico Egitto. Il gruppo era formato da quattro coppie maschili e femminili che simboleggiano l'equilibrio tra gli elementi primari del cosmo. La nozione di Ogdoade (gruppo di otto) si trova anche nei primi sistemi di credenze gnostiche e nell'antica astronomia e cosmologia (otto corpi celesti), così come nella mitologia cinese (otto immortali). Otto è anche il numero di canali in una registrazione Ambisonics di 2° ordine (A-format), la tecnica utilizzata per catturare la materia sonora per l'opera. Khemenu fa parte di una serie di lavori che esplorano il concetto di microspazio uditivo, un'area dello spazio acustico che non può essere abitata a causa di vincoli fisici e la cui architettura uditiva è accessibile solo se mediata dalla tecnologia di registrazione. In questo caso, i materiali sonori per l'opera sono stati registrati esclusivamente con un microfono ambisonico di 2° ordine nel tentativo di catturare e lavorare con il dettaglio spaziale tridimensionale alla fonte. Queste registrazioni sono state elaborate utilizzando strumenti adatti a fonti multicanale al fine di incorporare le caratteristiche dell'architettura uditiva delle fonti, nello sviluppo di nuovi materiali. Questo non vuol dire che lo spazio acustico catturato nelle registrazioni venga trattenuto nei materiali sonori elaborati, ma piuttosto che permea e informa l'architettura uditiva dei materiali risultanti una volta che l'originale è stato sottoposto all'elaborazione.

Nikos Stavropoulos (Atene, Grecia, 1975) è un compositore di musica prevalentemente acusmatica e mista. Ha studiato musica all'Università del Galles (Bangor, Galles, Regno Unito), dove ha approfondito la composizione con Andrew Lewis e ha completato un dottorato presso l'Università di Sheffield (Inghilterra, Regno Unito) sotto la supervisione di Adrian Moore. La sua musica viene eseguita e trasmessa regolarmente in tutto il mondo ed è stata premiata a livello internazionale in diverse occasioni. La sua pratica si occupa delle nozioni di tangibilità e immersività nelle esperienze acusmatiche e nell'articolazione dello spazio acustico, alla ricerca di probabili impossibilità uditive. Dal 2006 è membro del Music, Sound & Performance Group presso la Leeds Beckett University (Leeds, Inghilterra, Regno Unito), dove è professore di composizione e tiene lezioni di musica elettroacustica. È membro fondatore dell'Echochroma New Music Research Group, membro del British ElectroAcoustic Network (BEAN) e dell'Hellenic Electroacoustic Music Composers Association (HELMCA).

2° PREMIO: "Senza peso" (7:14)

Weightless è una composizione elettroacustica spaziale realizzata per il sistema ambisonico. L'opera si ispira ai principi coreografici della teoria dello sforzo di Rudolf von Laban. Il brano utilizza registrazioni sul campo manipolate, registrazioni strumentali e vocali con un nuovo collegamento alla tradizione della musique concrète. Ogni oggetto sonoro esprime un comportamento di movimento senza peso basato sugli studi di Laban sul movimento e sulla danza umana. Weightless è stato il risultato creativo del progetto di ricerca della mia tesi di master in cui volevo esplorare le somiglianze sperimentate tra movimento visivo e movimento del suono.

Otto Iivari (nato nel 1987) è uno studente finlandese del master presso l'Accademia estone di musica e teatro, specializzato in composizione elettroacustica. Le sue opere sono principalmente musica elettroacustica acusmatica e spaziale composta per ambienti multicanale e sistema ambisonico. A Iivari piace trarre ispirazione dai fenomeni sonori naturali e presentarli come nuove dimensioni amplificate. Lo spazio e il movimento del suono sono elementi cruciali nella musica di Iivari. Dopo aver recentemente trascorso un semestre di scambio all'IEM Graz, in Austria, Iivari sta attualmente studiando con Malle Maltis e il suo pezzo *Thở* del 2022 ha vinto il concorso studentesco europeo per la musica elettroacustica spaziale.

### 3° PREMIO: "ní nán" (9:59)

Il titolo corrisponde alla parola cinese 呢喃, che significa parlare a bassa voce, e può essere approssimativamente tradotto in mormorio, sussurro, mormorio. Nascosta dietro la semplice descrizione delle proprietà sonore, la parola stessa è spesso associata a una costellazione di sentimenti: nostalgia, intimità, tenerezza, solo per citarne alcuni. Il pezzo stesso è basato su una registrazione in studio di Melia, con la sua viola ad arco vicino al ponticello con le corde smorzate. La composizione trae spunto dalla sua ricchezza espressiva, derivante dallo sforzo fisico implicato nella produzione del suono, così come dall'oscillazione sonora tra rumore, tono e silenzio, che nel brano a volte vengono mantenuti distinti, ma altre volte si trasformano l'uno nell'altro, generando ambiguità che fanno eco al titolo.

Wei Yang è un compositore/sound artist proveniente dalla Cina. Lavora con diversi mezzi, attraverso i quali spesso contempla il ruolo del corpo nella produzione del suono, il suono nello spazio, nonché l'integrazione di vari dati provenienti dall'ambiente esecutivo (riverbero, luce, ecc.). Wei compone sia musica strumentale che elettronica e spesso utilizza vari sensori/calcolatori fisici per costruire sistemi performativi che consentono l'interazione dinamica tra diversi componenti. I suoi lavori sono stati presentati in vari luoghi, tra cui Cina, Stati Uniti, Polonia, Giappone, Finlandia, Canada, Austria, Germania, Francia, Messico, Brasile e Svizzera. Wei ha conseguito il dottorato in arti musicali presso l'Università di Washington sotto la supervisione di Joël François-Durand. Attualmente è uno studente di dottorato presso il Center for Digital Arts and Experimental Media dell'università, e lavora a stretto contatto con Richard Karpen e Joseph Anderson.

1° MENZIONE: "Scène aux champs" (9:36)

Un omaggio alla "Scène aux champs" dalla "Symphonie fantastique" di Hector Berlioz. Questo brano rappresenta in un certo senso un approccio inverso del poema sinfonico romantico: invece di utilizzare i mezzi della musica orchestrale per suggerire, rappresentare o addirittura simulare elementi naturali, parte da fonografie naturalistiche per creare una forma di narrazione che conduce al musical. Ma è soprattutto la nozione di "campi" che mi interessa qui, nel primo senso ovviamente che ha determinato la scelta del tipo di registrazioni sonore, ma soprattutto in quella dei campi dell'altoparlante e della produzione uditiva, vicini e lontani, attraverso il caso particolare della cattura e dell'elaborazione ambisonica. La prima cosa importante per me è stata considerare l'azione della decodificazione come un modo per estendere la soggettività delle immagini sonore, e trattarla allo stesso modo in cui usavamo lo sviluppo fotografico, per ottimizzare magari ciò che era iscritto sulla pellicola, ma anche per spingerlo verso qualcosa di più originale, di più espressivo. La decodifica parametrica, così come è disponibile oggi, mi ha permesso inizialmente di rispondere alla diversità delle immagini spaziali che avevo selezionato, applicandola a ciascun suono secondo le sue caratteristiche e ciò che volevo accentuare. Ma se certe catture erano una sorta di "paesaggi", con un'immagine della distanza coerente con il modo in cui il suono si diffondeva, altre potevano essere catture di prossimità, la cui spazialità e materialità non concordavano più con la distanza reale della proiezione, e potrebbe solo fornire una buona illusione a pochi revisori dei conti ben posizionati. Ho poi approfittato dei mezzi offerti dalla decodifica parametrica per dissociare su alcuni suoni la parte delle onde diffuse e quella delle onde dirette, per distribuirle su due zone complementari dello spazio: la cupola esterna "naturale" e quella interna parte dello spazio olofonico, che potrebbe così costituire una sorta di piccola cupola interna.

Jean Marc Duchenne è nato nel 1959, lavora e vive nella regione Auvergne-Rhône-Alpes in Francia. Dopo gli studi musicali classici di clarinetto e composizioni strumentali, dagli anni '80 si dedica interamente alla creazione acusmatica. Gli piace particolarmente esplorare la diversità delle situazioni di ascolto, in particolare attraverso installazioni e ambienti di altoparlanti originali, e come l'integrazione della dimensione spaziale nella concezione delle opere e nella creazione dei suoni da origine a nuove forme ed espressioni. Compone esclusivamente nel suo studio personale, che ha seguito l'evoluzione delle tecniche compositive garantendo al contempo la compatibilità con diverse concezioni di spazio, fino ad arrivare allo spazio olofonico/volumetrico a 78 canali dell'Acousmonef odierno. È aperto al pubblico e ai compositori per la formazione e la trasmissione.

2° MENZIONE: "La porta nel dado" (9:36)

"La porta nel dado" è una composizione elettroacustica ambisonica che esplora il tema della creazione dalla distruzione, portando l'ascoltatore in un viaggio trasformativo all'interno di un paesaggio sonoro coinvolgente. Ispirato dalle Variations pour une porte et un soupir di Pierre Henry del 1963, il pezzo inizia con paesaggi sonori familiari che assumono una forma e un significato diversi attraverso le tecniche di spazializzazione impiegate. Man mano che il paesaggio sonoro avanza, gli elementi sonori iniziali vengono completamente decostruiti e distrutti, lasciando dietro di sé una piccola sfera. Questa sfera si dispiega quindi nello spazio, riempiendo l'intera sfera ambisonica e creando nuovi schemi ritmici in continua evoluzione. La composizione continua ad evolversi mentre i ritmi subiscono una serie di trasformazioni, alla fine crollando finché qualcosa di apparentemente diverso emerge nella parte superiore della sfera, somigliando ancora ai ritmi di prima, ma con materiale completamente nuovo. Durante tutto il processo creativo, la sfida principale è stata quella di intrecciare senza soluzione di continuità materiali sonori disparati mantenendo una narrazione coerente e generale di creazione di qualcosa di nuovo che nasce dalla distruzione, aprendo le porte dall'ordine e al caos.

Jakob Gille ha iniziato la sua formazione formale presso la Hochschule für Musik Carl Maria von Weber Dresden, dove ha studiato composizione e teoria musicale con Franz Martin Olbrisch e Thomas Zoller. La sua passione per il suono e la sperimentazione lo hanno portato a istituzioni come lo ZKM Karlsruhe e il Darmstädter Ferienkurse, dove ha lavorato rispettivamente con l'Akusmonium GRM Paris e lo Studio für elektronische Musik HfM Dresden. Jakob Gille è la forza trainante di Into Sound, un'iniziativa che ha organizzato numerosi concerti per configurazioni di altoparlanti 3D sin dal suo inizio nel 2018. Nel 2022, Jakob Gille è entrato a far parte del Catalyste Institute come docente di acustica ambientale e ha condotto seminari sull'ambisonico. Nello stesso anno ha partecipato ad una residenza artistica presso l'Encircled Audio Studio. Attualmente sta conseguendo un master in computer music e sound art presso KUG & IEM Graz.

Sonosfera® è un anfiteatro tecnologico mobile per l'ascolto profondo di ecosistemi e musica, progettato per Pesaro Città Creativa della Musica UNESCO da David Monacchi, aperto al pubblico a dicembre 2019. È dotato di un array di 45 diffusori acustici costruiti su misura e posizionati isotropicamente (con l'unica eccezione della zona nadir) in uno spazio sferico autoisolante con un'acustica interna perfetta. Terrazze circolari fonotrasparenti sollevano il pubblico sopra un emisfero inferiore acusticamente "attivo", mentre quello superiore è dotato di uno schermo di proiezione a 360° con risoluzione orizzontale di 24k.

Sonosfera® pone gli ascoltatori al centro del paesaggio sonoro, nell'oscurità di un'esperienza sensoriale acusmatica stimolante, talvolta "illuminata" da analisi visive del suono. Sonosfera® è stato infatti originariamente progettato e costruito per la ricostruzione sferica e la visualizzazione di registrazioni sul campo HOA effettuate in ecosistemi primari di foresta pluviale tropicale, nell'ambito del progetto a lungo termine Fragments of Extinction. Ma Sonosfera® è ovviamente in grado di riprodurre qualsiasi campo sonoro 3D con una risoluzione spaziale ambisonica fino al sesto ordine, comprese le nuove creazioni di composizioni elettroacustiche, soundscape e audiovisive integrate. Per questo motivo ISAC-2023 rappresenta la prima occasione per utilizzare questo perfetto strumento e luogo di riproduzione del suono in 3D, nell'ambito della ricerca contemporanea sulla musica e sulla creazione sonora e visiva.