

Labirinti Sonori

LABIRINTI DELL'IMMAGINAZIONE:
ACHIM BORNHOEFT



CONCERTO MONOGRAFICO

NOTE DI PROGRAMMA

ARTIFICIAL CLICHES

Il brano "Artificial Clichés" è stato creato nel 1991 negli studi dell'Istituto per Computer Music e Electronic Media (ICEM) della Folkwang Hochschule di Essen, in Germania, utilizzando esclusivamente un sintetizzatore analogico Synlab. Questa composizione esplora le possibilità del suono analogico di sintesi tramite un processo di giustapposizione di repliche sonore del vento, delle onde, del cinguettio degli uccelli, di barattoli di latta, di macchine e di molti altri suoni concreti, miscelati con alcuni suoni tipici della musica Pop anni Ottanta. L'alto grado di riconoscibilità dei suoni naturali incontra, all'interno del brano, gli idiomi Pop che, nel tempo, sono diventati veri e propri cliché tipici della commercializzazione estrema del genere. Il componimento si basa sull'idea di creare una sorta di naturalità artificiale in cui gli elementi essenziali sono manifestati in maniera analoga alle (prime o primi esperimenti di) animazioni tridimensionali, tralasciando però

i dettagli.

CHANT UP

"Chant Up" è stato creato durante l'ultima settimana del Summer Workshop for Composition del 1992 a Szombathely, in Ungheria, nato in collaborazione con Tristan Murail e Marco Stroppa. La sua genesi è legata al programma "CHANT", software creato dall'IRCAM di Parigi. Dato che tale software non era parte integrante del programma del seminario, il nostro lavoro per questa composizione si è concentrato nelle prime ore mattutine, momento in cui i computer erano disponibili prima dell'inizio degli incontri. Il programma CHANT è in grado di simulare la voce umana grazie ad un sistema che gestisce la sintesi FOF (Forme d'Onde Formantique / Formanti delle forme d'onda). Anche se il software è focalizzato principalmente sulla creazione di voci di sintesi, ad ispirarmi per questo brano è stata proprio la creazione con CHANT di suoni distanti dai timbri vocali stessi.

VIRTUAL STRING

Attraverso la manifestazione acustica di un oggetto inesistente, "Virtual String" descrive in musica il confine sottile tra la percezione del suono in forma astratta e concreta. Nella sintesi per modelli fisici il computer è in grado di ricreare, attraverso modelli matematici complessi, il suono di un oggetto fisi-

co. Il software utilizzato durante la creazione di questo brano ("VString") offre una interfaccia grafica per la modellazione fisica delle corde vibranti. Anche se non è stato creato come strumento per la composizione, il suo approccio estremamente intuitivo per la modifica dei diversi parametri del modello fisico mi ha ispirato alla creazione di un pezzo basato su questo strumento. In Virtual String diversi slider controllano la tensione della corda, la resistenza e lo smorzamento, il materiale e la zona dove l'eccitatore agisce così come la frequenza principale di risposta e la posizione di un pickup virtuale per la cattura del suono. Dato che il software permette di esportare una sola configurazione alla volta in formato audio, ogni transizione tra i suoni generati è stata calcolata attraverso piccole variazioni degli slider, utilizzando una tecnica che ricorda l'animazione tradizionale dei cartoni animati così come l'animazione passo-uno (stop motion).

HOLOGRAM ROSE

Il Mottetto natalizio "Viderunt Omnes" (1198) di Perotino è l'unica fonte sonora di questo brano ed è anche il punto di partenza del processo compositivo. La cronologia di questi processi e lo scorrere temporale del brano sono invertiti in modo che la distanza più grande del brano rispetto al materiale iniziale è ravvisabile proprio all'inizio della composizione che, progressivamente, si avvicina alla fonte di ispirazione. Tutti gli step creativi sono stati scritti in linguaggio di programmazione Lisp. Questo significa, da una parte, che ogni step è

replicabile mentre, dall'altra, che il pezzo può essere calcolato più e più volte, senza necessariamente dover salvare gigabyte di suoni (posto che si abbia il CD corretto). Questo mi ha portato all'idea di avere tre composizioni suonate simultaneamente su tre sistemi di speaker stereo differenti. Ne risultano tre brani con la stessa struttura ma con sonorità differenti.

L'ascoltatore, quindi, può muoversi attraverso questo spazio artificiale vivendo il brano in maniera differente, personale e individuale, una manifestazione sonora fluida che dipende dalla sua posizione e dalla velocità del suo movimento. La versione a 2 canali presentata durante la premier del brano tenta di simulare il movimento attraverso dei crossfade tra le 3 tracce audio.

NIRVANA DC

Il titolo "Nirvana DC" si riferisce a dei campioni ricavati da brani della rock band americana "Nirvana" ed ai problemi con l'elettricità che si ebbero durante il processing del suono della chitarra elettrica. Il brano è stato commissionato dalla Cooperativa Neue Musik di Bielefeld, nel 2000, in vista di un concerto per celebrare il sessantesimo compleanno del Dr. Ulrich Maske. Siccome l'intero concerto era dedicato a "composizioni di palindromi", il mio approccio è stato quello di usare le tecniche di campionamento proprie della computer music contemporanea: tutto il suono di sintesi, sia su micro che macro livello, è generato da loop che si ripetono avanti e indietro. Ogni suono impiegato in questo pezzo è usato sia nell'anda-

mento naturale - in avanti - che al rovescio, al fine di ottenere una struttura perfettamente bilanciata.

