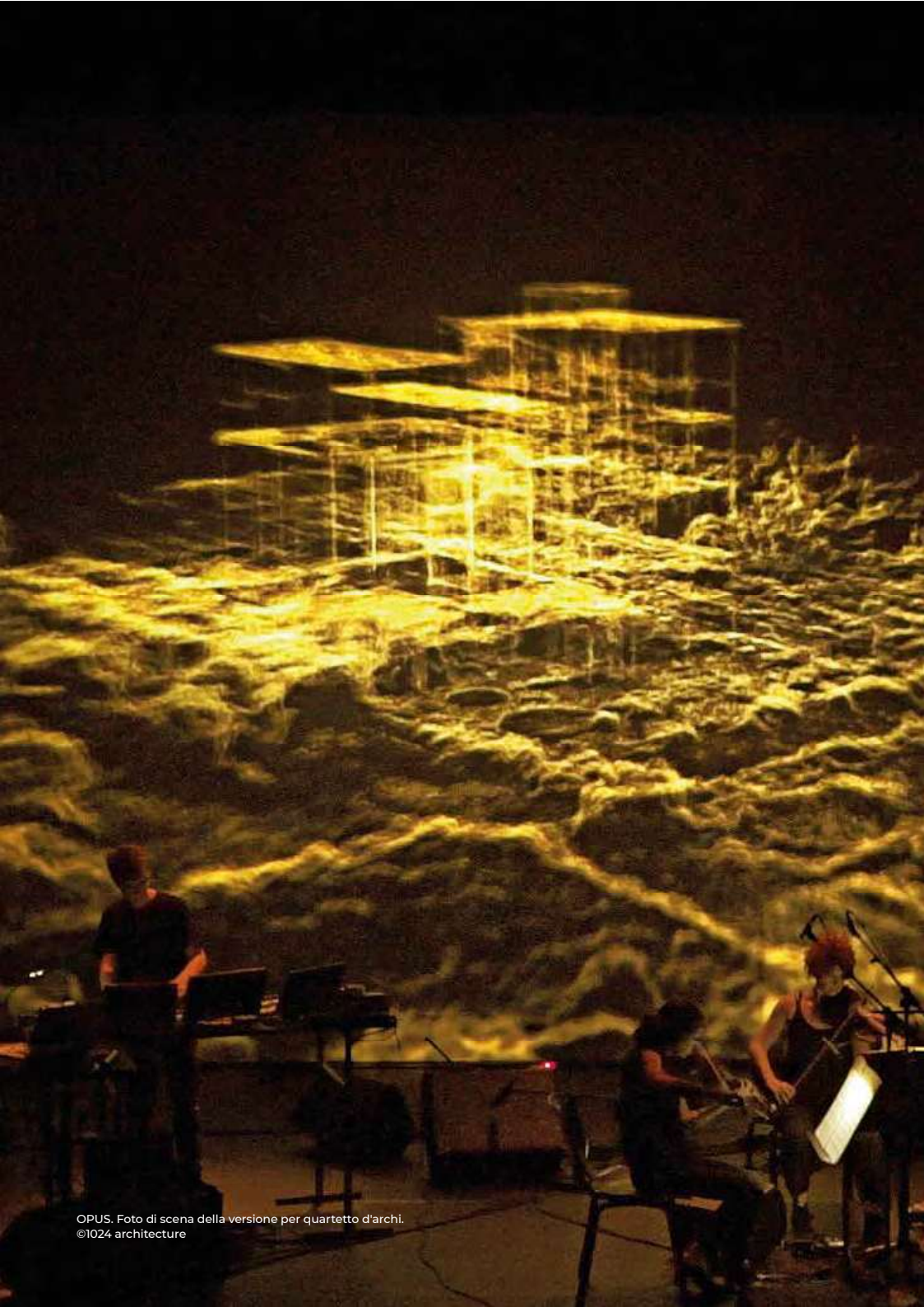




OPUS. Foto di scena della versione per quartetto d'archi.
©1024 architecture

MEET DIGITAL CULTURE CENTER

20-21

SABATO 13 NOVEMBRE 2021
ORE 18 e ORE 21

TOVEL live electronics

1024 architecture video e scenografia

Éric-Maria Couturier violoncello

OPUS (2021, 50')

Prima esecuzione assoluta
della versione per violoncello ed elettronica

Performance audiovisiva di

TOVEL (Matteo Franceschini)

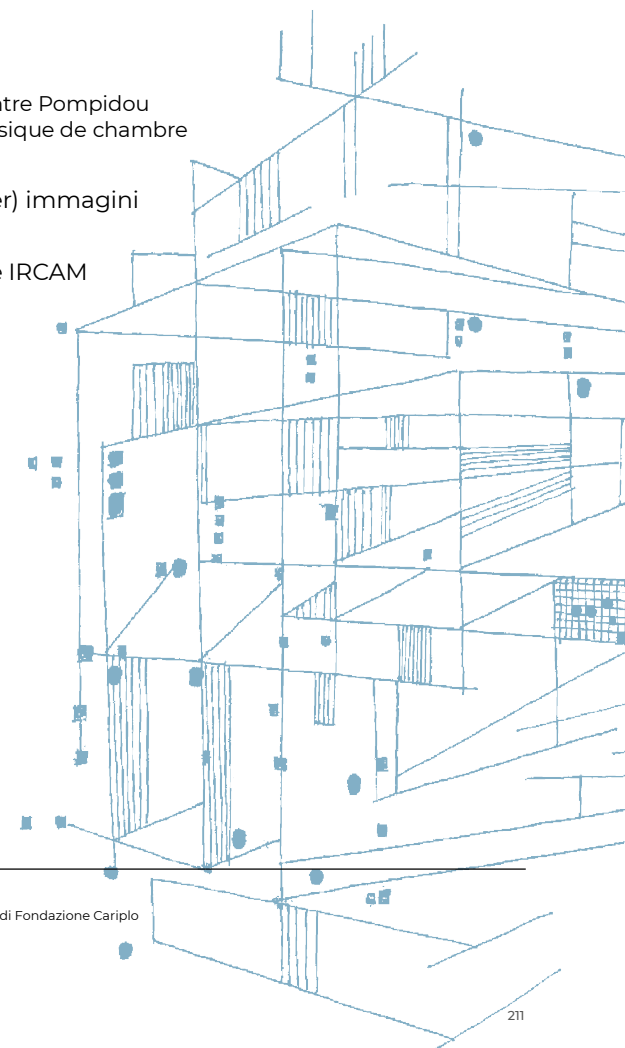
musica commissionata da IRCAM-Centre Pompidou
e ProQuartet-Centre européen de musique de chambre

1024 architecture

(François Wunschel, Pier Schneider) immagini

Manuel Poletti

realizzazione informatica musicale IRCAM



In collaborazione con

MEET, centro internazionale di cultura digitale con il supporto di Fondazione Cariplo
IRCAM - Centre Pompidou

Illimitare il linguaggio

Ogni compositore si trova prima o poi di fronte al desiderio di realizzare uno “spettacolo totale”. Per quanto mi riguarda, esso è accompagnato dall'intima necessità di astrarmi dal mio atelier per interagire sulla scena e contribuire, insieme agli altri interpreti, alla realizzazione di quello che, fino a quel momento, altro non era che un ideale, una forma di utopia creativa.

Sotto il nome di TOVEL desidero approfondire la figura dell'autore/interprete al fine di sperimentare un nuovo suono “dall'interno”; la composizione, messa a confronto con una pratica strumentale, apre nuove prospettive sulla consapevolezza teatrale del gesto sonoro. Il coinvolgimento diretto sulla scena e il lavoro a stretto contatto con altri musicisti costituiscono un vero e proprio atto creativo: trasformare la partitura in energia sonora.

TOVEL elude il confine tra creazione preparata (la pagina scritta) e invenzione nel momento dell'esecuzione, ma mostra anche il desiderio di abolire la frontiera tra interpreti

e spettatori. Sogno di poter infondere nel contesto, spesso stereotipato, del “concerto classico” quella stessa vitalità – per non dire la *trance* – che in un *dance floor* nutre gli artisti grazie all'energia trasmessa dal pubblico. Questa ricerca mi ha spinto a concentrarmi sulla teatralità del gesto musicale, sull'incrocio tra nuove grammatiche e discipline artistiche. *OPUS* costituisce un ulteriore passo avanti in queste tre direzioni. Il progetto, originariamente creato per quartetto d'archi e live electronics, viene presentato per la prima volta nella versione per violoncello e live electronics. Il violoncello è senza dubbio lo strumento che più possiamo accostare alla voce umana. La profondità del suono, la sua ricchezza, versatilità ed energia producono sensazioni e vibrazioni molto fisiche, umane, dove la percezione può trascendere ciò che più è ovvio, logico, naturale. La profondità del suo essere, la ritualità, l'aura quasi sacrale che avvolge lo strumento lo distinguono come elemento iconico – ma inesauribile – della musica occidentale.



OPUS. Foto di scena. TOVEL e 1024 architecture.
©Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB)

(De)costruire il virtuale

Lo spettacolo inizia come un concerto tradizionale per violoncello solo. Lo strumento viene ben presto sovvertito da trasformazioni prodotte tanto dalla scrittura quanto dal trattamento elettroacustico operato in tempo reale. La scrittura assume quindi un ruolo fondamentale nell'evoluzione di *OPUS*: sviluppare un pensiero propriamente musicale mantenendo la distanza tra la partitura e l'ascolto, tra “musica” e “sonorità”.

Questo genere di esperienza si inserisce in una tradizione già molto ricca, ma occorreva rinnovarla per mezzo dell'interazione con una dimensione visuale che andasse ben al di là dello spazio scenico: “illimitare” lo spazio al fine di “illimitare il linguaggio”, per riprendere un'espressione di Roland Barthes.

In *OPUS* il suono del violoncello passa attraverso un amplificatore presente in scena ed è trattato con una serie di effetti controllati direttamente dall'interprete. Il segnale analogico del violoncello viene poi convertito in digitale, trasformato e rimandato al relativo amplificatore. Lentamente e impercettibilmente il discorso evolve e si trasforma in funzione dei trattamenti sonori (che controllo personalmente in tempo reale), della luce e delle videoproiezioni su cui contemporaneamente intervengono gli artisti di 1024 architecture.

La scrittura musicale e iconografica di *OPUS* immerge lo spettatore in un mondo in cui tutto si sdoppia, si moltiplica e si interroga. A ogni situazione corrisponde, in qualche modo, un nuovo spettacolo, ed è la somma di questi spettacoli a creare l'unità drammaturgica.

Matteo Franceschini

Allo scopo di creare un nuovo genere di esperienza visuale e spaziale, la cui trama narrativa e (de)costruttiva si realizza nel dialogo e nel rapporto costante tra lo spazio scenico e la musica, abbiamo immaginato un universo visuale che interagisca in tempo reale con il discorso sonoro. Una nuvola di punti e di particelle di luce si cristallizza improvvisamente in una prospettiva, in un paesaggio, in uno spazio architettonico, facendo nascere da un “liquido” digitale una materia reale e analogica in continua metamorfosi.

Gli elementi di questa scenografia sono stati realizzati per mezzo della fotogrammetria. Questa tecnica consiste nell'effettuare misurazioni di un luogo utilizzando la parallasse ottenuta da immagini acquisite da punti di vista differenti: in questo, essa riproduce il meccanismo della visione stereoscopica umana, in cui il cervello valuta i rilievi comparando le immagini ottenute dall'uno e dall'altro occhio. I paesaggi e le architetture generati sulla scena teatrale sono dunque realmente esistenti: sono stati scansionati nel corso di vari viaggi nel Nord dell'Italia, in Sicilia e a Hong Kong, grazie a immagini catturate con un drone. Ognuno di questi elementi architettonici così modellati in 3D è servito a creare i quadri di quest'opera analogica e digitale, visuale e musicale.

Durante la performance, tali quadri virtuali vengono (de)formati e (de)costruiti in tempo reale utilizzando sia le vibrazioni del violoncello sia le distorsioni e gli incrementi elettronici operati dal compositore, interpretandoli per mezzo di algoritmi di analisi del suono allo scopo di orchestrarli in diretta, con l'ausilio di vari strumenti di controllo e sensori.

1024 architecture

(Traduzione di Arianna Chilardotti)

TOVEL (alias MATTEO FRANCESCHINI)
Compositore

Studia composizione con Alessandro Solbiati al Conservatorio "G. Verdi" di Milano, per poi perfezionarsi con Azio Corghi all'Accademia di Santa Cecilia di Roma e quindi in Francia all'IRCAM, dove segue il cursus di composizione e informatica musicale (2006-2008). Realizza opere per il teatro, composizioni sinfoniche, corali e da camera, colonne sonore, performance e installazioni multimediali interattive. Il suo immaginario musicale si fonda sulla forza dei contenuti narrativi e sulla necessità di accostare linguaggi di matrice diversa seguendo le regole del contrasto e della fusione. La ricerca sul timbro nutre il suo lavoro, che rivela un universo onirico e un acuto senso della teatralità. Nel 2014 ha ottenuto il Rolf-Liebertmann-Preis e nel 2011 il titolo di "Italian Affiliated Fellow in the Arts" da parte dell'American Academy di Roma. *Lauréat* della Fondation Banque Populaire nel 2018, nel 2019 ha ricevuto il Leone d'argento per la Musica alla Biennale di Venezia. Dal 2011 è edito da Casa Ricordi - Universal Music Publishing.

1024 ARCHITECTURE (FRANÇOIS WUNSCHEL e PIER SCHNEIDER)
Videoproiezioni

1024 architecture è uno studio creativo fondato nel 2007 da Pier Schneider e François Wunschel. Affrancandosi dalle frontiere che separano le diverse discipline, lo studio esplora le pratiche spaziali, le tecnologie digitali e gli effetti visuali per produrre opere d'arte, installazioni o performance uniche nel loro genere. 1024 considera l'architettura e gli spazi abitati come strutture evolutive. Insieme ai suoi associati e ai suoi programmatori, il duo concepisce esperienze nuove e originali. Installazione, scenografia, arti visuali, performance, strutture luminose: altrettanti mezzi per risvegliare i sensi, per toccare i corpi e le memorie. Che siano progetti effimeri o installazioni definitive, 1024 crea opere uniche, che interagiscono con l'ambiente.

ÉRIC-MARIA COUTURIER,
Violoncello

Di origini franco-vietnamite, ha frequentato il Conservatorio Nazionale Superiore di Musica e Danza di Parigi nella classe di Roland Pidoux, diplomandosi in violoncello e poi perfezionandosi in musica da camera con Christian Ivaldi e in musica Indiana con Patrick Moutal. Ha vinto il primo premio e un premio speciale al Concorso Internazionale di Trapani, il secondo premio al Concorso di Trieste e il terzo premio a quello di Firenze, insieme al pianista Laurent Wagschal, con il quale ha inciso un album dedicato alla musica francese del primo Novecento.

A 23 anni è stato ingaggiato dall'Orchestre de Paris e in seguito è diventato primo violoncello solista dell'Orchestre National de Bordeaux-Matignon. Nel 2002 è entrato a far parte dell'Ensemble InterContemporain. Ha suonato sotto la guida dei più grandi direttori d'orchestra di oggi, tra i quali Georg Solti, Wolfgang Sawallisch, Carlo Maria Giulini, Lorin Maazel and Pierre Boulez.

Insieme al violinista francese Sébastien Sureau e alla pianista franco-brasiliana Juliana Steinbach, fa parte del Trio Talweg. Ha interpretato come solista i concerti per violoncello di Haydn, Dvořák, Eötvös e Kurtág. La sua esperienza di musicista da camera si è arricchita della collaborazione con artisti del calibro di Maurizio Pollini, Jean-Claude Pennetier e Shani DiLuka. Nel 2016 ha interpretato la prima esecuzione assoluta del concerto per violoncello *Quarks* di Yann Robin, di cui è dedicatario, con l'Orchestre National de Lille.

Nell'ambito dell'improvvisazione, suona con il cantante jazz David Linx, con il DJ ErikM, con la cantante Laika Fatien e il contrabbassista Jean-Philippe Viret, con il quale ha inciso due album, in quartetto con Sureau e con il violista David Gaillard. Ha al suo attivo numerose registrazioni, tra cui il CD *Méditations* con l'ottetto Les Violoncelles Français. Suona un violoncello Frank Ravatin.



OPUS. Foto di scena della versione per quartetto d'archi.
©Taiwan Contemporary Culture Lab (C-LAB)

MANUEL POLETTI
Computer music designer
IRCAM

Compositore, *computer musician*, creatore di musica realizzata al computer all'IRCAM, vive a Parigi. Ha studiato musica classica al Conservatorio di Besançon e poi a quello di Digione fino al 1986 e studia composizione all'ICEM (Institut für Computermusik und Elektronische Medien) della Folkwang Universität der Künste di Essen dal 1993 al 1995. Entra all'IRCAM nel 1998 come creatore di musica realizzata al computer, parte-

cipando a numerosi progetti creativi, didattici, di valorizzazione e di ricerca e sviluppo. Nel 2009 è assunto dalla Cycling '74, con base a San Francisco, che sviluppa il software Max, progettato inizialmente all'IRCAM. Dal 2013 è associato della società di produzione musicale Music Unit, con base a Montreuil. Parallelamente, partecipa come compositore e tecnico del suono a numerosi progetti artistici in Europa: concerti, danza, teatro, arti visuali, installazioni sonore

IRCAM

L'IRCAM (Institut de recherche et coordination acoustique/musique), attualmente uno dei maggiori centri pubblici di ricerca al mondo, si dedica alla creazione musicale e alla ricerca scientifica. Diretto da Frank Madlener, l'Istituto è un luogo unico, che conta oltre centosessanta collaboratori e coniuga prospettiva artistica e innovazione scientifico-tecnologica. L'IRCAM sviluppa i suoi tre principali centri di interesse - creazione, ricerca, trasmissione - nel corso di una stagione parigina, di tournée in Francia e all'estero e di due appuntamenti

annuali: ManiFeste, che abbina un festival internazionale e un'accademia multidisciplinare, e il forum Vertigo, che presenta le innovazioni tecniche e i loro effetti sensibili sulla creazione artistica.

Fondato da Pierre Boulez, l'IRCAM è associato al Centre Pompidou, sotto l'egida del Ministero della Cultura. L'unità mista di ricerca STMS (Sciences et technologies de la musique et du son), ospitata dall'Istituto, gode inoltre della tutela del CNRS e dell'Università della Sorbona.