

Laura Zattra - Cons. di Milano

Programma didattico A.A. 2022-23

SETTORE DISCIPLINARE CODM/05 - STORIA DELLA MUSICA ELETTROACUSTICA

Il programma del biennio viene di anno in anno forgiato dopo aver verificato il background degli studenti in modo tale da lavorare sulla base di nozioni precedentemente acquisite.

NB. Per gli studenti esterni al conservatorio è prevista la possibilità di sostenere l'esame da non frequentanti, sulla base di materiali forniti dal docente (contattare la docente: laura.zattra@consmilano.it)

Nell'A.A. 2022-23 il programma è il seguente.

Prima parte

Archivi e Fonti

Si fornisce una rassegna delle metodologie di Analisi della musica elettroacustica e dei problemi di documentazione che si incontrano quando si studia o si crea musica elettroacustica o Arte basata sul suono. Verranno discusse alcune delle questioni più salienti legate all'idea di archivio, sia dal punto di vista musicologico che analitico, in connessione anche con altre arti. Gli argomenti trattati includono: Definizioni di fonti e materiale nella musica elettronica; Analisi di alcuni lavori basati su dossier genetici e problematiche esecutive.

Esercitazione obbligatoria: ogni studente presenta in classe l'analisi di un brano elettroacustico (acusmatico o misto) basata su uno degli approcci analitici disponibili in musicologia.

Bibliografia:

- Zattra Laura. "Analysis and Analyses in Electroacoustic music", <http://smc.afim-asso.org/smc05/papers/LauraZattra/LZanalysis.pdf>. Proceedings SMC 05 (Sound and Music Computing 2005) (keynote speaker) Salerno, Nov 2005, Salerno, Italy. (hal-03139725)
- Zattra L. Musica, tecnologia e società attraverso le fonti #3 | Archivi in Italia, 31 marzo 2020, <https://www.musicaelettronica.it/musica-tecnologia-e-societa-attraverso-le-fonti-3-archivi-in-italia/>
- Zattra Laura, Laura Zattra: "The critical editing of computer music", EMS06 Beijing (Electroacoustic Music Studies Conference) – Theme : Terminology and Translation – 23-26 October 2006. Article en ligne: PDF (<http://www.ems-network.org/spip.php?article236>).

Seconda parte

Sound Art

Disegnare il suono nelle installazioni: definizione e focus sulle opere nei vari decenni con comparazione dei vari approcci (spazio, tempo, percezione, tecnologia, rapporto con l'ambiente, metodo di creazione, materiali, aspetto visivo): HPSCHD di Cage, Lucier, Reich, La Monte Young, Tudor, Fontana, Neuhaus, Anderson, Minard, Cardiff, Leitner, Roden, Basic.

Bibliografia:

- Licht Alan (2009), "Sound art: Origins, development and ambiguities", *Organised Sound*, Volume 14, Issue 1, April 2009, pp. 3-10. (disponibile su academia.edu o researchgate o monoskop)
- Schede delle opere distribuite dalla docente sul TEAMS.

Terza parte

Sound Design nel cinema

Definizione di Sound Design e Sound Designer. Vocabolario per parlare di suono nel campo audiovisivo (Chion, Film Studies), con esercitazione di applicazione del vocabolario su scene portate da ciascuno. I primi professionisti del suono nel cinema: Jack Foley e i foley artists. L'evoluzione della tecnologia del sonoro (registrazione, sincronizzazione, spazializzazione) fino ai giorni nostri, come substrato alla nascita dell'importanza del sound design. Il Nagra e la Nouvelle Vague come ispiratori dei Movie Brats e della nascita

del Sound Design da Murch in poi. Comparazione tra approcci al Sound Design (Jimmy McDonald, Murch, Burt, Gary Ridstrom, Frank Serafine, Randy Thom).

Esercitazione

Un esercizio di Foley o un esercizio di Sound Design su uno dei video muti proposti dalla docente.

Bibliografia

- William Whittington, *Sound Design and Science Fiction*, University of Texas Press, 2007 (capitolo 1, appendice – PDF, consegnati dalla docente o contattare la docente)
- M.CHION, "L'audiovisione: suono e immagine nel cinema", Lindau, Torino, 2001, Capitoli 1 e 4 (consegnati dalla docente o contattare la docente)

Esame:

- Tesina su un approfondimento a scelta tra gli argomenti trattati da concordare con la docente, e da inviare 10 giorni prima dell'esame.
- Oppure: dossier genetico (si vedano le indicazioni qui sotto) sul lavoro di Foley svolto, oppure sul lavoro di Sound Design svolto.
- Altre indicazioni seguiranno in classe con materiali caricati sul TEAMS oppure contattare la docente via email.

TESINA

Alcuni consigli per la stesura della tesina (dalle 5000 alle 10000 parole).

Per la tesina, potete scegliere di

1) approfondimento su argomento a scelta, su una figura o brano o opera fondamentale, o sull'evoluzione di una tecnica o strumentazione, o su un sound designer (se per la terza parte), o su una tendenza (es. soundscape composition, noise, AI in musica) ...

oppure

2) scrivere il DOSSIER GENETICO, ovvero il resoconto del vostro lavoro di Foley oppure di Sound Design (sempre dalle 5000 parole in poi), organizzato per capitoli (potete cambiare questi titoli, sono solo spunti di contenuto):

- approccio estetico seguito, fonti di ispirazione/influenze,
- analisi della scena
- set up tecnico: microfoni, stanza o luoghi in cui si è registrato, anche con foto, se ne avete
- diario di bordo del processo seguito (giorni, orari, cosa avete fatto, come, quando, perché) anche con foto se ne avete.
- montaggio/SFX, filtri, trasformazioni (perché, come, quando...) con screenshot, il più preciso possibile
- schema di gantt per la gestione del progetto (https://it.wikipedia.org/wiki/Diagramma_di_Gantt), budget (ipotetico), costi,...
- auto-valutazione
- bibliografia/sitografia (se presente)