



## Premessa

Il motore che ha portato al concepimento di questo progetto è legato all'esigenza di ricercare soluzioni possibili alla realizzazione di un teatro musicale contemporaneo che attualmente, a nostro parere, è piuttosto scollato dal contesto sociale.

Un'espressione artistica, antica come il teatro d'opera, patrimonio assoluto della storia culturale italiana, quali contenuti e quali sembianze formali e strutturali deve assumere, nel XXI secolo, per divenire un'espressione realmente contemporanea e al contempo raccogliere una maggiore partecipazione di pubblico?

Le soluzioni tecnologiche nell'arte, sono esclusivamente effetti scenici e sonori spettacolari, o possiedono una propria dignità artistica?

La forza comunicativa della tecnologia, abitualmente e facilmente decodificata dalle nuove generazioni, potrebbe contribuire a veicolare il linguaggio musicale colto, che appare molto distante dal pubblico?

## COMPORRE E RAPPRESENTARE NEL XXI SECOLO

Riteniamo di poter dare delle risposte costruttive a questi quesiti attraverso una serie di azioni che ci consentiranno di sperimentare una nuova espressione artistica, concepita come frutto di una compenetrazione tra entità espressive sempre esistite (il movimento del corpo, la voce umana e gli strumenti musicali) ed un innovativo e sperimentale programma software denominato Kilyka'.

Kilykà è un sistema operativo dall'immenso potenziale nato nel 2002 dalla mente di Mirko Arcese e Luca Biada e già utilizzato in modo sperimentale in alcuni settori (musei virtuali, installazioni artistiche e di veicolazione messaggi), verrà messo a disposizione di questo progetto con lo scopo di sperimentare un alternativo ed estremamente creativo utilizzo del corpo umano, della voce e degli strumenti musicali. Ci consentirà inoltre di rivedere il concetto statico di scenografia. La sfida sarà di far interagire i protagonisti del teatro musicale, modificando il secolare ruolo che tradizionalmente hanno avuto. I protagonisti non saranno esclusivamente interpreti di un'opera d'arte concepita da qualcun altro, ma diverranno componente attiva, estemporaneamente creativa, contribuendo così a dare nuova forma all'opera stessa.

L'innovazione assoluta sta nel fatto che, a differenza di quello che per secoli è avvenuto, quando un compositore scriveva uno spartito e degli interpreti lo eseguivano, nel nostro progetto gli interpreti sono protagonisti della creazione artistica interscambiando oltretutto la propria funzione all'interno della struttura teatrale e musicale.

Ciò è reso possibile grazie alla straordinaria unicità dell'avanzato sistema operativo Kilykà che consente al corpo umano in movimento di "suonare", consente ad uno strumento musicale di concepire e disegnare scenografie, permette inoltre ad un cantante o musicista di ampliare la gamma di possibilità sonore del proprio strumento grazie all'utilizzo dei movimenti del corpo, che possono pilotare una sorta di multi effetto modulare in tempo reale.

Ciò che da sempre ha dato vita al teatro musicale (la voce umana con il canto, il corpo con la danza e gli strumenti per lo spartito musicale, registi e scenografi per l'impianto scenico) attraverso Kilykà, darà origine ad un nuovo concetto di opera musicale, scaturita dall'interscambio dei tradizionali ruoli all'interno dell'impianto musicale e scenico.

Le azioni individuate che ci permetteranno il conseguimento degli scopi prefissi riguardano:

- La formazione degli artisti protagonisti: attraverso laboratori, nei campi del canto della danza e della musica strumentale, artisti locali ed artisti prestigiosi collaboreranno per elaborare le sperimentali forme d'espressione creativa, scaturite dall'ausilio di Kilykà. Un progetto che ha lo scopo di creare un momento di forte coesione tra le forze artistiche del territorio, abituate a migrare in altre realtà per sviluppare le personali carriere professionali.
- Un centro di produzione legato alla contemporaneità: vogliamo offrire un contenitore culturale che funga da base strutturale alla creazione di un centro di produzione artistica, legata al territorio, ma professionalmente così elevata da poter essere proposta in ambiti nazionali ed internazionali.
- Un Premio internazionale di Composizione dedicato al Teatro Musicale da Camera in collaborazione importanti istituzioni musicali italiane ed europee.

## **ATELIER LA VOCE DELL'ARTE chi siamo**

L'Associazione "Atelier, la voce dell'Arte" è nata il 10 ottobre 2005 con lo scopo di promuovere lo sviluppo di nuove opportunità nei campi della cultura, dello spettacolo, della comunicazione e dell'arte in generale, in relazione al contesto culturale e turistico del territorio. A questo fine sono stati ampiamente avviati, rapporti con enti già operanti in campo culturale e musicale, come le Scuole di Musica, i Comuni e la Provincia del VCO, con la Camera di Commercio del VCO, la Regione Piemonte ed altre istituzioni pubbliche e private. Questa Associazione ha individuato alcune azioni prioritarie che, in coordinamento con tali Enti, possono dare un valore aggiunto ai progetti già esistenti e soprattutto arricchire il sistema culturale locale di un nuovo e più forte coordinamento e di una capacità progettuale in grado di creare alcuni collegamenti artistici a livello nazionale ed internazionale attualmente poco frequentati. Tali azioni le sintetizziamo in quattro punti:

- Riportare il Teatro Musicale sul territorio attraverso progetti che valorizzino spazi alternativi al teatro.
- Produrre eventi che mettano in relazione artisti locali con artisti di fama internazionale.

- Organizzare con tali artisti master e corsi in modo che attraverso il contatto con essi rimanga un arricchimento tecnico e artistico permanente ai giovani musicisti del nostro territorio.
- Formazione professionale nel canto nella musica e nella danza.

L'Associazione "Atelier, la voce dell'Arte" si prefigge di offrire una serie di eventi di alta qualità artistica attraverso una modalità produttiva che sviluppi ed abbracci contemporaneamente le tematiche sopra elencate ritenute assolutamente preziose ed indispensabili per il nostro territorio. Alcune delle nostre produzioni sono state allestite in spazi scenici alternativi ma che caratterizzano fortemente le peculiarità territoriali; Il progetto di punta che in soli due anni si è imposto nel territorio e nell'intero Nord Ovest riportando un grandissimo successo, è il Festival Internazionale di Musica Teatro e Danza, "Tones on the Stones" , ambientato nelle Cave d'estrazione del Verbano Cusio e Ossola ([www.tonesonthestones.com](http://www.tonesonthestones.com)). Iniziativa unica nel suo genere ha registrato circa ottomila presenze nei 10 appuntamenti in cartellone proponendo proprie produzioni, artisti italiani e grandi artisti internazionale. L'obiettivo del progetto porta a guardare con nuovi occhi i maestosi e geometrici luoghi che si aprono nella montagna portando in primo piano il valore estetico oltre che storico delle cave del VCO; abbiamo immaginato questi squarci maestosi come affascinanti palcoscenici e realizzato una serie di eventi esclusivi.

Dopo alcuni anni di attività abbiamo individuato i due progetti nei quali intendiamo esclusivamente e completamente convergere le nostre energie e le risorse economiche, tale scelta è scaturita dal successo ottenuto e dalla qualità che siamo riusciti ad imprimere ai progetti che conseguentemente hanno portato l'associazione ad significativa attenzione da parte delle Istituzioni (Regione Piemonte in primis).

I progetti sono appunto

- Il PREMIO FEDORA , Concorso Internazionale di Opere di Teatro da camera, che speriamo possa trasformarsi con il Vostro contributo nel progetto più completo "Comporre e Rappresentare nel XXI secolo"
- TONES ON THE STONES, Eventi culturali realizzate in cave d'estrazione

L'ideatrice del progetto che stiamo presentando è Maddalena Calderoni, direttore artistico della nostra associazione nonché cantante lirica che svolge la propria attività in Italia e nel mondo. (alleghiamo curriculum). Direttore di produzione sarà Luigi Pretolani che da anni segue brillantemente Festival, stagioni concertistiche ed istituzioni musicali di livello nazionale, attualmente collaboratore stabile anche dell'Orchestra di Mantova. (alleghiamo curriculum).

## **COSA E' KILYKA'**

**Kilykà** è un progetto che ha lo scopo di esplorare modelli di interazione tra il linguaggio musicale, quello visuale e quello gestuale, con particolare attenzione al riconoscimento dei contenuti espressivi. Uno spazio interattivo frutto dell'integrazione di una tecnologia di motion capture markerless e di vari motori di rendering che interpretano visivamente e acusticamente i contenuti espressivi generando interattività.

Il software è in grado di analizzare un flusso video proveniente da una telecamera, senza l'ausilio di particolari sistemi di input (tute o guanti midi, marker, sensori ecc), e trasformarlo in dati che in tempo reale descrivono e interpretano la scena inquadrata. Tutti

questi valori vengono poi trasformati in musica, immagini e interattività, secondo dei criteri definibili in tempo reale.

Le caratteristiche delle applicazioni vanno intese come linee base, alle quali aggiungere o togliere features all'occorrenza (ad esempio la quantità di performers rilevati, la quantità di telecamere impiegate). Kilykà può essere utilizzato anche come strumento di live performing o come sistema di veicolazione di contenuti.

**TotalMusician** è l'applicazione più completa e più vasta tra quelle attualmente esistenti orientate all'audio/video. Il performer, senza l'ausilio di alcuno strumento musicale o microfono genera musica e immagini partendo dai propri movimenti/posture. L'unità di motion/expression capture di Kilykà distribuisce le variabili ricavate dall'interpretazione della scena alle unità di rendering (audio, video, flash/flex) che generano rispettivamente musica, video e contenuti multimediali. L'unità di rendering audio è in grado di gestire infiniti campionatori e sintetizzatori, di utilizzare sequencers per manipolare la composizione in tempo reale e di applicare infiniti effetti in ogni fase del processo.

L'applicazione **VoiceKommander** è un potente strumento di modifica/effettistica audio in tempo reale, pensato per l'utilizzo sia in studio che dal vivo, che consente a un musicista/cantante di modificare la propria voce o il suono del proprio strumento con le posizioni e il movimento del corpo. Inoltre il performer è in grado di gestire quali e quante voci polifoniche vengono create modulando quella originale, la nota che fanno e il loro bilanciamento nello spazio. AudioKommander è anche in grado di cogliere le posture del corpo, e ognuna di esse è associabile a un diverso ambiente sonoro da esplorare con il corpo e la voce. In base al tipo di strumento sono previste diverse unità di motion/expression capture oltre alla cattura del movimento e delle espressioni full body esiste infatti la cattura specifica di alcune parti del corpo (si pensi ad esempio alla mano per un chitarrista o un trombettista, o al viso per un cantante).

Oltre alle semplici coordinate di un corpo umano, il sistema modulare di motion/expression capture elabora dei valori complessi partendo dall'analisi euristica di forme, colori e movimento, con lo scopo di valutare nella scena aspetti espressivi complessi che derivano da un lavoro di interpretazione (gli indici di fluenza, di contrazione e di stabilità, le relazioni tra le varie parti del corpo, rotazioni, velocità relative ecc). L'unità di rendering audio di Kilykà consente di avere infiniti campionatori e sintetizzatori di suono, pilotati dai valori prodotti dal performer con il proprio movimento, come ad esempio gate, pitch, glissato, lunghezza, genere e arrangiamento del campione o della forma d'onda, volume, bilanciamento stereofonico e equalizzazione. Inoltre sono disponibili infinite unità di elaborazione del suono (filtri, distorsori, lfo, envelopes, effetti di looping del suono). L'unità di rendering video di Kilykà ha la possibilità di associare ad ogni valore estrapolato dal motore di motion/expression capture, vari aspetti del playing di clip preregistrate, come anche la riproduzione dell'output video nativo del sistema di motion/expression capture. Alcuni di questi aspetti sono ad esempio la velocità di playing di ogni clip e i valori di ogni filtro applicato in tempo reale sull'immagine, come anche il tipo di fusione tra i contributi video o quali clip siano visibili in ogni momento. Inoltre ha la possibilità di interagire con il sistema di rendering audio mediante una comunicazione a 2 vie che consente all'uno di modificare i parametri dell'altro e viceversa.

**Uno degli aspetti che rende unico Kilykà è il suo sistema di cattura del movimento sofisticato ma di facile applicazione, la cui semplicità di utilizzo e di configurazione è dovuta anche all'utilizzo di una telecamera come sorgente di cattura, eliminando i classici sensori o marker tipicamente usati negli scenari di motion capture. Questo**

significa un abbassamento dei costi e dei tempi di messa a punto del sistema, come anche la garanzia di funzionamento immediato con qualunque individuo senza bisogno di procedure di "preparazione" della macchina o del performer. Da ciò scaturisce inoltre una ben più ampia libertà d'azione da parte dell'artista che non ha limitazioni fisiche nella performance.

Generalmente le tecnologie di motion capture vengono utilizzate in aree come la videosorveglianza, il cinema o i videogiochi, e consistono nel ricavare, di un corpo umano in movimento, la posizione dei principali punti di cinematica (mani, testa, gambe, braccia, bacino ecc).

Kilykà non fa eccezione ed è in grado di ricavare i principali 12 punti di cinematica del corpo umano. La vera differenza rispetto al motion capture tradizionale sono tutti quegli aspetti "interpretativi" che Kilykà è nato per carpire, come ad esempio la fluidità o meno, come anche l'indice di equilibrio di una postura piuttosto che l'accelerazione, la velocità e la distanza legate al movimento di qualunque parte del corpo, o anche la relazione che intercorre tra diverse parti (ad esempio la distanza tra una mano e la testa).

Inoltre il motore audio che genera il suono è basato su una tecnologia di sintesi e campionamento estremamente modulare e dalle ampie possibilità espressive, che consente di creare qualunque tipo di output sonoro, sia esso generativo o di trasformazione di sorgenti sonore preesistenti.

Kilykà è uno strumento decisamente innovativo, dove la tecnologia ha lo scopo di rendere più semplice l'interazione tra l'uomo e la macchina e di favorire la contaminazione tra diverse discipline artistiche, collocandosi come strumento ideale per dare vita a nuove e inesplorate forme di espressività.

### **Perché questo progetto aiuterà il territorio e gli artisti del VCO**

Il Verbano Cusio Ossola è un territorio particolarmente difficile, la totale assenza di strutture per una formazione artistica superiore a quella dilettantistica o semiprofessionale non sono certo un contributo allo sviluppo culturale: non esistono infatti, Conservatorio di Musica, Accademie Teatrali di Danza o d'Arte. Un'altra difficoltà nasce dall'assenza di centri di produzione artistica professionale: a parte rare eccezioni che si occupano comunque di linguaggi tradizionali e assolutamente non dedicati alla contemporaneità o alla sperimentazione di nuovi linguaggi, esistono realtà pressoché amatoriali e semiprofessionali. Gli artisti che hanno conseguito una preparazione professionale, comunque conseguita altrove, svolgono la propria attività principalmente esibendosi in ambiti più prestigiosi o in contesti più gratificanti.

I Festival, le stagioni teatrali e musicali del territorio acquistano spettacoli nella quasi totalità dei casi. Il teatro musicale e la danza inoltre sono i settori più trascurati.

Con il nostro progetto, lanceremo un messaggio decisamente forte nella convinzione che, come abbiamo registrato nell'altro nostro progetto "Tones on the Stones", il pubblico locale e non solo, è desideroso ed affascinato da esperienze nuove ed innovative. Inoltre la vocazione territoriale ad un turismo culturale che ricerca eventi esclusivi e di qualità, sarà di sostegno al progetto che mira comunque a divenire presto un centro di produzione artistica innovativa di respiro internazionale.

E' indubbio che per i professionisti del VCO le occasioni locali non consentano reali sbocchi economici: Le stagioni teatrali e musicali più significative ospitano artisti provenienti da altre zone, per il resto si tratta di eventi sporadici o amatoriali. Con il nostro progetto vogliamo anche dare forza agli artisti locali, offrendo loro l'occasione di creare una realtà d'alto profilo professionale con specifiche peculiarità e legata al proprio territorio; strutturare inoltre una base e consolidare una rapporto professionale volto ad offrire esperienze artistiche soddisfacenti.

Far interagire i nostri migliori artisti, alcuni dei quali operano in campo internazionale, formare i più giovani attraverso un percorso non convenzionale, offrire a tutti l'opportunità di confrontarsi in un percorso di assoluta sperimentazione artistica, rappresenterà un'ottima occasione anche per valorizzare al massimo il tessuto artistico del VCO in un ambito di ampio respiro.

## PIANO DI INTERVENTO

### Struttura progetto e obiettivi

Il progetto si divide in tre fasi :

- FORMAZIONE

Suddivisa in tre livelli : divulgativa - semiprofessionale - alto perfezionamento

Divulgativa: Vogliamo sensibilizzare le giovani generazioni alla creatività e al linguaggio contemporaneo. Proporranno infatti delle giornate nelle scuole medie inferiori e superiori che coinvolgano i giovani utenti in una serie di esperienze artistiche/emozionali attraverso l'utilizzo di Kilykà e il confronto con gli artisti appartenenti al nostro centro di produzione.

Semiprofessionale:

Alto perfezionamento: una componente rilevante del progetto è dedicata alla formazione professionale dei partecipanti, che comprende la preparazione all'interazione tra gli artisti dei differenti linguaggi coinvolti (canto, danza e musica) e l'utilizzo del software Kilykà come elemento aggiuntivo alla fase di creazione. I laboratori saranno aperti a tutti, mentre alle fasi di realizzazione di eventi artistici parteciperanno gli artisti più formati ed esperti.

- CENTRO DI PRODUZIONE ARTISTICA

Una volta acquisita la consapevolezza della nuova possibilità espressiva, gli artisti passeranno alla fase creativa, interattiva, di realizzazione degli spettacoli. Il centro di produzione artistica ha lo scopo di produrre eventi artistici non solo per il territorio, ma si prodigherà per esportarli in altri ambiti culturali prestigiosi italiani e stranieri. Vuole inoltre promuovere il confronto tra gli artisti del territorio e altri di prestigio internazionale. Si prefigge una produzione artistica di alto livello che si imponga nel panorama internazionale in breve tempo e che possa rendere anche il progetto sostenibile economicamente attraverso l'offerta di un ensemble preparato e artisticamente interessante.

- PREMIO DI COMPOSIZIONE

Il progetto è arricchito dalla presenza di un premio su bando pubblico che prevede la composizione di nuove opere di teatro musicale da camera. Le nuove composizioni pervenute forniranno il tessuto sul quale intervenire con i nostri artisti e il software Kilykà, divenendo parte integrante ed interlocutoria dello spartito. Il premio avviato nel 2008 ha ottenuto grande visibilità e funge da elemento di traino per l'intero progetto. L'edizione 2009 ha visto 17 partecipanti provenienti da diversi paesi (cinque italiani, tre inglesi, uno georgiano, uno ucraino, uno greco, due statunitensi, uno irlandese, uno francese, un armeno e uno australiano). Il Premio è ufficialmente realizzato con la collaborazione della Wiener Kammer Oper, che accoglierà le nostre produzioni a partire dalla stagione 2009/2010. Le opere selezionate dalla Giuria il 25 Marzo scorso sono state due: Garland di un giovane compositore inglese e Gelsomino di un compositore italiano, opera scritta per un giovane pubblico, si presta perfettamente al nostro progetto volto anche a divulgare il linguaggio contemporaneo agli studenti.

### **Gli obiettivi di questo progetto sono molteplici:**

- Realizzare un progetto fortemente creativo, concepito su due livelli uno più formativo e l'altro di alto perfezionamento, in entrambi i casi destinato a giovani artisti locali.
- Creare un centro di produzione teatrale e di performance artistiche dedicato alla contemporaneità, divenire in breve tempo un riferimento territoriale, non solo per realizzare eventi locali, ma anche per esportarli in altri contesti culturali (Teatri, Musei, Installazioni ed altro).

**Riteniamo che questa sia la strada da percorrere per rendere sostenibile il progetto, consentendo nuove produzioni e soprattutto per rendersi il più presto possibile e in percentuale sempre maggiore indipendenti rispetto ai contributi degli enti pubblici.**

- Valorizzare le forze artistiche territoriali, offrire spazi e progetti nei quali farle interagire, far crescere professionalmente ed artisticamente le generazioni più giovani. Creare una struttura coesiva che dia reale dignità artistica a musicisti, cantanti e ballerini del territorio.
- Sviluppare il programma software Kilykà ricercando nuove applicazioni soprattutto in rapporto alla creazione in tempo reale di immagini scaturite da movimenti del corpo o suoni vocali e strumentali.
- Dare prestigio al territorio attraverso un progetto esclusivo in ambito internazionale.

## **STRATEGIA**

### **I Laboratori di Formazione**

Come si può evincere dai curricula allegati, i docenti proposti sono artisti estremamente preparati a sostenere questo ambizioso progetto e sono al contempo legati al territorio.

Ramberto Ciammarughi, uno dei migliori docenti italiani di improvvisazione, armonia e musica d'insieme. Compositore, arrangiatore e pianista d'incredibile virtuosismo si esibisce in tutto il mondo. Nonostante il Maestro viva in Umbria, da oltre dieci anni è legato al territorio perché invitato periodicamente a tenere Master e concerti.

Andrea Longhi oltre che essere conosciuto come ballerino estremamente versatile e tecnicamente preparato, ha sviluppato la sua professionalità come coreografo,

**divenendo un riferimento in ambito nazionale. E' profondamente legato al VCO e alla Provincia di Novara, nella sua scuola di Borgomanero ha formato moltissimi professionisti italiani.**

**Maddalena Calderoni, ha svolto la propria attività artistica in ambito lirico in Italia e nel mondo, ma negli anni ha sviluppato competenze didattiche anche in altri settori vocali; ben si presta a seguire questo progetto stilisticamente trasversale.**

### Danza contemporanea

Docente: Andrea Longhi (alleghiamo curriculum)

Il corso destinato a giovani ballerini professionisti e semiprofessionisti delle province di Verbania, Novara e della Lombardia prevede incontri quindicinali da Febbraio a Novembre presso la compagnia di danza Paerbleau Dance Company a Borgomanero (NO). Le lezioni si articoleranno in due sezioni sinergicamente collegate tra loro per permettere agli allievi di affrontare e di perfezionare ogni singolo aspetto coreografico legato alla realizzazione del progetto. La prima di approccio tecnico sulla dinamica del gesto e sulle evoluzioni dello stesso, La seconda legata più specificatamente alla creazione coreografica in quanto tale , intrinsecamente legata agli aspetti musicali che determinano il percorso coreografico. Entrambe le sezioni totalmente collegate per la creazione di un evento artistico perfettamente orchestrato con le Sezioni di Improvvisazione e linguaggio musicale e di Tecnica vocale. La funzione della danza è comunicazione. Tutti gli stilemi e le correnti coreografiche che, a partire dal XIX secolo si sono succedute fino ad oggi hanno in un certo qual modo perpetuato questo assioma comunicativo. Noi, artisti del XXI secolo siamo posseduti da una vitalità nuova. Certe profondità della condizione umana strettamente collegata alla inevitabile evoluzione tecnologica , sono , oggi, di per sé, motivo di ricerca artistica e coreografica.

Nessun'arte può passare inalterata attraverso un periodo così vitale e così complesso come quello in cui viviamo. Dopo un passaggio di autonomia esasperata dell'uomo che riscopriva se stesso come mondo a sé stante tipicamente rappresentativo del xx secolo e che ha avuto in coreografi come Isadora Duncan, Martha Graham e Maurice Bejart la massima espressione possibile, ora la concezione di interrelazione e di comunicazione necessita di un più ampio spazio espositivo che tenga conto della complessa ed evoluta situazione nella quale si trova ad essere la società del XXI secolo. Ecco, quindi, che la ricerca coreografica necessariamente gravita intorno a considerazioni e ad aspetti inerenti lo sviluppo e l'impiego di tecnologie avanzate e sofisticate. Questo progetto ne è , allo stesso tempo, esempio ed espressione. Il corpo, la coreografia come elemento comunicativo e nello stesso tempo creativo di un universo relazionale correlato in modo simbiotico alla tecnologia più avanzata.

### Improvvisazione e linguaggio musicale contemporaneo

Docente: Ramberto Ciammarughi (alleghiamo curriculum)

Il corso destinato a giovani musicisti professionisti e semiprofessionisti delle province di Verbania, Novara e della Lombardia prevede incontri mensili presso la Società Filarmonica di Villadossola. Gli incontri verteranno sulle problematiche dell'improvvisazione, ad ogni livello e sulle tante forme in cui questa disciplina può articolarsi. Naturalmente, su progetti di questo tipo, la ricerca sarà basata sull'applicazione dei processi creativi più puri che esistano e alla natura sperimentale dei nuovi linguaggi. Il corso tenderà, quindi, a prendere la forma di un vero e proprio laboratorio di ricerca, atto

a supportare la realizzazione di uno spettacolo innovativo e a fornire agli allievi una struttura di autentica formazione professionale.

### Tecnica vocale e ricerca di nuove vocalità

Docente: Maddalena Calderoni

Il corso destinato a giovani cantanti professionisti e semiprofessionisti delle province di Verbania, Novara e della Lombardia prevede incontri quindicinali tra Febbraio e Novembre che approfondiranno lo studio della tecnica vocale in relazione al linguaggio contemporaneo. Il canto lirico utilizzato per secoli nell'opera musicale verrà permeato da soluzioni vocali più contemporanee. Si sperimenterà inoltre l'utilizzo della vocalità attraverso apparecchiature di trasformazione sonora e di sovraincisione di suoni vocali prodotti da un solo cantante.

### **Laboratori e Kilykà : interazione e sperimentazione:**

**Tutti i laboratori prevedono momenti di interazione e di sperimentazione creativa legati all'utilizzo del software Kilykà.**

Esempi applicativi

- Il performer ballerino, senza l'ausilio di alcuno strumento musicale o microfono genera musica e immagini partendo dai propri movimenti/posture. Potrà creare un brano e danzarlo contemporaneamente, oppure danzando su di un brano potrà inserire variazioni e inserire nuove melodie scaturite dal movimento estemporaneo.
- Il performer registra la propria voce e, tramite un'interfaccia comandata dal corpo andare a riprodurre le note che ha cantato con uno strumento a scelta (ad es. dopo aver cantato un motivo, si sceglie dal menu di risuonare con un violino o con un flauto quello che ha cantato). Successivamente mentre la prima melodia viene riprodotta l'utente può improvvisare un'altra melodia e sovrainciderla.
- Il performer registra la propria voce/strumento, per poi ricampionarla in tempo reale deformandola, o sincronizzandola a un tempo, manipolandola fino a diventare qualcos'altro. Mixando vari campioni registrati si crea una composizione estemporanea.
- Utilizzare corpo o suoni per creazioni di grafica 3d in tempo reale. Creare scenografie virtuali (proiezioni, magari di grandi dimensioni e/o panoramiche) che nascono dai movimenti del performer e quindi che si evolvono seguendo fedelmente l'evoluzione audio (anch'essa generata dall'utente con i propri movimenti corporei) .

( video dimostrativi di Kilykà <http://vimeo.com/album/9930>)

## **Centro di produzione**

I tre laboratori avranno punti di contatto finalizzati alla creazione di un vero e proprio centro di produzione destinato alla realizzazione di eventi artistici. Gli appuntamenti comuni si realizzeranno per la fase più sperimentale e creativa del progetto che prevede l'interazione con il sistema operativo Kilykà con i soggetti partecipanti al progetto. In questa fase verranno ospitati anche artisti prestigiosi, per arricchire il progetto e per dare spunti di crescita agli artisti più giovani del territorio.

## **Il centro di produzione apre alla città/scuole**

Abbiamo proposto ad alcune scuole medie inferiori e superiori di partecipare al progetto portando nelle scuole Kilykà e alcuni artisti per creare degli incontri volti a sensibilizzare e a coinvolgere gli studenti in un percorso creativo ed espressivo. La proposta è accolta da tutte le scuole interpellate attualmente abbiamo una risposta scritta dalla scuola media statale "Ranzoni" (scuola ad indirizzo musicale)

Nel corso dello svolgimento dei laboratori sono previsti dei momenti di apertura al pubblico per portare a conoscenza il progetto e per offrire agli utenti un momento di interazione e di creatività con i nostri artisti. Il sistema Kilykà verrà messo a disposizione del pubblico gratuitamente, proponendo un'esperienza di forte impatto emozionale e che consenta a tutti di esprimersi artisticamente anche se non dotati di tecniche specifiche. Un modo per avvicinare e coinvolgere attivamente la popolazione avvicinandola al nostro progetto e ad una forma artistica (quella del teatro musicale colto contemporaneo) ritenuta spesso difficile e poco comunicativa.

## **Locations del progetto**

Società Filarmonica di Villadossola formazione strumentale

Scuola Toscanini di Verbania e sede Atelier la voce dell'Arte formazione vocale

Paerbleau Dance Company a Borgomanero formazione danza

Hotel Dino sede del concorso e teatro della prima esecuzione assoluta dell'opera

Scuole statali del VCO