

Giulio Romano De Mattia

Jolt

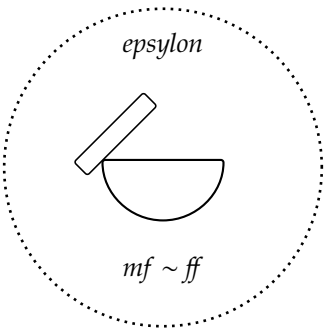
per
Campana Tibetana e Live Electronics

a Marco Di Gasbarro

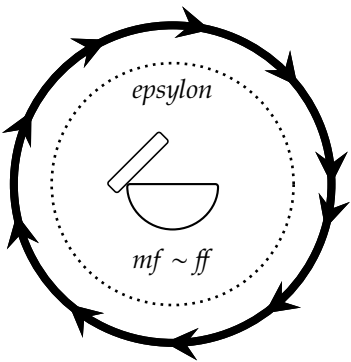
Giulio Romano De Mattia



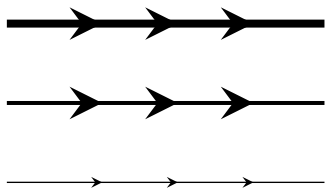
Il brano ha una durata di 8 minuti e si conclude con il gesto centrale. Esistono due forze contrapposte che agiscono sul flusso musicale: una forza centripeta che lo spinge verso il centro, rappresentato dal gesto conclusivo, e una forza centrifuga che lo spinge verso la periferia della circonferenza. La catena di retroazione che va dall’ottavo al sesto gesto si colloca al di fuori della circonferenza, ed è percorribile solo a partire dal secondo giro.



Ogni gesto è racchiuso da una circonferenza tratteggiata, all’interno della quale sono indicati un intervallo di durata e un range dinamico. Il termine *epsilon* rappresenta il più piccolo intervallo temporale necessario per l’esecuzione del gesto.



I gesti sono interconnessi tramite percorsi rappresentati da frecce, che indicano la direzione del flusso. Lo spessore delle linee differenzia i percorsi in base alla loro percorribilità: quelli con linee più spesse rappresentano le traiettorie che vengono percorse più frequentemente.



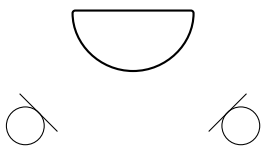
Il flusso complessivo è simile a quello di un circuito di un filtro, in cui alcuni rami di *feedback* presentano frecce orientate in senso opposto rispetto al flusso temporale del brano. I percorsi segnati da linee più spesse vanno attraversati un maggior numero di volte, variando progressivamente il gesto e simulando il meccanismo di feedback. I rami che ruotano attorno ai gesti sono anch’essi dei rami di feedback.

Il sistema di live electronics reagisce alle articolazioni timbriche del percussionista, ma è formalmente gestito dall’interprete tramite cinque fader di guadagno che regolano l’ingresso degli algoritmi. Gli algoritmi in uso sono vocoder che analizzano e sintetizzano lo spettro della campana, traslandolo su differenti altezze. L’interprete ha la possibilità di scegliere quali vocoder suonare nelle sezioni, tenendo presente che quelli che operano sulle frequenze più gravi reagiscono meglio a tecniche di strofinato, mentre quelli che operano sulle frequenze più acute rispondono più efficacemente ai gesti impulsivi. Il sorgente dell’algoritmo è reperibile presso [questo link](#) o nel seguente QRcode.

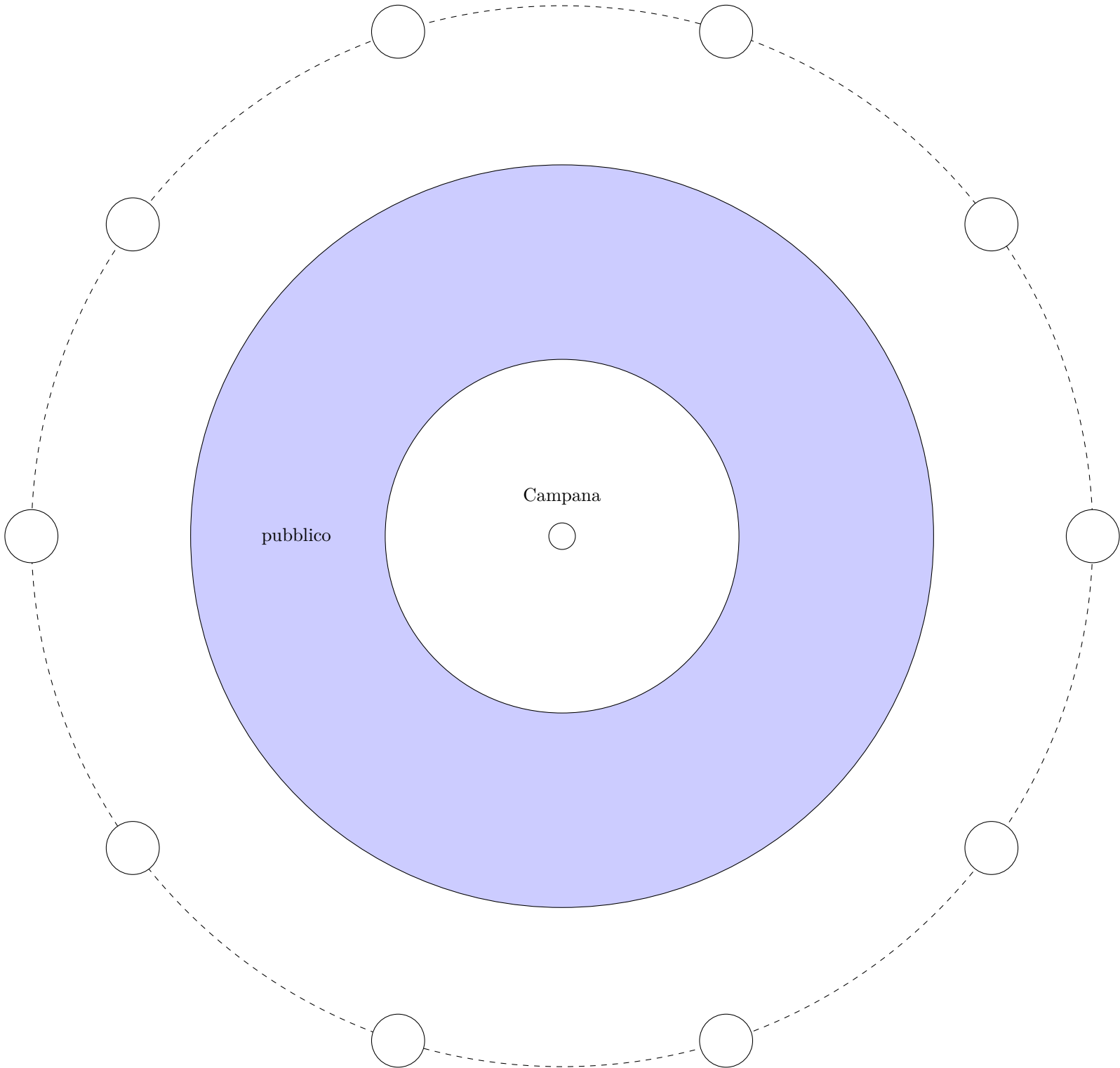


Dettagli di regia

Il percussionista è posto preferibilmente al centro della sala; il pubblico è disposto attorno all'interprete lungo cerchi concentrici che si estendono fino agli altoparlanti. Gli altoparlanti devono essere di maggior numero possibile e disposti a cerchio simulando la circonferenza della campana. Il tipo di diffusione va decodificata dalla traccia Stereo dell'algoritmo, che deve essere trasportata in MS e decodificata per n altoparlanti nei gradi precisi. Per una spiegazione più dettagliata circa la decodifica si rimanda lo studio della documentazione presente nel repository Gitlab in questo link o attraverso il seguente QRcode:

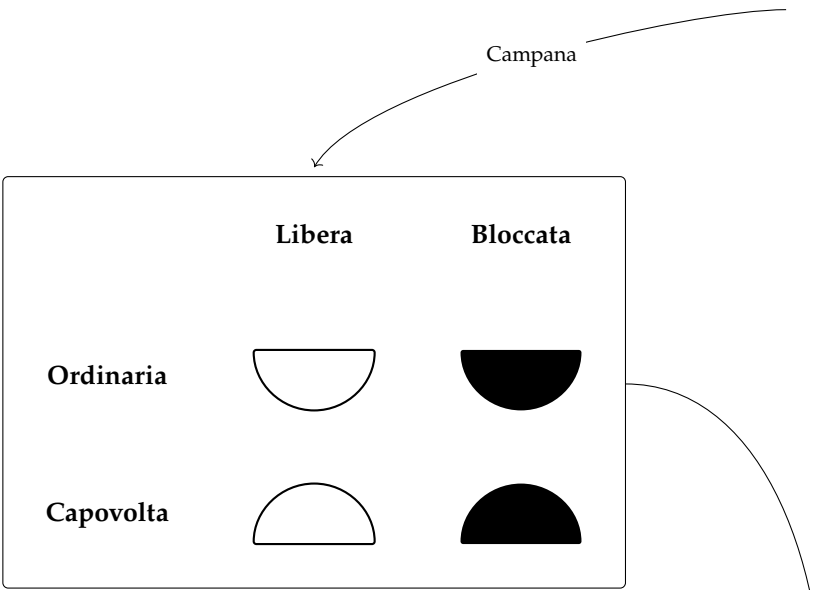


La microfonaione necessaria consiste in due microfoni a condensatore, non direzionali. Le loro capsule guardano il corpo della campana dal basso. Questa disposizione è necessaria poiché i due microfoni si sommeranno in ingresso al DSP per rafforzare il contributo simile in fase.



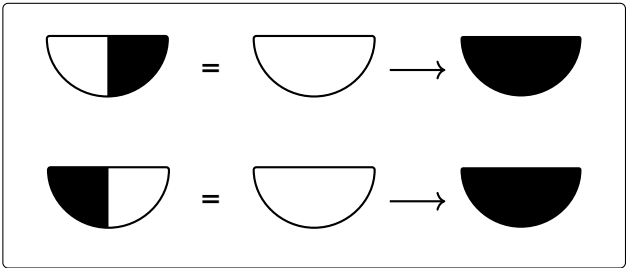
Il brano è concepito come un processo di scoperta dello strumento da parte del percussionista, il quale, attraverso un'esplorazione controllata, individua le possibili micro-variazioni timbriche prodotte. Tali variazioni risultano significative in relazione ai gesti eseguiti precedentemente e a quelli che seguiranno, creando una continuità e un'interdipendenza tra le azioni sonore, dove ogni gesto influenza e viene influenzato dalle perturbazioni timbriche circostanti.

Le seguenti griglie spiegano come interpretare i gesti scomponendo i vari elementi in oggetti primitivi a partire dalla distinzione dei simboli di:



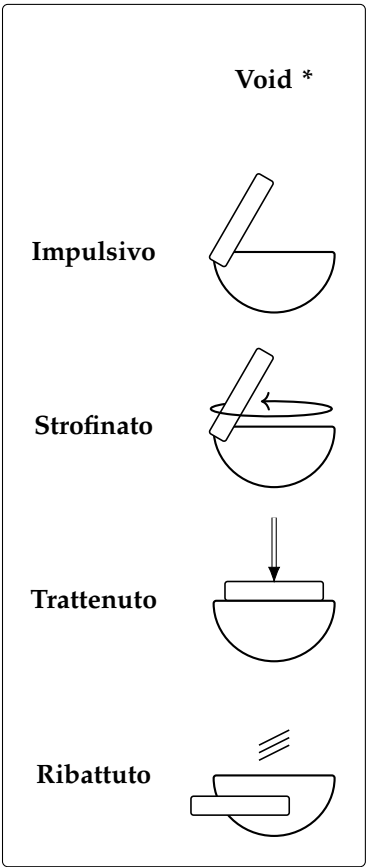
La modalità *Ordinaria/Capovolta* si riferisce alla campana con la parte concava del corpo rivolta rispettivamente verso l'alto/il basso. La tipologia *Libera/Bloccata* si riferisce all'impugnatura della mano che permette alla campana di vibrare o di essere letteralmente bloccata in modo da non permettere una risonanza.

L'articolazione nel tempo di queste due tipologie è definito come *Acciacatura* ed è rappresentata con un passaggio di stato (da Libera a Bloccata e viceversa); il gesto è condensato in un unico simbolo e va letto da sinistra verso destra.

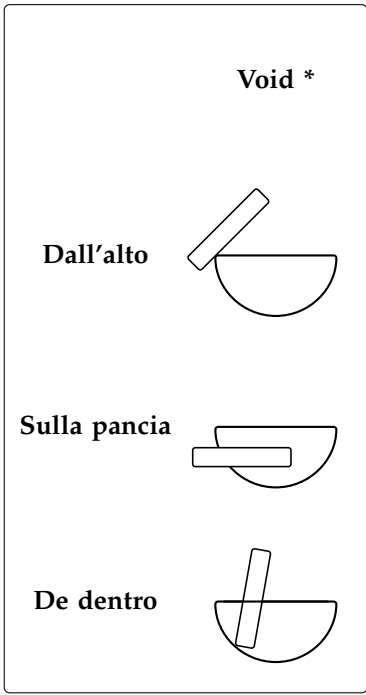


L'acciacatura è da intendersi come smorzamento della risonanza della campana nel tempo. La campana permette uno smorzamento graduale, mentre il battente prevede una discontinuità nell'alternanza tra legno e feltro. Il tempo di smorzamento è variabile in base alle relazioni tra i gesti.

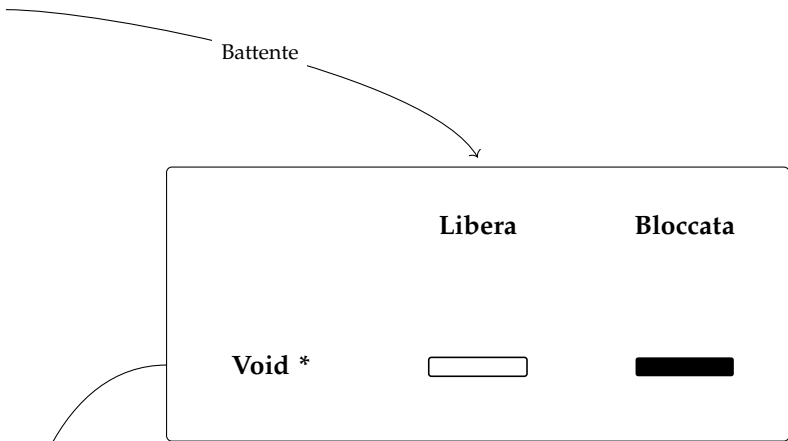
La relazione tra questi due primitivi può essere osservata nella modalità di attacco in relazione allo spazio della campana, e in funzione dell'azione che svolge il battente.



Strofinato: movimento ciclico attorno la campana per generare un suono continuo ma mobile variando la quantità di pressione e di velocità.
Trattenuto: percussione mantenendo il battente attaccato alla campana (senza il rimbalzo necessario per la risonanza).

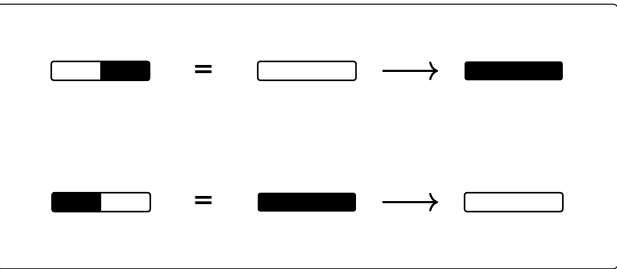


Questi sono i tre gesti che idealmente permettono di eccitare in maniera differente i modi di vibrazione della campana nonostante questi siano difficilmente controllabili data la modalità artigianale di fabbricazione dello strumento.



La tipologia Libera/Bloccata in questo caso si riferisce alla superficie del battente che entra in contatto con il corpo della campana ed è rispettivamente legno/feltro.

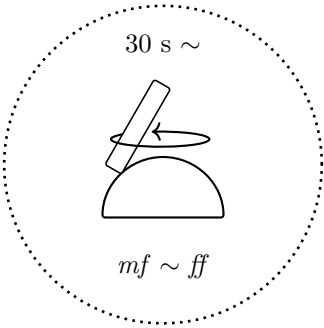
L'articolazione nel tempo di queste due tipologie è definito come *Acciacatura* ed è rappresentata con un passaggio di stato (da Legno a Feltro e viceversa); il gesto è condensato in un unico simbolo e va letto da sinistra verso destra.



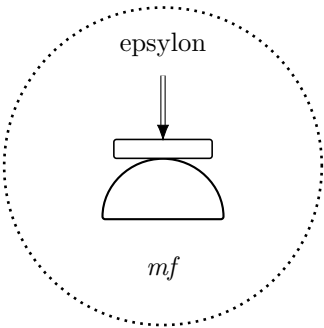
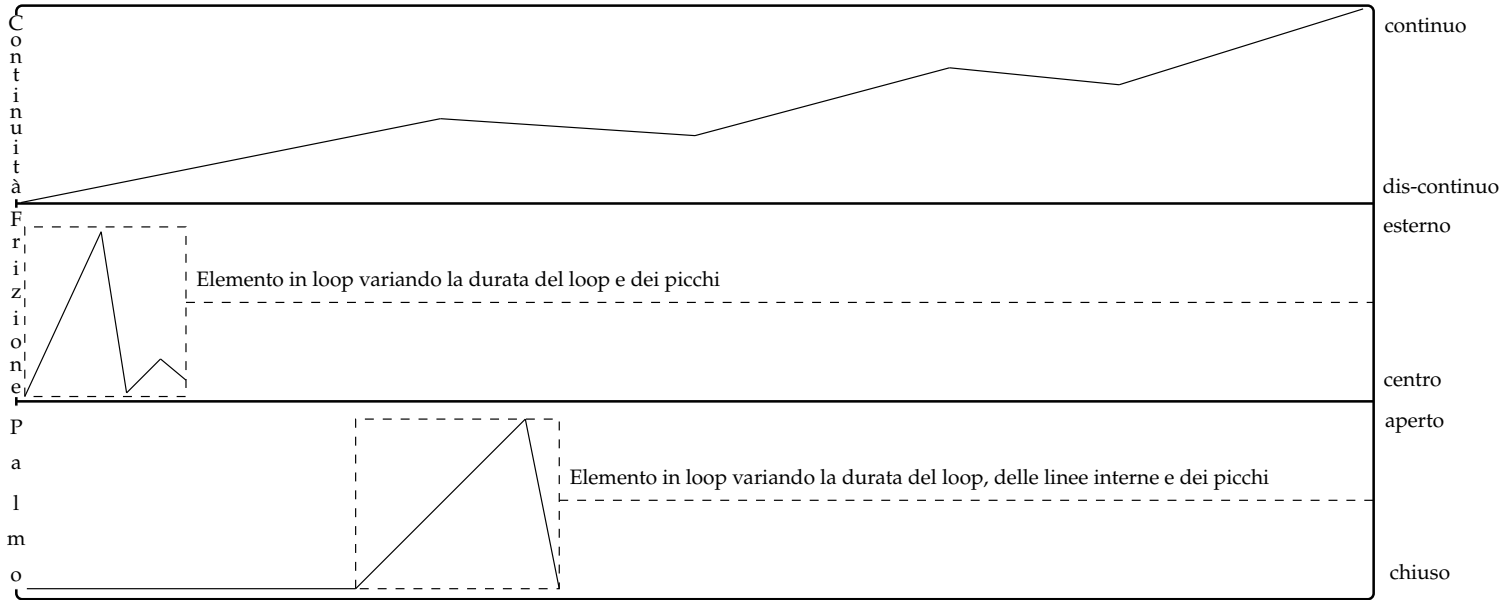
L'acciacatura è da intendersi come smorzamento della risonanza della campana nel tempo. Il battente prevede una discontinuità nell'alternanza tra legno e feltro. Il tempo di smorzamento è variabile in base alle relazioni tra i gesti e l'acciacatura può essere sul silenzio.

* Void si riferisce a tutte le possibili condizioni correlate non specificate poiché trascurabili. È interpretabile come *neutro*.

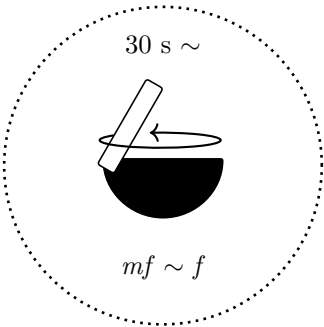
Ingresso



Partenza lenta. Microeventi intervallati da respiri. Il palmo della mano funge da coperchio. I parametri di variazione: continuit  dell'azione, punto di frizione (pi  centrale o pi  esterno), e il movimento del palmo (variazione del rumore intonato emesso dalla risonanza della campana).

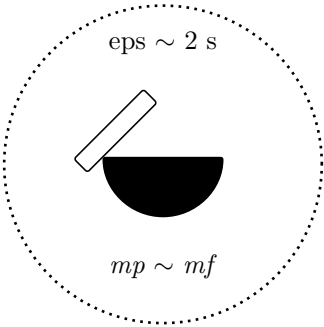


Conclusione di un discorso iniziato precedentemente; presentarlo in sincope ad una pulsazione utilizzata per scandire alcuni accenti del gesto precedente. Sicuro e seguito da un respiro.

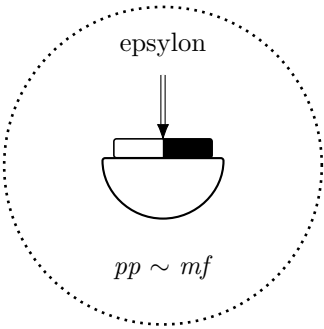


Variazione del primo gesto. Movimento all'interno e all'esterno con il battente sfregato lateralmente, e sul bordo con la parte inferiore del battente.   necessario cambiare il verso della rotazione in maniera inaspettata. Necessita una sempre maggiore articolazione dei comportamenti.

Sezione I

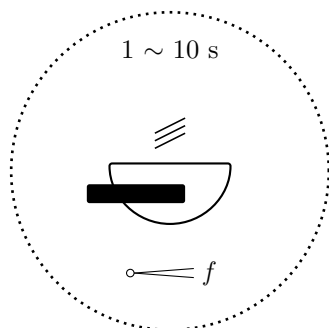


Variare da armonico a fondamentale. L'armonico si ottiene fermando la campana in tre punti equidistanti e rilasciare subito dopo l'eccitazione.

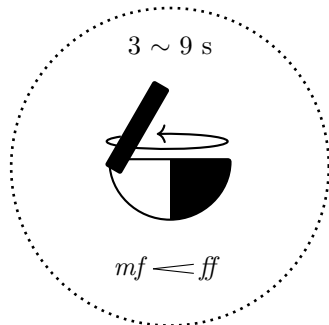


Variare presenza della mano che esegue l'acciaccatura, da poche dita all'intero pugno, per chiudere gradualmente la campana (variazione rumore intonato simile a primo gesto). L'acciaccatura nelle ripetizioni sar  sempre pi  dilatata temporalmente.

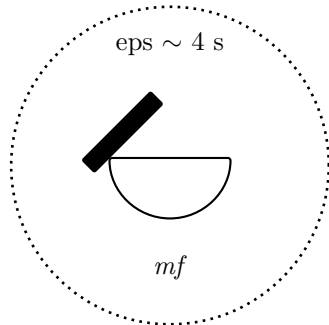
Sezione II



Ribattuto aritmico. Dal nulla con l'assenza del corpo della campana (percussione sul centro del battente, al limite del feltro). Crescita dinamica e accelerando che subiscono lievi fluttuazioni e brusche cesure. La coda del gesto prepara la risonanza per quello successivo.

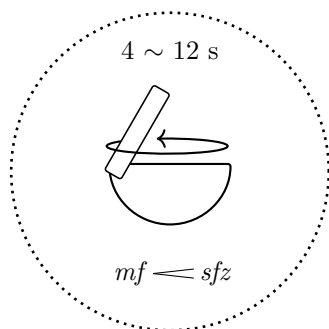


Inizia sul tramono del gesto precedente. Variazione del tempo di smorzamento. Dopo il primo giro della partitura può essere ripetuto su se stesso frammentandolo in micro eventi. Il battente può essere usato per smorzare più o meno lievemente la risonanza del gesto precedente.

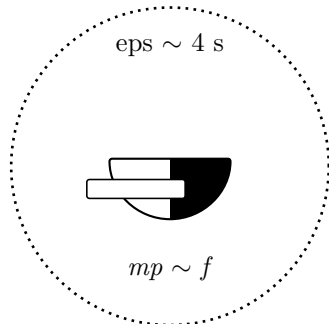


In sincope alla pulsazione generata del gesto precedente. Al variare della dinamica varia la coda di risonanza. Variare punto di percussione del battente, dal centro all'esterno di questo.

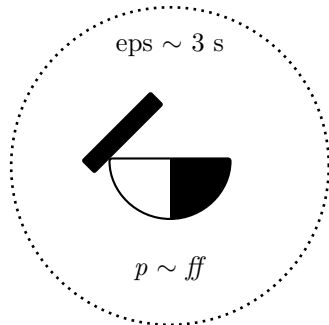
Sezione II



Portare la campana a un livello di vibrazioni tale fino a causare un distacco involontario del battente dalla campana (generazione di micro impulsi durante la continuità dello strufoniato).

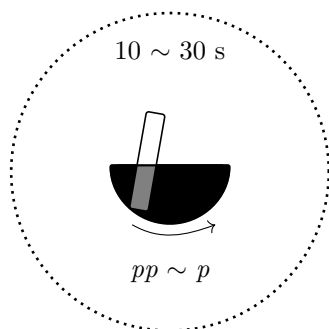


(in relazione al successivo) -> variare la distanza tra le due azioni in base alla dinamica. Ricercare una rincorsa che non permetta di stabilire quale gesto sia proposta e quale risposta.



(in relazione al precedente) -> variare la distanza tra le due azioni in base alla dinamica. Ricercare una rincorsa che non permetta di stabilire quale gesto sia proposta e quale risposta.

Finale



Gesto di connessione tra le sezioni, ma anche il conclusivo. Il brano finisce tornando verso il centro della partitura. Grattato contro la parte interna.