

Giulio Romano De Mattia

# Jolt

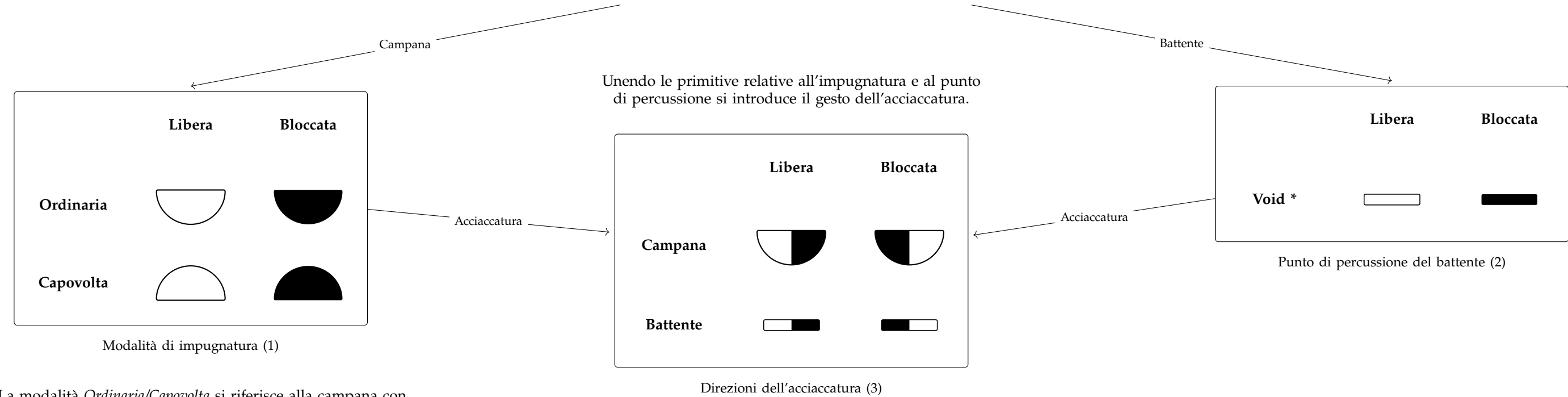
per Campana Tibetana e Live Electronics

a Marco Di Gasbarro

# Indicazioni Preliminari

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:



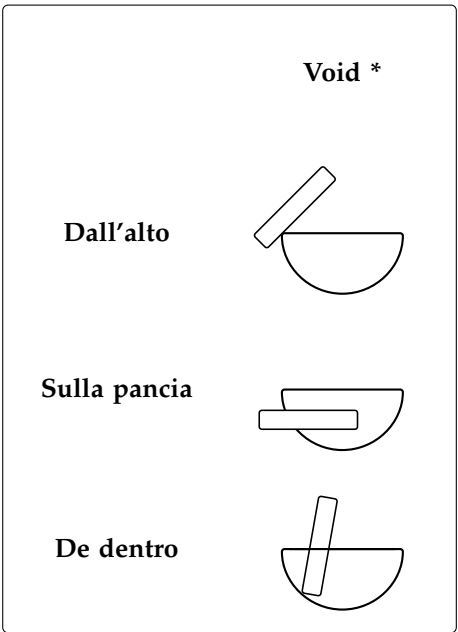
(1) La modalità *Ordinaria/Capovolta* si riferisce alla campana con la parte concava del corpo rivolta rispettivamente verso l'alto/il basso. La tipologia *Libera/Bloccata* si riferisce all'impugnatura della mano che permette alla campana di vibrare o di essere letteralmente bloccata in modo da non permettere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

(2) 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.

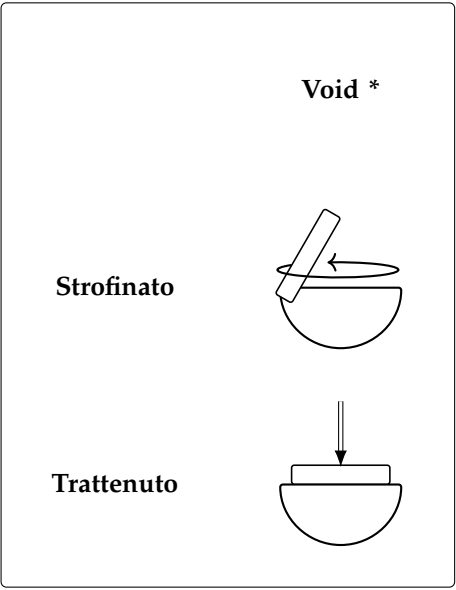
(3) L'acciaccatura è da intendersi come smorzamento della risonanza della campana nel tempo. La tipologia *Libera/Bloccata* definisce la condizione del gesto partendo rispettivamente da libera andando a bloccarla e viceversa. La campana permette uno smorzamento graduale, mentre il battente prevede una discontinuità nell'alternanza tra legno e feltro. Il tempo di smorzamento è variabile in base alle relazioni tra i gesti.

(4) 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.

(5) Lo *Strofinato* si riferisce al movimento ciclico attorno la campana per generare un suono continuo ma mobile variando la quantità di pressione e di velocità. Il *Trattenuto* consiste nel percuotere il corpo dello strumento mantenendo il battente attaccato alla campana (senza il rimbalzo successivo necessario per la risonanza, smorzando quest'ultima col corpo del battente).



Punti di percussione della campana in relazione al battente (4)



Gesti ulteriori (5)

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

Jolt

Giulio Romano De Mattia

Licensed under CC BY-NC-ND

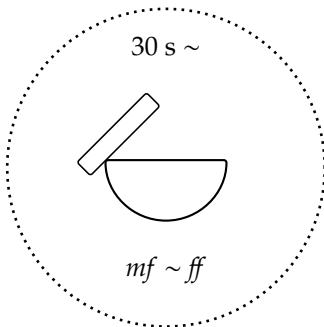


# Indicazioni Semiografiche

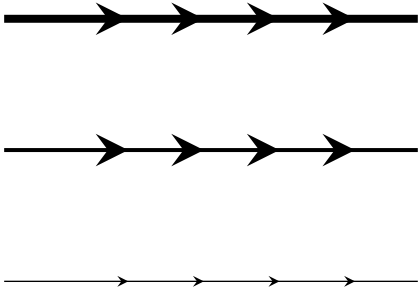
Il brano ha una durata di 8 minuti.

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.

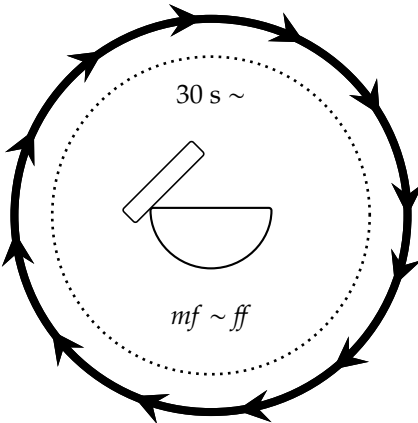
La catena di retroazione che va dall’ottavo al sesto gesto si colloca al di fuori della circonferenza, ed è percorribile solo a partire dal secondo giro.



Ogni gesto è racchiuso da una circonferenza tratteggiata, all’interno della quale sono indicati un intervallo di durata e un range dinamico. Il termine *epsylon* 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 *feed-back* 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.

