

Modulazione ad
Anello dei segnali
dei piezo e
microfonici



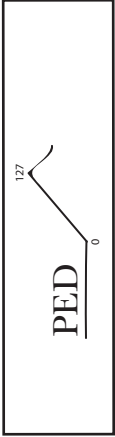
Filtro risonante.
Variazione parametri
controllo Cut-off



Ogni gesto legato al movimento del pedale, è grafizzato da un disegno: l'andamento della parte elettronica seguirà i cambiamenti che avvengono con i cambiamenti di tali parametri; tutto questo non vieta di utilizzare qualunque altra tipo di modalità di esecuzione (Regia, sensori).
L'importante è seguire l'andamento della linea del pedale



Elaborazione
in Live Electronics
GRANI



Ogni controllo a pedale
è un controllo via MIDI
con parametri da 0 al 27
[riscalati]

SCENA 8	Interpolazione cambio scena. Inter. FM1: 25 sec Inter. AM1: 25 sec Inter. FC1: 22 sec Inter. FM2: 23 sec Inter. AM2: 22 sec Inter. FC2: 21	FILTRO RISONANTE Cutoff 421 hz low freq osc 15 hz q 0.87 hz Ring Mod osc 623hz Osc su ph 0.1-23 MOD. AMP AM 100 hz ph 3.96 hz GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 1 FM_vol 0.1 Filtro ris. 0 Grain Gain 0.1 Mod. Freq. 1 FM: 5432hz AM: 8233hz FC: 6411hz Mod. Freq. 2 FM: 5011hz AM: 3330hz FC: 5050hz Mod Amp. AM: 16hz Param. GRANI Lung. Finestra 2131 Gran_T1/T2 500 Variabile intr. zeri 1200
---------	---	---

SCENA 7	Interpolazione cambio scena. Inter. FM1: 25 sec Inter. AM1: 25 sec Inter. FC1: 22 sec Inter. FM2: 23 sec Inter. AM2: 22 sec Inter. FC2: 21 MOD. AMP. AM 100 hz ph 3.96 hz GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 0 FM_vol 0.1 Filtro ris. 0 Grain Gain 0.1 Mod. Freq. 1 FM: 33hz AM: 233hz FC: 211hz Mod. Freq. 2 FM: 111hz AM: 133hz FC: 53hz Mod Amp. AM: 20hz Param. GRANI Lung. Finestra 31 Gran_T1/T2 40 Variabile intr. zeri 0.3
---------	--

SCENA 6	Interpolazione cambio scena. Inter. FM1: 15 sec Inter. AM1: 15 sec Inter. FC1: 12 sec Inter. FM2: 13 sec Inter. AM2: 12 sec Inter. FC2: 11 MOD. AMP. AM 100 hz ph 3.96 hz GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 0 FM_vol 0.1 Filtro ris. 0 Grain Gain 0.1 Mod. Freq. 1 FM: 33hz AM: 233hz FC: 211hz Mod. Freq. 2 FM: 111hz AM: 133hz FC: 53hz Mod Amp. AM: 0.5hz Param. GRANI Lung. Finestra 31 Gran_T1/T2 40 Variabile intr. zeri 0.19
---------	--

SCENA 5	Interpolazione cambio scena. nessuno. GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 1 FM_vol 0 Filtro ris. 0 Grain Gain 0.3 Param. GRANI Lung. Finestra 2011 Gran_T1/T2 200 Variabile intr. zeri 1512
---------	--

SCENA 4	Interpolazione cambio scena. nessuno. GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 0 FM_vol 0 Filtro ris. 0 Grain Gain 0
---------	--

SCENA 3	Interpolazione cambio scena. nessuno. GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 0 FM_vol 0 Filtro Ris. 0.8 Grain Gain 0 FILTRO RISONANTE Cutoff 421 hz low freq osc 15 hz q 0.87 hz PEDALE2: Parametri Cutoff 0 : 127 = 350 : 2350
---------	--

SCENA 2	Interpolazione cambio scena. nessuno. GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 0 FM_vol 0 Filtro Ris. 0.8 Grain Gain 0 FILTRO RISONANTE Cutoff 350 hz low freq osc 20 hz q 0.87 hz PEDALE2: Parametri Cutoff 0 : 127 = 350 : 2350
---------	--

SCENA 1	Interpolazione cambio scena. nessuno. GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 0 FM_vol 0 Filtro Ris. 0 Grain gain 0 Ring Mod osc 623hz Osc su ph 0.1-23 PEDALE1: Osc. su ph RM 0 : 127 = 0.1 : 23
---------	--

SCENA 0	Interpolazione inizio scena. nessuno. GUADAGNO SEGN. (0-1) RM gain 0 FM_vol 0 Filtro Ris. 0 Grain gain 0
---------	--

Legenda

BATTENTI

B1 = Battente Timpano
B2 = Mallet vibrafono
B3= Battente in legno Timpano
B4= Battente in legno Mallet
B5 = battente in legno Archetto

A = Archetto

M5
M4
M3
M2
M1

P1
P2
P3
P4

Ogni molla e ogni piastra hanno un determinato colore in partitura. Ogni combinazione verrà segnalata ad inizio rigo.

NOTAZIONE E SIMBOLOGIA

dx

sx

Il rigo equivale fisicamente al centro della molla o della placca. Le figure scritte sopra e sotto il rigo rappresentano uno spostamento rispettivamente verso destra o sinistra

X

Pietto o unghia su molla.
In questa modalità esecutiva la molla è libera

Pietto o unghia su molla.
In questa modalità esecutiva la molla è fissa

Pietto o unghia su pollice.
In questa modalità esecutiva la molla è tenuta con il palmo

La molla è percossa con la mano destra mentre la mano sinistra tende la molla verso l'alto o verso il basso

Pietto o unghia su pollice.
In questa modalità esecutiva la molla è tenuta con il palmo

Pietto o unghia su pollice.
In questa modalità esecutiva la molla è tenuta con il palmo

La molla è percossa con il dito indice

ESEMPI DI FRASI O GESTI

Nei glissati sulle molle, la velocità con la quale procedere verso dx o sx è segnato con una notazione standard.

7

B6

mp

sfz

mp 3

Le figure ritmiche servono a dare alla composizione un andamento strutturale. Ovvero, anche se molte figure non sono legate da un ictus preciso, servono comunque a creare degli incontri, tra elettronica e parte strumentale o in alcuni punti nell'incontro verticale di più voci. All'interno di queste figure ritmiche sono nascoste le sillabazioni dei versi della poesia di Artau che prende il nome del pezzo e rendono possibile una "vocalità" della composizione.

Questa figura equivale a livello gestuale ad un movimento veloce sulla molla e attivazione dell'armonico. Utilizzare della pece sulle dita migliora di gran lunga il risultato timbrico.

3

In alcuni punti le note plettrate saranno legate ad un grattato. Il finale del glissato sulla molla avrà o il simbolo che identifica il pizzicato, o che indicherà la fermata repentina della vibrazione delle corde

pp

mp

In alcuni punti verranno richieste delle sovrapposizioni tra mano destra e mano sinistra, nella maggior parte dei casi è segnalato quando una delle figure dovrà svolgere il ruolo di continuum sul quale si incontrano altri eventi percussivi

Questa formula indica con che durata e con quale movimento muoversi sulla placca o eventualmente sulla molla. La minima aleatorietà del gesto deve essere comunque gestita con gli accenti e le dinamiche richieste.