

Risonanze Erranti - Luigi Nono

Appunti AECLE

GIUSEPPE SILVI

Accademia S. Cecilia di Roma

grammaton@me.com

Sommario

"... cos'è la durata." Questo progetto di ricerca musicale si pone come strumento di indagine su concetti di durata nelle più ampie e trasversali connotazioni: dalla semplicità del significato del termine durata in forma di parametro, fino alla complessità opposta quando, accostata a parole di solo senso come silenzio, anche la durata smette di significare ed allude a predisposizioni percettive, attive al solo livello fisico. Una ricerca musicale che si dispone a tela di ragno nella relazione tra gli strumenti acustici (tradizionali e aumentati), l'interprete (messo in condizione di ascolto privilegiato) e l'opera musicale (quale momento iniziale, attimo in cortocircuito di attività creativa e contemplativa). Il "canto alla durata" si distribuisce in forma di luogo, suono-tempo dell'osservazione, dell'esperienza e della contemplazione:

"O scossa della durata nel tempo | tu mi cirondi con uno spazio descrivibile | e già descriverlo crea i suoi nuovi spazi!"

NOTE DI PROGRAMMA

Il testo si apre con "... la durata induce alla poesia. | Voglio interrogarmi con un canto, | voglio ricordare con un canto, | dire e affidare a un canto | cos'è la durata."

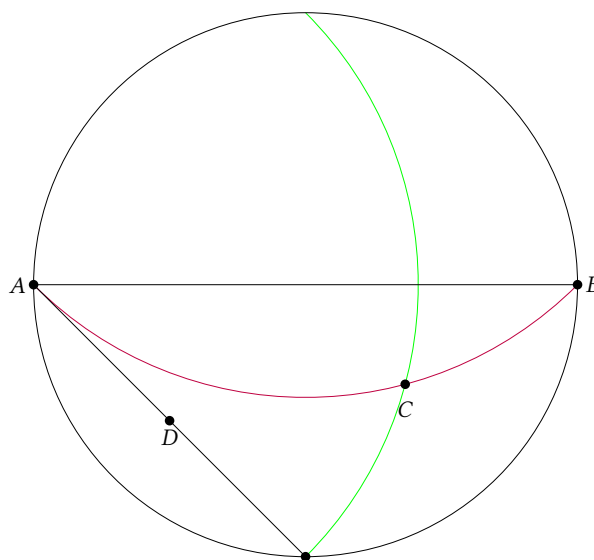


Figura 1: Due lune, Ippocrate su pelle. 2022.

MAPPA

I LUOGO SONORO

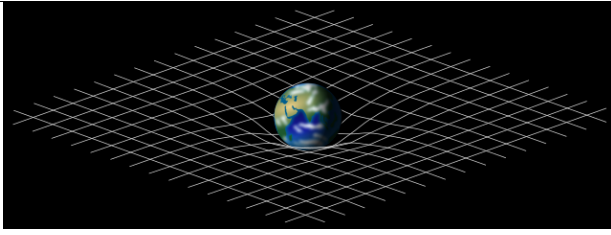


Figura 2: Luogo e messa in scena.

I. LUOGO SONORO



ellisse s. f. [dal lat. scient. *ellipsis*, e questo dal gr. ἔλλειψις «mancanza»]. – In geometria, curva piana chiusa appartenente alla famiglia delle coniche [...] In astronomia, è un'ellisse l'orbita descritta da un pianeta intorno al Sole (che ne occupa un fuoco), quella di un satellite intorno a un pianeta, ecc.
- treccani.it.

Il complesso risultante è quello di un sistema ottonico, otto elementi che costruiscono l'organismo sensibile e sensiente, voce e ascolto, suono quindi luogo. Otto voci, rivolte verso il centro su cui sovrasta un diffusore omnidirezionale a banda larga *S.T.ON3L*, come sul vertice di una piramide a base ottagonale inclinata, dal più basso al più alto: *P-III-S-II-V* scendendo *I-E-II-[P]*. [fig. 2] Il luogo acustico che si crea in questa configurazione è interno al suono interpretato, all'attività musicale, luogo geometrico, ritmico, poetico. Il canto di quattro volte infinite voci in uno spazio in risonanza. Non una proiezione esterna quindi, come accade nella tradizionale diffusione frontale. Non c'è un fronte. Nella messa in scena ideale il pubblico dovrebbe circondare il luogo sonoro, meglio, attraversarlo. Nel caso in cui questo non fosse possibile, il luogo può essere arbitrariamente osservato dall'esterno, in maniera circolare o da una prospettiva; tra le prospettive esterne la più indicata si ottiene posizionando il pubblico rivolto verso la terna *P - III - S*.

Ogni volto fotografato
è un'immagine bellica,
il punto di tangenza
tra l'aereo nemico e la nave
nell'attimo che precede l'esplosione.
Fermo nell'istantanea,
nel contatto flagrante tra due sguardi
immolato, ripreso
mentre le fiamme covano già
nella fusoliera crescendo
dentro i suoi tratti, vive
soltanto il tempo necessario
a compiere la missione del ricordo.¹

¹Magrelli 2018.

$$\begin{cases} x = \left(r + \cos \frac{\theta}{2} \sin v - \sin \frac{\theta}{2} \sin 2v \right) \cos \theta \\ y = \left(r + \cos \frac{\theta}{2} \sin v - \sin \frac{\theta}{2} \sin 2v \right) \sin \theta \\ z = \sin \frac{\theta}{2} \sin v + \cos \frac{\theta}{2} \sin 2v \end{cases} \quad (1)$$

```
//-----
//----- FIGURE OF 8 IMMERSION OF THE KLEIN BOTTLE -----
//-----
import("stdfaust.lib");
//----- DEGREES TO RADIANs -----
d2r = *(ma.PI/180);
//----- VARIABLES -----
a = hslider("angle", 0,0,360,0.1);
v = hslider("v", 0,0,360,0.1);
//----- MATH -----
x(a,r,v) = (r + (cos(a/2) * sin(v)) -
             (sin(a/2) * sin(2*v))) * cos(a) :
             si.smoo;
y(a,r,v) = (r + (cos(a/2) * sin(v)) -
             (sin(a/2) * sin(2*v))) * sin(a) :
             si.smoo;
z(a,v) = (sin(a/2) * sin(v)) +
          (cos(a/2) * sin(2*v)) :
          si.smoo;
fig8immersion(a,r,v) = _,
                    *(x(d2r(a),2,d2r(v))),
                    *(y(d2r(a),2,d2r(v))),
                    *(z(d2r(a),d2r(v)));
//----- BAND-FILTERED NOISE -----
bandnoise(f) = no.noise :
              fi.highpass(64,f) :
              fi.lowpass(64,f);
//----- AMBISONIC B to A-FORMAT -----
bamodule(W,X,Y,Z) = LFU,RFD,RBU,LBD
with{
  LFU = 0.5 * (W + X + Y + Z);
  RFD = 0.5 * (W + X - Y - Z);
  RBU = 0.5 * (W - X - Y + Z);
  LBD = 0.5 * (W - X + Y - Z);
};
//----- SPAT -----
spat(n,a) = par(z,n,*(scaler(z,n,a) : si.smoo)),
            par(z,n,*(scaler(z,n,a) : si.smoo)),
            par(z,n,*(scaler(z,n,a) : si.smoo)),
            par(z,n,*(scaler(z,n,a) : si.smoo))
            with {
              scaler(z,n,a) = sqrt(max(0.0, 1.0 -
              abs(fmod(a+0.5*float(n-z)/n, 1.0) -
              0.5) * n));
            };
stspat(n,a) = spat(n,a) : ro.interleave(n,n);
//----- EXAMPLE -----
process = 0, bandnoise(1000), bandnoise(1002),0 <:
          par(i,4, fig8immersion((i/4)*2*ma.PI,2,v) :
          bamodule) :
          stspat(4,a/360);
```