

# Camminando...lontano

Mattia Pizzato

legno → crine + legno → crine  
sul tasto → al ponte

Violino

ppp ff

60" circa

Oltre la tastiera 18"

Live electronics

Delay input on	input:off
Delay output on	
Avvicinare e allontanare il suono	
Amplificazione off	

Libero pizz.

Vln.

p

arco

3

8

3

ff

sfz

♩ = 60 (D)

El.

Delay clear	Delay input on	input:off
	feedback max	
	Delay output on	

Vln.

sfz

El.

Aumentare gradualmente l'amplificazione
---

Vln.

sfz

sfz

3

sfz

El.

--

2

Vln. (E) → (A) (E corda vuota) 9"

*mf*

El. Delay input on off Suono mobile

Vln. Legno tr tr tr Crine 3 tr tr (A) → (D) (A tenere la nota) *f*

*p* *mp* *mf*

El. Delay input on off Suono molto vicino

Vln. Sul ponte *fff*

El.  $\Delta$  feedback chiudere nel silenzio allontanandosi

Delay output off on subito

## NOTE PER GLI ESECUTORI

## VIOLINO

legno —————→ crine : passaggio graduale dal legno al crine dell'archetto.  
 sul tasto —————→ al ponte : passaggio graduale dell'archetto dal tasto al ponticello.

(E), (A), (D), (G) : indicazione della corda da suonare. Se presenti più indicazioni, suonare la stessa nota sulle due corde).

(E) —————→ (A) : aggiunta graduale di un'altra corda suonando la stessa nota.



: glissando molto lento e insicuro, quasi tentando di suonare la stessa nota cambiando sempre dito. Seguire solo a grandi linee l'altezza segnata dalla freccia, a meno di indicazioni scritte.

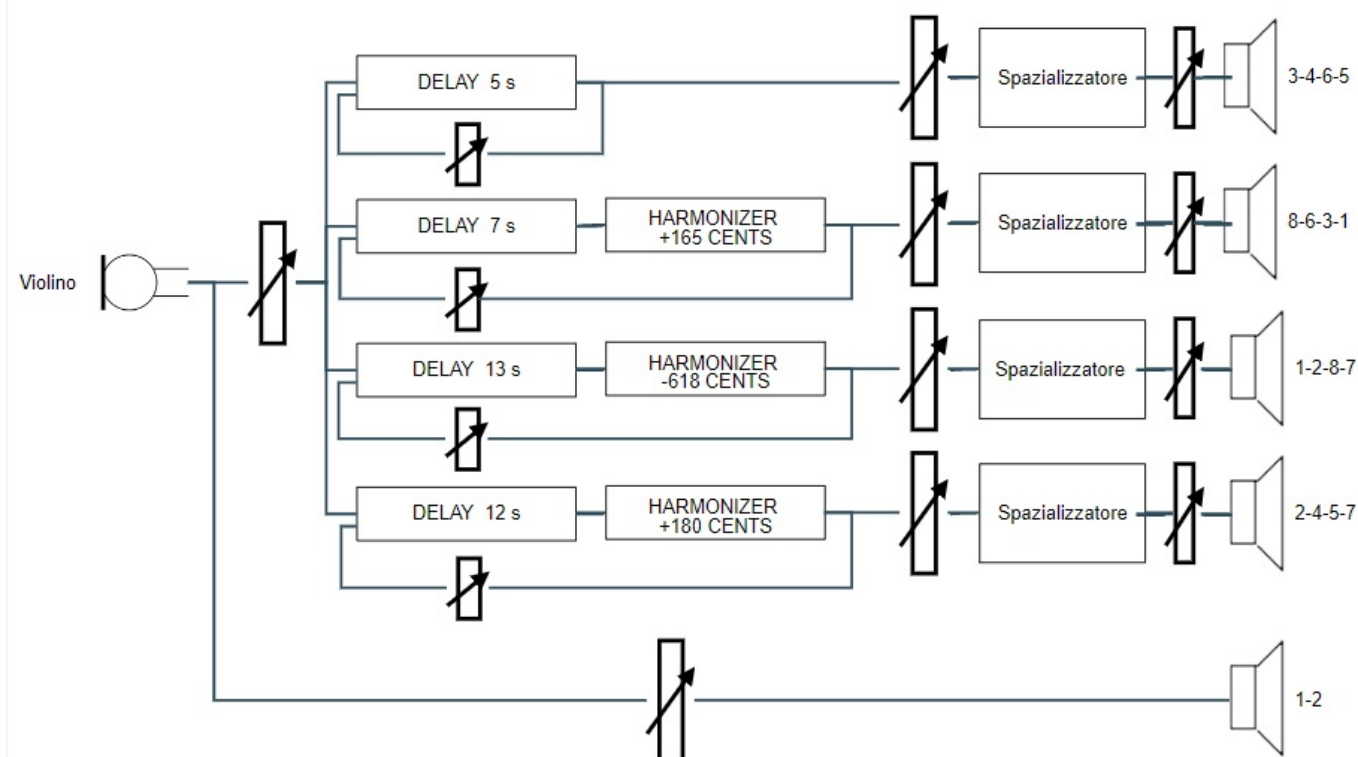


: glissando veloce quanto la nota scritta, quasi un fischio.

Δ : suono ombra; nota da suonare su un'altra corda, ma mascherata dall'altra nota o suonata ad intermittenza.

## LIVE ELECTRONICS

Schema:



È consigliabile raggruppare i controlli di feedback e di mandata agli spazializzatori per avere un maggiore controllo ed un minor numero di fader sotto mano.

## LEGENDA

Delay input on/off : controllo in ingresso di tutti i delay.

Delay out on/off : controllo in uscita dei delay (post harmonizer).

Delay clear : se possibile, cancellare i buffer dei delay.

Feedback : controllo del livello di feedback per tutti i delay.

Avvicinare e allontanare il suono; suono mobile : controllo dinamico dell'uscita degli spazializzatori;  
cercare di non tenere mai fermi i controlli.

Suono lontano : suono degli spazializzatori presente, ma molto piano, percepito distante.

Suono vicino : suono degli spazializzatori chiaramente udibile, forte, percepito vicino.

## DISPOSIZIONE

