

mattia paterna

la differenza tra un punto e un abisso

'drama performance' per voce e live electronics

1. pregresso a un teatro della mente

*Le attese silenziose
da un grigio trafelato
un unico respiro*

Il capo volta lento

*Qual è la differenza
fra un punto e un abisso?*

2. ombre sonore

*Dipinti intervalli delicati
tintinnano
viola*

non provi?

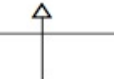
3. pensieri per un'umanità di scarico

apri gli occhi


*sAppartieni
alla carne o al metallo?*

(Mattia Paterna)

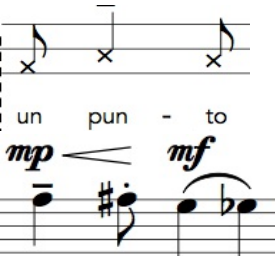
Lista dei principali simboli non convenzionali utilizzati nella parte vocale:



fase di inspirazione della voce




fase di espirazione della voce



parlato intonato, intonazione approssimativa seguendo il profilo indicato (le tre linee rappresentano una divisione del parlato in tre registri)

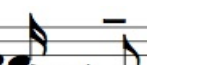
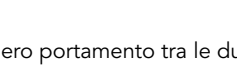
un pun - to

mp *mf*




canto con intonazione precisa (e relativa fonetica da pronunciare)

[ɔ:]

crescendo dal silenzio,
diminuendo al silenzio



leggero portamento tra le due note

NB: le indicazioni di carattere per la voce sono scritte in partitura con carattere normale, mentre le indicazioni sceniche sono scritte in corsivo e le indicazioni temporali sono scritte fra parentesi

Patches e lista dei campioni

Il software utilizzato per la creazione delle patches per il trattamento del suono è **Max** (versione **6.1.7**). Le patches sono racchiuse all'interno di un Max Project per il quale non occorre l'installazione di altri externals o devices.

Per una corretta esecuzione: caricare il Max project e seguire le istruzioni di **INIT**.

Per una migliore gestione del live electronics, i parametri evidenziati in **grassetto e corsivo** negli Interludes possono essere gestiti da controllore MIDI. In questo caso, l'intera performance è pensata per l'utilizzo del controllore Behringer BCF2000.

Lista dei principali simboli utilizzati nella parte elettronica:

Ambisonic panning movement 1 indicano un azione da compiere su una Max Patches

Realtime grain: FREEZE ON
gain: 0.3 (eg. 'Nome dello strumento': Nome Parametro, azione o valore da impostare)

a indicazione del campione da riprodurre sullo strumento 'Sample playback' (voce recitante)

Bitcrush level 0.0 -----> 0.6 a 0 subito! indica una modulazione nel tempo

(eg. si richiede all'esecutore elettronico di variare il livello dello strumento 'Bitcrush' da 0.0 a 0.6 in un arco temporale scandito dalla freccia tratteggiata)

Lista dei campioni (contenuti nella cartella **concert-samples**):

a-le-attese-silenziose.aif
b-dipinti-intervalli.aif
c-dipinti-II.aif
d-high.aif
e-saw-chain.aif
f-cym-bow-10.aif
g-cigarette.aif
h-carne-o-metallo.aif
i-drone.aif
j-drumscape.aif
k-russian-2.aif
l-scratch.aif

ELECTRONIC INTERLUDES E AMBISONIC MOVEMENTS

Essendo in parte performance, la realizzazione elettronica del brano prevede la presenza di due 'Electronic Interludes' che sviluppano le premesse create dal dialogo fra la voce 'reale' e quella 'immaginaria' e che prevedono una serie di istruzioni generali.

Sarà poi il gusto dell'esecutore, e le necessità mutevoli di ogni singola esecuzione, a stabilire il risultato finale.

Scopo delle istruzioni contenute negli Interludes è di fissare un canovaccio improvvisativo sul quale innestare di volta in volta probabilità di sviluppi differenti e tutti necessari.

ELECTRONIC INTERLUDE no. 1

L'esecutore andrà creando un landscape utilizzando le patches Granulator I e Granulator II, con i campioni e i presets caricati come indicato in partitura.

L'esecutore deve aumentare progressivamente i **gain** di ciascuno dei due Granulator.

L'esecutore dovrà ispessire poco a poco il *texture* formato con Granulator I attraverso l'aumento dei parametri **density** e **grain lenght**, nonché attraverso l'uso del parametro **onetorev**.

A circa metà della durata del primo *interlude* l'esecutore farà entrare il materiale derivante da Granulator II, prestando attenzione a creare un reticolo di voci confuse.

L'*interlude* si chiude con il progressivo diminuire dei due Granulator, portando Granulator II a *gain* nullo.

ELECTRONIC INTERLUDE no. 2

L'esecutore andrà a creare uno sviluppo compiuto basato sui due poli dialettici:

- **silenzio/rumore**
- **uomo/macchina**

Per tale scopo, il secondo *interlude* si avvarrà, oltre che dei due Granulator, dello strumento Bitcrush (degrada il segnale digitale diminuendo profondità di bit e sampling rate) e della patch *hard-sounds-2*, la quale crea impulsi a intervalli regolari uniti a glitch e suoni distorti.

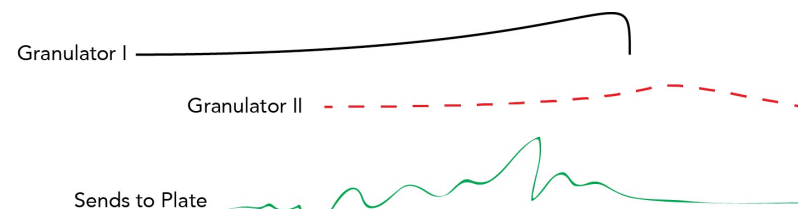
Indicazioni generali per l'evoluzione dell'interludio

PER LA PRIMA PARTE:

1. aumentare i *gain* dei Granulator;
2. aumentare i valori dei parametri **onetoRev** e **twotoRev** (le mandate al Plate Reverb dei due Granulator);
3. aumentare il valore del parametro **Bitcrush level** fino a raggiungere la saturazione dello spazio;

PER LA SECONDA PARTE:

4. portare i parametri *gain* dei Granulator a zero;
5. diminuire il valore del parametro **Bitcrush level** ritornando al freeze di partenza (morphing tra rumore e voce);
6. aumentare il valore del parametro **realtoRev**, portando a saturazione il Plate Reverb;
7. spegnere la patch *hard-sounds-2*
8. aumentare il valore del parametro **decay** del Plate stesso;
9. spegnere la granulazione (Realtime grain GRANULATOR:OFF);
10. aumentare il valore del parametro **Bitcrush level** portando a distorsione il feedback generato dal Plate;
11. controllare il feedback, eseguire un ultimo crescendo e interrompere l'audio dal DSP.

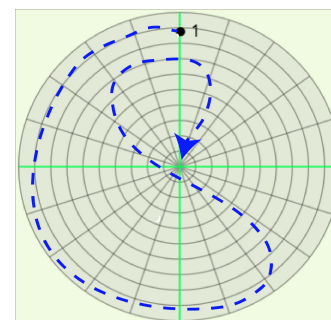


Esempio di Interlude dalla partitura

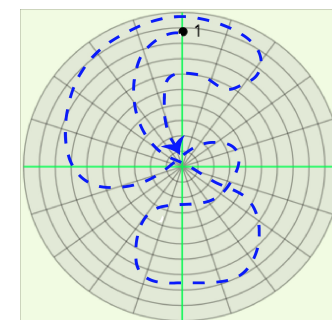
Le linee definiscono la traiettoria che un singolo strumento o parametro dovranno compiere. (in particolare, nell'esempio sopra, si richiede di aumentare i gain dei due Granulator seguendo le loro traiettorie specifiche e di aumentare le loro mandate al Plate Reverb)

NB: tali traiettorie devono considerarsi come un **promemoria** di ciò che è stato richiesto all'esecutore elettronico in modo più specifico nella sezione precedente.

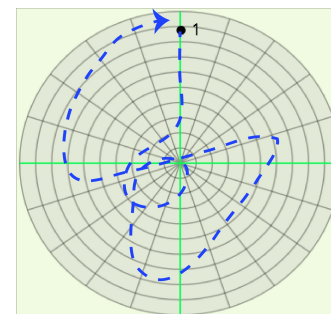
AMBISONIC PANNING MOVEMENTS



no. 1



no. 3



no. 2

LA DIFFERENZA TRA UN PUNTO E UN ABISSO

'drama performance' per voce e live electronics

5

mattia paterna

1. pregresso a un teatro della mente

$\text{♩} = 60$
1'
5"
10"

Voce

$\times 6/8$
pp
agitato
 (subito!)
p *ff*
 da un grigio trafelato un unico respiro

Sample playback

Electronics

Ambisonic panning movement 1
 Mic to Rev: 0.3 → 0.1
 Mic to Ambi: 0.2 → 0.7
 Mic to Grain: 0.0 → 0.9
 (aumentare i gain gradualmente durante le ripetizioni e attivare Realtime grain a partire da 30")

Realtime grain: GRANULATOR ON

Realtime grain: preset SMOOTH

Plate Reverb: preset PLATE-1

Realtime grain: FREEZE ON gain: 0.3

9"
7"

V.

calmo e regolare
mp
 volta il capo verso destra (stop)
 il capo volta lento Qual è la differenza tra un punto e un abisso?
 (più sincrono possibile con la voce registrata)
 gira di colpo!
 un pun - to e un a - bis - so

El.

realtoRev: 0.1 → realtoRev: 0.7 a 0 subito!
 Realtime grain: FREEZE OFF gain: 0.9
 Realtime grain: GRANULATOR OFF
 Granulator 1: load E,F
 Granulator 2: load C,D

2. ombre sonore

40/45" 2' 5" 12" 8"

V. **Granulator 1: preset WIDE**
Granulator 2: preset FAST-PAN

ELECTRONIC INTERLUDE no. 1
 (vedere prospetto 'Interludes')

b *Dipinti intervalli delicati tintinnano viola*

Granulator I
 Granulator II

Sends to Plate

mp *mf* *f* *p* *pp* *f e secco* *irritato*

[ɔ] [o] non pro - vi?

Ambisonic panning movement 2

Granulator 2: A/B xfade 0.2 ----- 0.9

Granulator 1: gain 0.0
 Granulator 2: gain 0.0

3. pensieri per un'umanità di scarico

11" 8" 10"

(non appena si sente l'aspirazione della voce recitante) *sussurrato forte*

a - pri gli oc - chi!

g (rumore di sigaretta che si accende)

h Appartieni alla carne o al metallo?

Realtime grain: GRANULATOR ON
 Realtime grain: preset MEDIUM

Realtime grain: FREEZE ON

Realtime grain: FREEZE OFF

realtoRev: 0.1 ----- 0.5

3'

10/12"

25/28"

12/15"

4'

V.

El.

tempo fluttuante

(attendere il SOL dall'elettronica e intonare)

mp

mf

f

tenuto

[c] -----> [a]

Realtime grain: FREEZE ON

Ambisonic panning movement 3

Granulator 2: gain 0.0 ----- 0.3

Realtime grain: preset REV_DRONE

Granulator 1: gain 0.0 ----- 0.2

Granulator 2: preset DRONE

realtoRev: 0.0!

Granulator 2: preset FREEZE

onetoRev: 0.1 } -----> crescere poco a poco

twotoRev: 0.1 }

13/15"

8"

3/4' per lo sviluppo

V.

El.

f

mp

hard-sounds-2 SUB: ON
NOISE: ON
(aspettare ca. 30")

Bitcrush level 0.0 -----> 0.6 a 0 subito!

Granulator I/II

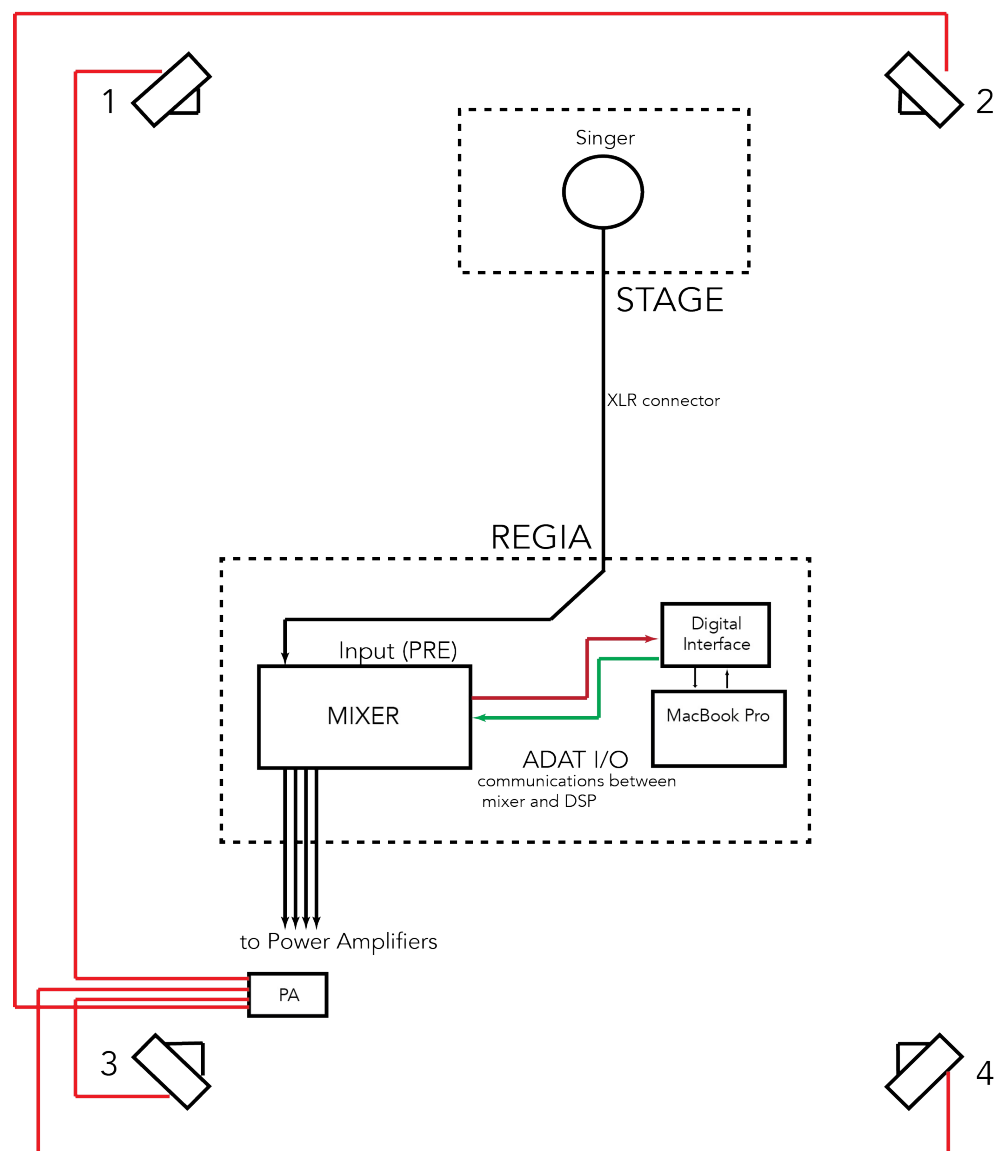
Plate main

Bitcrush level

ELECTRONIC INTERLUDE no. 2
(vedere prospetto 'Interludes')

(giugno '14)

LA DIFFERENZA TRA UN PUNTO E UN ABISSO

Schema delle connessioni e del posizionamento in sala

LA DIFFERENZA TRA UN PUNTO E UN ABISSO

SCHEDA TECNICA

Title: 'La differenza tra un punto e un abisso'

Duration: ca 5'

Composer: Mattia Paterna

MATERIALE HARDWARE:

- MacBook Pro in regia;
- no. 1 microfono in scena (possibilmente dinamico, es. Shure SM58);
- XLR per raccordo tra on-stage e mixer;
- mixer per connessioni verso PAs e MacBook
(in alternativa: interfaccia audio con ALMENO 1 ingresso microfonico e 5 uscite bilanciate a +4dBu).

MATERIALE SOFTWARE:

- Max (6.1 version);
- externals libraries: ejies, ICST ambisonic 2.3, (zsa descriptors 1.01);
- patchers personali.

SCHEMA CONNESSIONI:

- on-stage mic in mixer (o interfaccia audio) tramite connessione XLR;
- mixer in MacBook Pro tramite ADAT I/O per processing e ritorno;
(se presente l'interfaccia audio, si eviti il collegamento ADAT)
- da mixer a PAs per diffusione quadrifonica.

NB: si richiede un assistente in regia per un controllo generale dei volumi di entrata e di uscita.