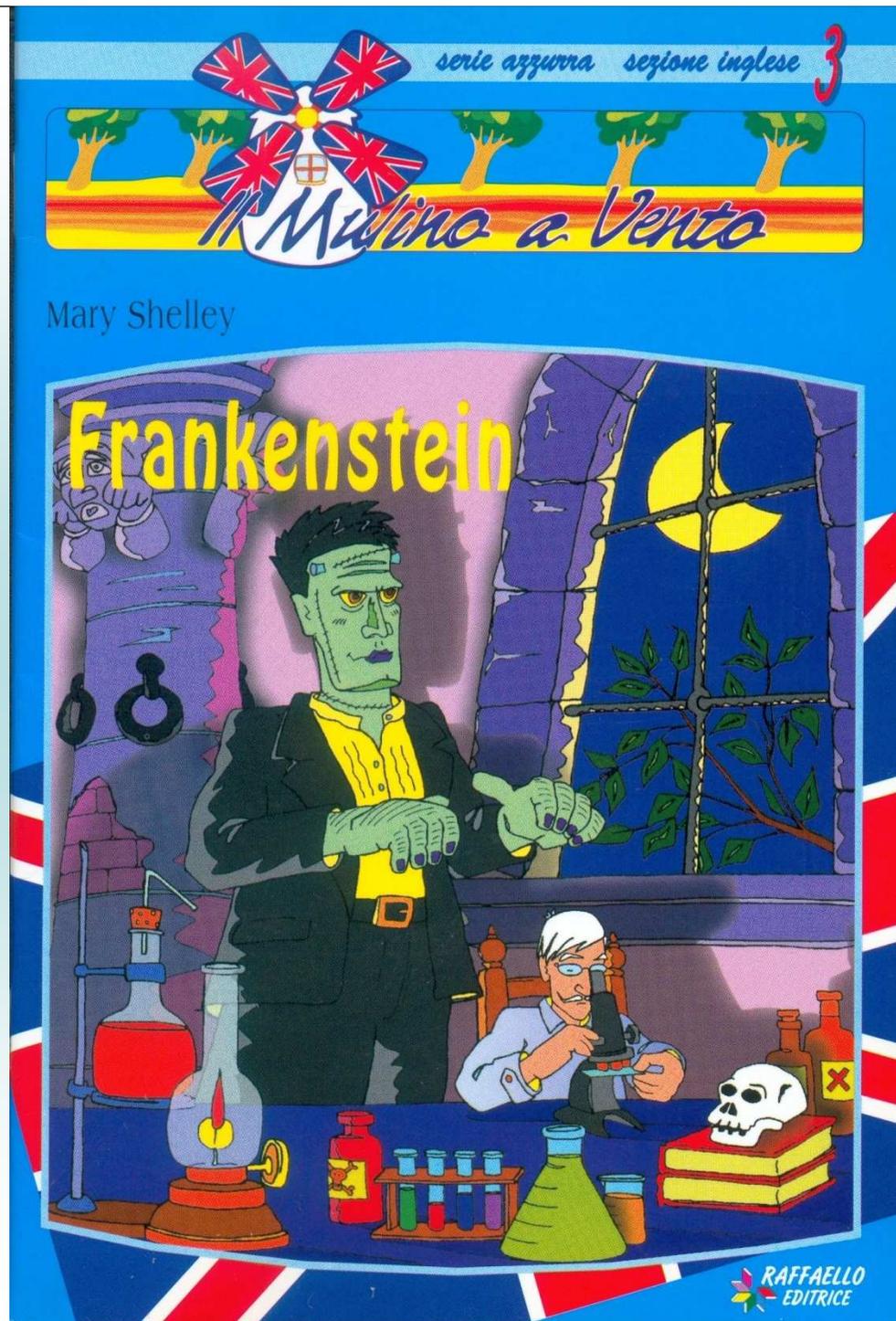


ILLUSTRAZIONI
di

Wassily
Kandinsky
e
Gianluca
Santoni



MUSICA
ACUSMATICA
di

Alessandro
Lamantea

21 luglio 2006

Musica Acusmatica come Arte su Supporto

LINGUAGGIO NARRATIVO

dei suoni nel tempo

GIOCO TEATRALE:

scenografia audio, paesaggi audio,
immaginario spaziale.

Terminologia e processi creativi coincidenti con il CINEMA:

figure, sfondo, articolati,
pennellature

e molte tecniche

(accelerandi, reverse, rallenty...)

Tecniche e Processi compositivi

- **CREAZIONE e/o PRELEVAMENTO**
di famiglie di suoni ambientali
- **EDITING** con tecniche cinematografiche
- **STRUTTURAZIONE** della “trama”
- **COSTRUZIONE** del processo

Tecniche e Processi compositivi

PRELEVAMENTO di famiglie di suoni ambientali

- **RICERCA** per curiosità, interesse e situazione intrinseca (sensibilità degli oggetti sonori):

il fuoco l'acqua la pioggia il cuculo

il cuore (Echocardio Doppler Color)

- **REGISTRAZIONE** del comportamento particolare

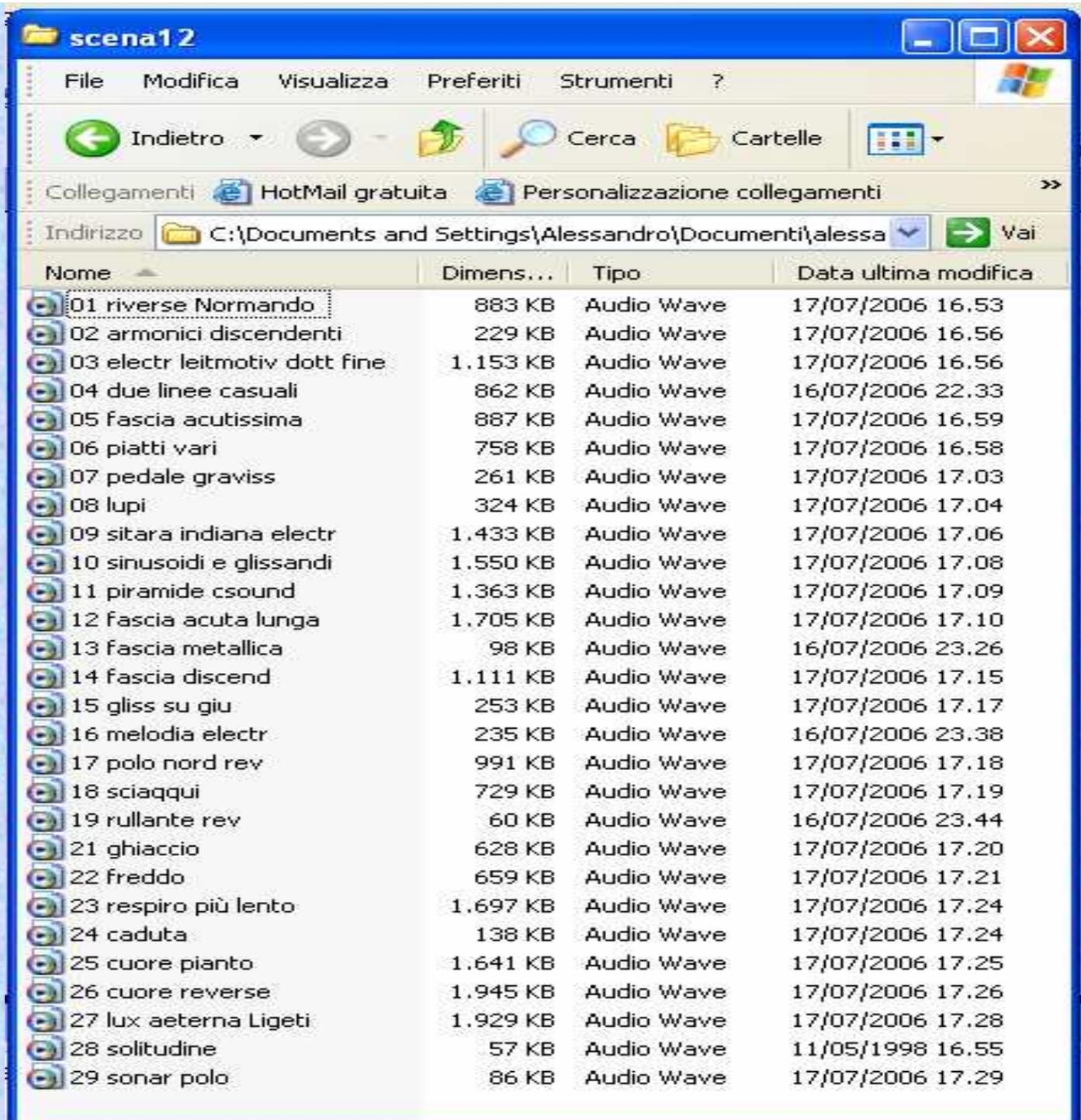
Tecniche e Processi compositivi

CREAZIONE di famiglie di suoni ambientali

- **COLLEZIONE** di oggetti sonori particolari
che sollecitano la sensibilità generale di ascolto
- **SIMULAZIONI** con *CSound*, *SondForge*

**COLLEZIONE
Degli oggetti
sonori**

**Cartella
della scena 12
con 29 audio file
di suoni
concreti e
sintetici**



Nome	Dimens...	Tipo	Data ultima modifica
01 reverse Normando	883 KB	Audio Wave	17/07/2006 16.53
02 armonici discendenti	229 KB	Audio Wave	17/07/2006 16.56
03 electr leitmotiv dott fine	1.153 KB	Audio Wave	17/07/2006 16.56
04 due linee casuali	862 KB	Audio Wave	16/07/2006 22.33
05 fascia acutissima	887 KB	Audio Wave	17/07/2006 16.59
06 piatti vari	758 KB	Audio Wave	17/07/2006 16.58
07 pedale graviss	261 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.03
08 lupi	324 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.04
09 sitara indiana electr	1.433 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.06
10 sinusoidi e glissandi	1.550 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.08
11 piramide csound	1.363 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.09
12 fascia acuta lunga	1.705 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.10
13 fascia metallica	98 KB	Audio Wave	16/07/2006 23.26
14 fascia discend	1.111 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.15
15 gliss su giu	253 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.17
16 melodia electr	235 KB	Audio Wave	16/07/2006 23.38
17 polo nord rev	991 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.18
18 sciaqqui	729 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.19
19 rullante rev	60 KB	Audio Wave	16/07/2006 23.44
21 ghiaccio	628 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.20
22 freddo	659 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.21
23 respiro più lento	1.697 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.24
24 caduta	138 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.24
25 cuore pianto	1.641 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.25
26 cuore reverse	1.945 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.26
27 lux aeterna Ligeti	1.929 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.28
28 solitudine	57 KB	Audio Wave	11/05/1998 16.55
29 sonar polo	86 KB	Audio Wave	17/07/2006 17.29

Tecniche e Processi compositivi

EDITING con tecniche cinematografiche sia dei suoni concreti che sintetici

- Import File, Save as mono, Copy, Cut, Paste in Crossfade, Delete, Mute, Insert Silence, Drag and Drop, Time Stretch, Pitch, Reverse, Fade In, Fade Out, EQ, Amplitude Modulation, Envelope, Noise Gate, Vibrato, Chorus, Flange, Delay, Reverb, Volume, Normalize, Resample

sintesi additiva (a spettro fisso e variabile), AM, granulare, campionamento mix ...

Tecniche e Processi compositivi

STRUTTURAZIONE della “trama”

- creazione della TABELLA degli eventi:

trama

scene (12)

tempi: *prime dieci scene di 1', le ultime due scene di 2'*

ambienti

personaggi

azioni

eventi sonori

leitmotiv

aspetti psicologici

TABELLA DEGLI EVENTI - Pag.1

TABELLA degli EVENTI



Scena	Durata	Testo	n.	Eventi Sonori	Ambienti
1	1'	Victor Frankenstein is a doctor. He studies the human body and electricity. He has a big laboratory.	0	Suoni di interni e lavoro umano	Interno laboratorio scientifico
			10	medicina umana	
			20	<u>Elettronica, saldatore, modem</u>	
			40	<u>Esperimenti chimici</u>	
2	1'	His dream is to give life to a dead body. He works and studies day and night.	60	<u>respiro umano. Effetti onirici e corpo umano</u>	lavoro di laboratorio notturno e diurno
			80	<u>Ingranaggi, molle (notte: cicale, lupi)</u>	
			100	<u>bolle, flash di luce (giorno: grilli, uccelli)</u>	
			110	<u>Sfoglio di libri</u>	
3	1'	Doctor Frankenstein wants to make a beautiful creature. He collects a head, a body, two legs, two arms and two hands.	120	<u>testa (orrore, giro di pan), saldatore,</u>	Interno lab suoni corporei
			140	<u>corpo (cuore), trapano, macchina da cucire</u>	
			160	<u>gambe (passi, molla),</u>	
			170	<u>mani (battito cardiaco, avvitamenti).</u>	
4	1'	One night a flash of lightning strikes Dr. Frankenstein's creature. The creature opens his eyes and stands up.	180	<u>Pioggia, temporale,</u>	Interno lab temporale <u>ester.</u>
			190	<u>fulmine, tuoni.</u>	
			200	<u>Accensione luce. Battito cardiaco.</u>	
			220	<u>Si alza (portamento-molla)</u>	
5	1'	The creature is very tall and very ugly. He's got horrible ears, yellow eyes, black hair, enormous arms and legs.	240	<u>Altezza (portamento). Orrore</u>	Interno lab creatura
			250	<u>Cicatrice (graffi)</u>	
			260	<u>occhi spalancati (fascia fissa)</u>	
			270	<u>enorme (crescendo di armonici)</u>	
6	1'	The creature is a monster. Dr. Frankenstein is scared of him and runs away. The monster leaves the laboratory and goes into the country, too.	300	<u>enorme (crescendo di armonici).</u>	Uscita dal laboratorio
			310	<u>Paura del dottore.</u>	
			330	<u>Passi leggeri veloci. passi pesanti più lenti.</u>	
			340	<u>suoni esterni di notte.</u>	

Composizione Acusmatica e Tecniche della Composizione Musicale su Supporto

Tecniche e Processi compositivi

COSTRUZIONE del processo

Il prodotto Audio

-**CREAZIONE degli *Ambient* per agglomerazione**

environment con animazione degli oggetti nello spazio

Disposizione dei file audio in CubaseSX Steinberg

The screenshot displays the Cubase SX software interface. At the top, the title bar reads "Cubase SX Project - Frankenstein27.cpr". The main window is divided into several sections:

- Top Panel:** Includes the "Cubase SX" logo, menu options (File, Edit, Project, Audio, MIDI), and a transport control section with buttons for Record, Play, Stop, and other functions. It also shows the current time (00:14:00.224) and other parameters like "Master" and "Sync".
- Left Panel:** Contains the "Audio 90" mixer section, which lists 45 audio tracks (Audio 01 to Audio 45). Each track has a volume fader and a solo button. Below the tracks are sections for "Inserts", "Equalizers", "Sends", and "Channel".
- Center Panel:** The "Arrangement" view, showing a timeline from 0 to 10:00. A vertical line indicates the current time position. Various audio files are placed along the timeline, with labels such as "Select audio", "02", "03", "07 ucd", "15ci", "01", "02c", "03", "04", "05", "06", "07", "08", "09", "10", "11", "12", "13", "14", "15".
- Bottom Panel:** The Windows taskbar, showing the "start" button, several open applications (Documents, Composizione Alessa..., Frankenstein, Cubase SX), and the system clock (17.05).

Editing della SPAZIALIZZAZIONE LR

The screenshot displays the Cubase SX software interface. At the top, the title bar reads "Cubase SX". Below it, the menu bar includes "File", "Edit", and "Project". The main toolbar contains various editing tools, including a "Touch Fader" dropdown, and transport controls. The central workspace shows a multi-track audio editor with several tracks. The tracks are labeled as follows:

- avino (2)
- 40 barattoli rotolanti (2)
- 41 riavvolgim nast...
- 42 passi arrabbiati (2)
- 43 cuore arrabbiato (2)

The tracks are arranged vertically, with the top track being the most prominent. The audio waveforms are displayed in a dark orange color. The interface also shows a "Multiple Objects Selected" message at the top left of the workspace. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the "start" button and several open applications, including "Documenti", "Composizione Al...", "Frankenstein", "Cubase SX", and "Documento1 - Mi...". The system clock shows "17.11".

Editing della SPAZIALIZZAZIONE L R e del GAIN

The screenshot displays the Cubase SX audio editing environment. The top transport bar shows the current time at 00:09:00.000. The main workspace features a piano roll with a grid from 4:40 to 5:40. Several audio tracks are visible:

- 5 spazzolino**: An orange track with a waveform and a green automation line.
- 6 eld**: A small orange track with a waveform.
- 01 cuore tranquillo**: A yellow track with a waveform and a blue automation line.

The left sidebar shows the 'Audio 09' channel strip with parameters for volume (6.02), pan (R 20), and gain (0.00). The bottom taskbar shows the Windows Start menu and open applications including Documents, Composizione Al..., Frankenstein, Cubase SX, and Documento1 - Mi... The system clock indicates 17:15.

Tecniche e Processi compositivi

COSTRUZIONE del processo

Il prodotto Audio

ANIMAZIONE CINEMATOGRAFICA

- **ESPEDIENTI TEMPORALI:** orologio, trasposizione di scene, accelerazioni, notte, giorno

- **3 TIPI DI SPAZIALIZZAZIONE:**

- 1) **di lontananza** esterni agresti, ambienti abitati, paesaggi, Polo Nord
- 2) **di prossimità** laboratorio, interni domestici
- 3) **di “interiorità”** cuore, respiro, passi, spazzolino, focus individuale per il punto di vista dell’ascolto

Tecniche e Processi compositivi

COSTRUZIONE del processo

Il prodotto Audio

CARATTERIZZAZIONE sonora DEI PERSONAGGI

- LEITMOTIV

Dr. Frankenstein: suoni elettronici di laboratorio, respiro

Creatura: cuore, passi

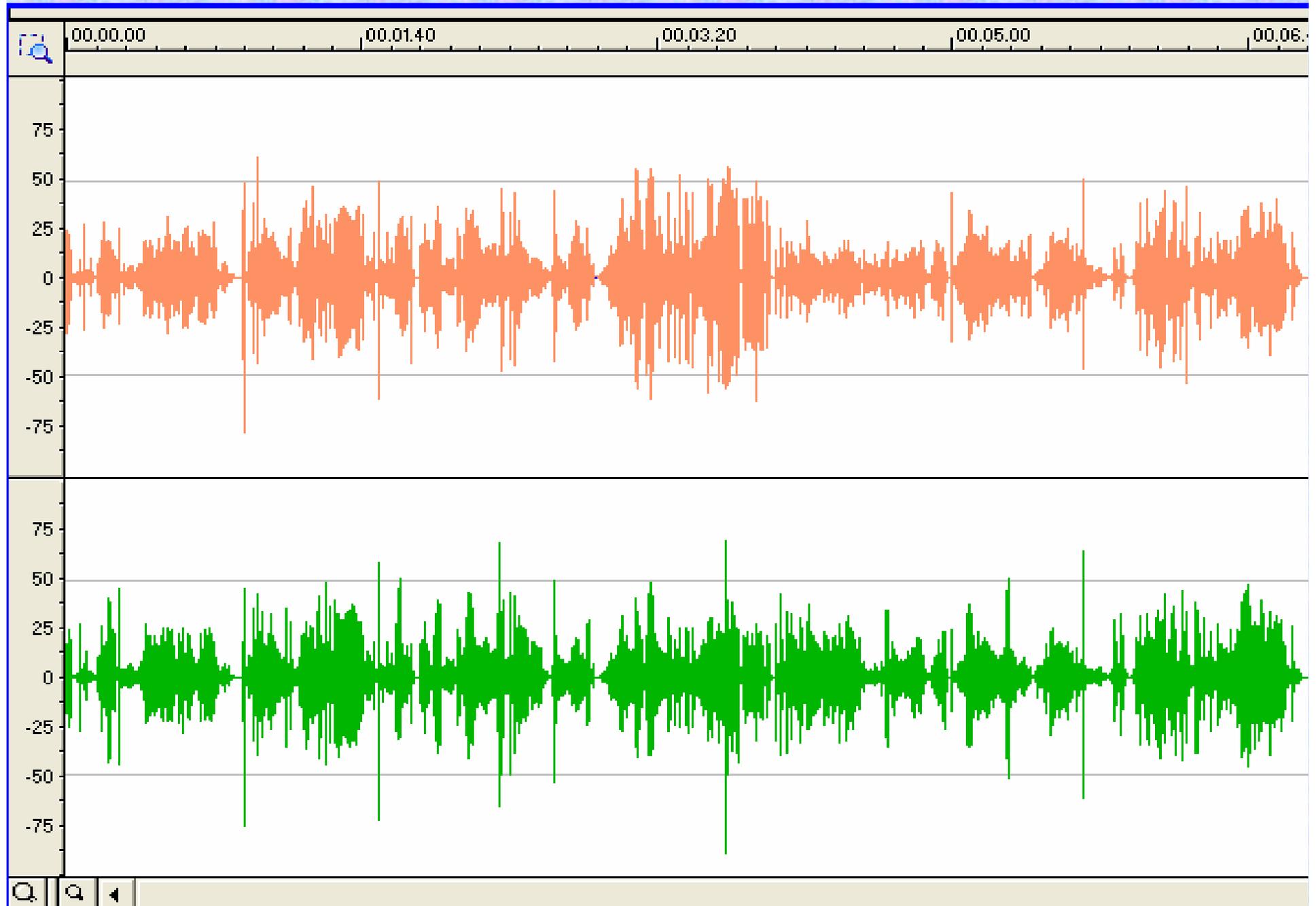
- ASPETTI PSICOLOGICI

Dr. Frankenstein: ambizione, orrore, paura, rabbia, rancore

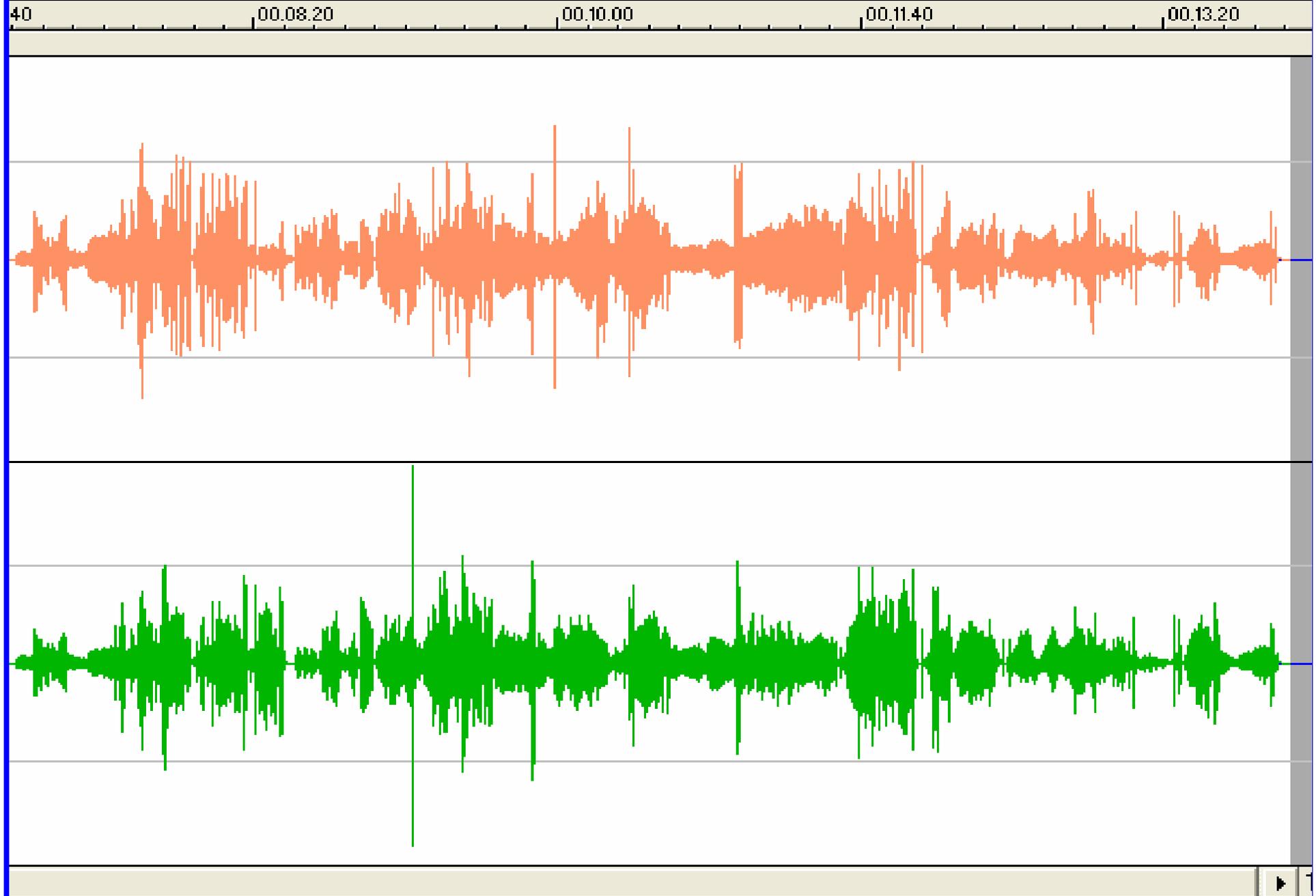
Creatura: solitudine, tristezza, imprecazione, pianto

Altri: spavento, terrore

Il file Audio (0' - 7'00'')



Il file Audio (7'00" – 14'00")



Tecniche e Processi compositivi

COSTRUZIONE del processo

Il prodotto Video

- **IMMAGINI DEL RACCONTO** con testi in inglese
illustrazioni di Gianluca Santoni
- **LUNGHE TRANSIZIONI** che sfumano verso
- **IMMAGINI ASTRATTE**
opere di Wassily Kandinsky
per non eludere l'attenzione dall'ascolto acusmatico

Editing con Windows Movie Maker 2

The screenshot displays the Windows Movie Maker 2 interface. The title bar reads "Frankenstein - Windows Movie Maker". The menu bar includes "File", "Modifica", "Visualizza", "Strumenti", "Clip", "Riproduci", and "?". The toolbar contains icons for file operations and editing. The main workspace is divided into three sections:

- Attività filmato:** A sidebar on the left with three sections:
 - 1. Acquisizione del video:** Includes "Acquisisci da periferica video", "Importa video", "Importa immagini", and "Importa audio o musica".
 - 2. Modifica del filmato:** Includes "Mostra raccolte", "Visualizza effetti video", "Visualizza transizioni video", "Crea titoli o riconoscimenti", and "Crea Filmato automatico".
 - 3. Completamento del filmato:** Includes "Salva su computer", "Salva su CD", "Invia tramite posta elettronica", "Invia sul Web", and "Invia a videocamera DV".
- Raccolta: Raccolte:** A central area with the instruction "Trascinare un clip e rilasciarlo nella sequenza temporale sottostante." It displays a grid of video thumbnails labeled "01 copertina", "02 abstract", "03 laboratorio", and "04 scena 1".
- Sequenza temporale: 01 copertina:** A timeline on the right showing a preview of the video sequence. It includes a central video clip and side panels for "ILLUSTRAZIONI di Wassily Kandinsky e Gierluca Sartori" and "MUSICA ACUSMATICA di Alessandro Lanerata".

At the bottom, the "Mostra storyboard" section shows a detailed timeline with a time scale from 0:00 to 0:02. The video track contains clips for "02 abstract", "03 laborat...", and "04 scena 1". Below the video track are tracks for "Transizione", "Audio", "Audio/Musica", and "Sovrapposizione titolo". A tooltip in the storyboard area reads: "Trascinare un clip video o un'immagine in questo punto per eseguirne l'aggiunta nel filmato." The Windows taskbar at the bottom shows the Start button, the "Frankenstein" folder, and the "Frankenstein - Windo..." window. The system tray on the right shows the date and time as "16.01".

Attività filmato

1. Acquisizione del video

- Acquisisci da periferica video
- Importa video
- Importa immagini
- Importa audio o musica

2. Modifica del filmato

- Mostra raccolte
- Visualizza effetti video
- Visualizza transizioni video
- Crea titoli o riconoscimenti
- Crea Filmato automatico

3. Completamento del filmato

- Salva su computer
- Salva su CD
- Invia tramite posta elettronica
- Invia sul Web
- Invia a videocamera DV

Suggerimenti per la creazione di un filmato

Transizioni video

Trascinare una transizione video e rilasciarla tra i due clip video nella sequenza temporale sottostante.

- Diagonale incrociata
- Dissolvenza
- Dissolvenza
- Divisione orizzontale
- Divisione verticale
- Flusso verso l'alto

Sequenza temporale: kand 12

Riproduzione in corso 00:03:32,80 / 01:15:16,32

Mostra storyboard

02:30,00 0:02:40,00 0:02:50,00 0:03:00,00 0:03:10,00 0:03:20,00 0:03:30,00 0:03:40,00 0:03:50,00 0:04:00,00 0:04:10,00 0:04:20,00 0:04:30,00

Video

- kand 14
- 06 scena 3
- kand 12
- 07 scena 4

Transizione

- Pi...
- Diss...
- P...
- Dissolven...

Audio

Audio/Musica

- Frankenstein-rev
- Frankenstein-rev

Sovrapposizione titolo

Attività filmato

1. Acquisizione del video

- Acquisisci da periferica video
- Importa video
- Importa immagini
- Importa audio o musica

2. Modifica del filmato

- Mostra raccolte
- Visualizza effetti video
- Visualizza transizioni video
- Crea titoli o riconoscimenti
- Crea Filmato automatico

3. Completamento del filmato

- Salva su computer
- Salva su CD
- Invia tramite posta elettronica
- Invia sul Web
- Invia a videocamera DV

Suggerimenti per la creazione di un filmato

Informazioni sull'acquisizione video

Raccolta: Raccolte

Trascinare un clip e rilasciarlo nella sequenza temporale sottostante.



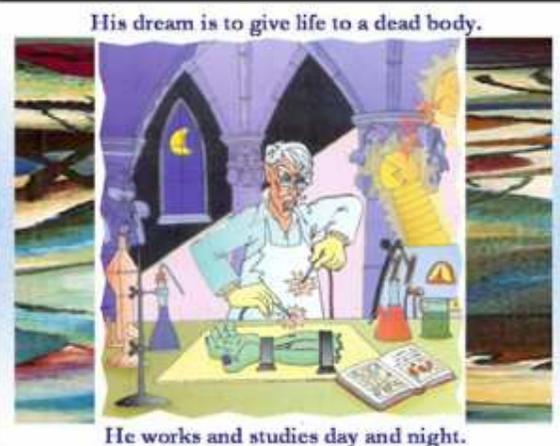
Frankenstein-rev

kand14

kand 4

kand 5

Sequenza temporale: 05 scena 2



Riproduzione in corso 0.02.04,49 / 0.15.16,32



Mostra storyboard

0.01.45,00 0.01.50,00 0.01.55,00 0.02.00,00 0.02.05,00 0.02.10,00 0.02.15,00 0.02.20,00 0.02.25,00 0.02.30,00 0.02.35,00 0.02.40,00 0.02.45,00

Video	05kand13	05 scena 2
Transizione	Pixel	Dissolvenza
Audio		
Audio/Musica	Frankenstein-rev	Frankenstein-rev
Sovrapposizione titolo		

Pronto

Attività filmato

1. Acquisizione del video

- Acquisisci da periferica video
- Importa video
- Importa immagini
- Importa audio o musica

2. Modifica del filmato

- Mostra raccolte
- Visualizza effetti video
- Visualizza transizioni video
- Crea titoli o riconoscimenti
- Crea Filmato automatico

3. Completamento del filmato

- Salva su computer
- Salva su CD
- Invia tramite posta elettronica
- Invia sul Web
- Invia a videocamera DV

Suggerimenti per la creazione di un filmato

Informazioni sull'acquisizione video

Raccolta: Raccolte

Trascinare un clip e rilasciarlo nello storyboard sottostante.



Frankenstein-rev



kand14



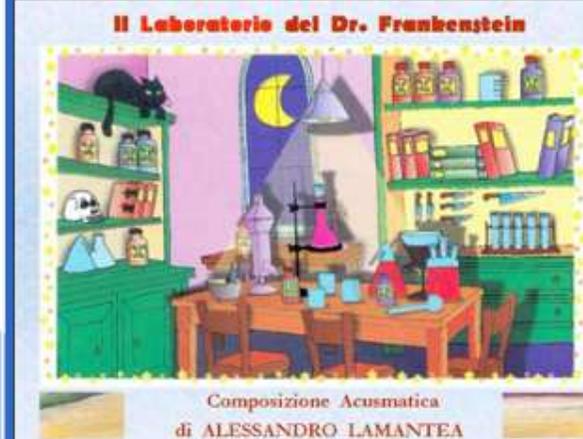
kand 4



kand 5



Storyboard: 03 laboratorio



Riproduzione in corso 00.01.03 / 0.15.16,32



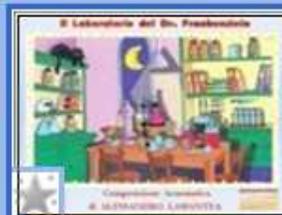
Mostra sequenza temporale



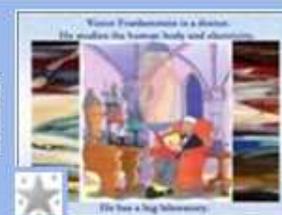
01 copertina



02 abstract



03 laboratorio



04 scena 1



kand 13

Pronto

Composizione Acusmatica e Tecniche della Composizione Musicale su Supporto

**Fine
della
presentazione**

Como, 21 luglio 2006