

# **Paesaggio (10'). 2006**

A landscape photograph showing rolling hills under a clear blue sky. In the foreground, there is a dirt road winding through a field of green grass and yellow wildflowers. A utility pole stands in the middle ground. In the background, there are more hills and a small white building. The overall scene is bright and sunny.

**Composizione Acusmatica  
di**

**Alessandro Lamantea**



**Estate 2006**

**Una visione musicale:**

**SONORIZZARE  
UN PAESAGGIO**

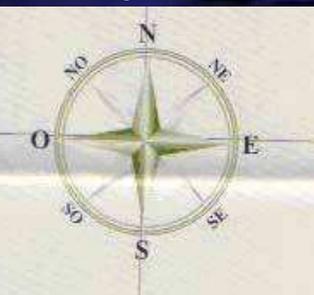
**La collocazione geografica**

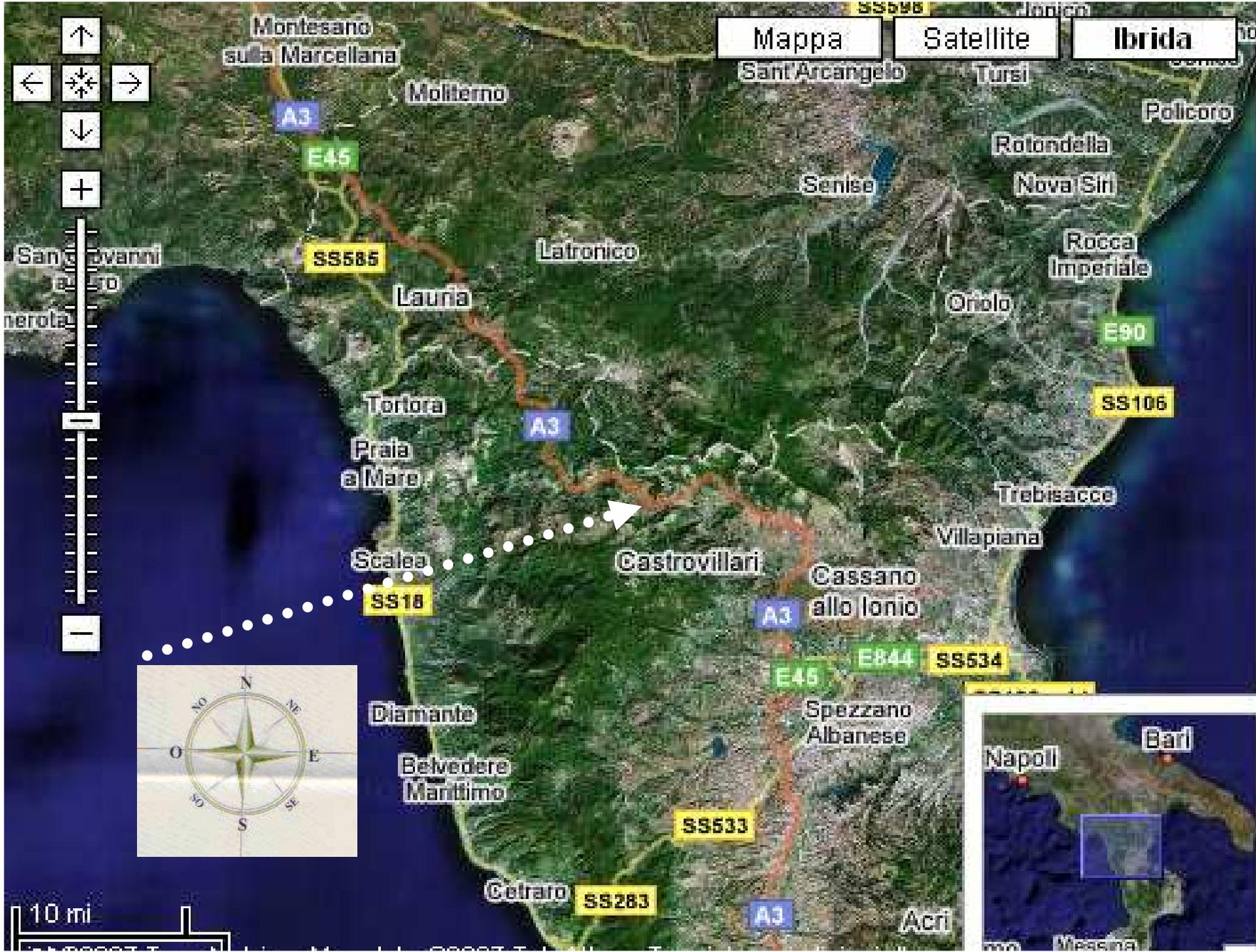
**Paesaggio - Composizione Acusmatica di Alessandro Lamantea**

Mappa

Satellite

Ibrida









Mappa

Satellite

Ibrida



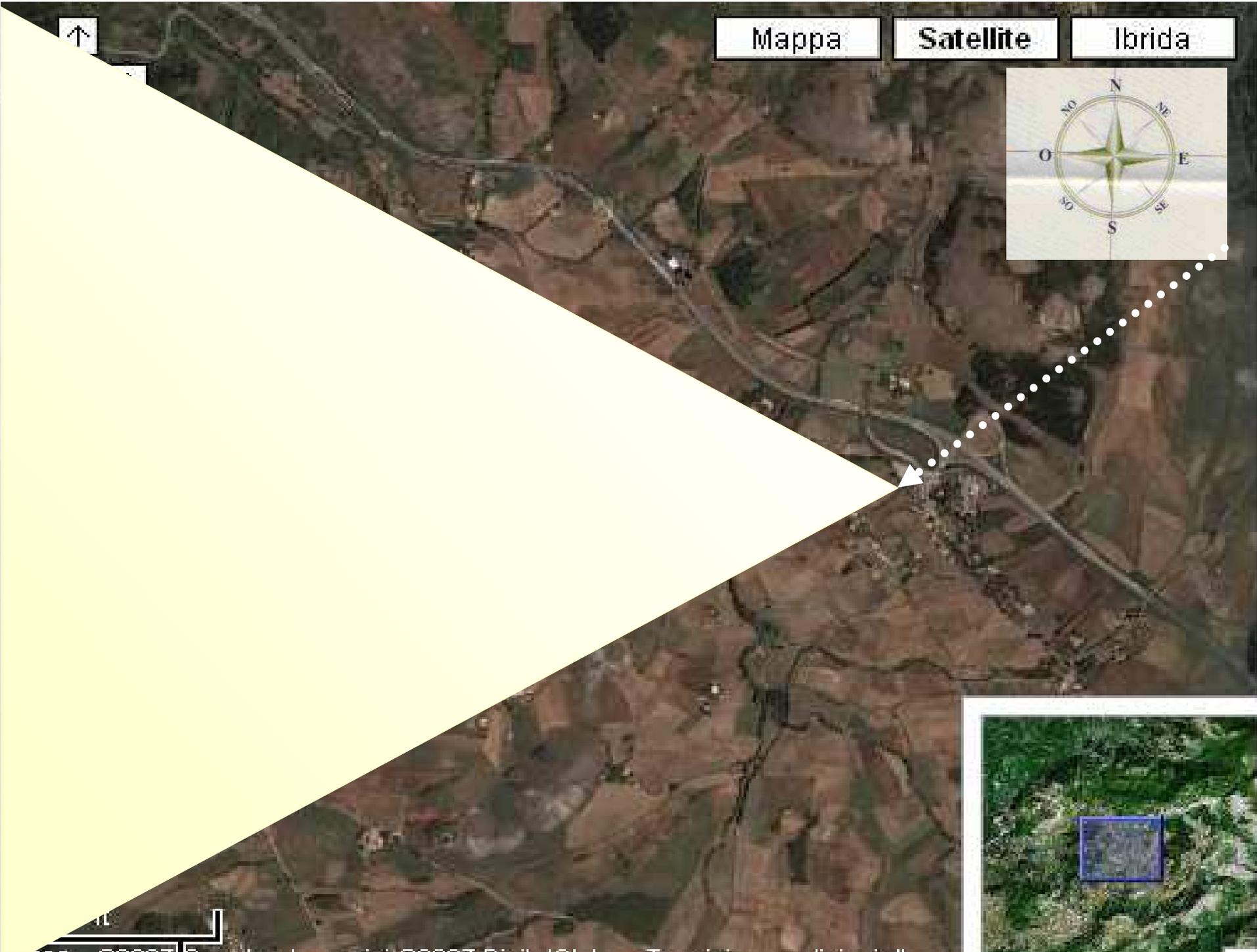
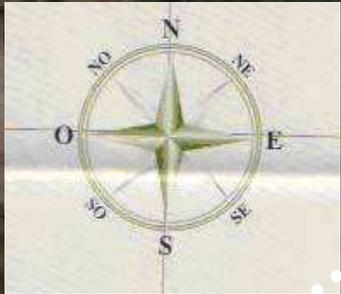
2000 ft

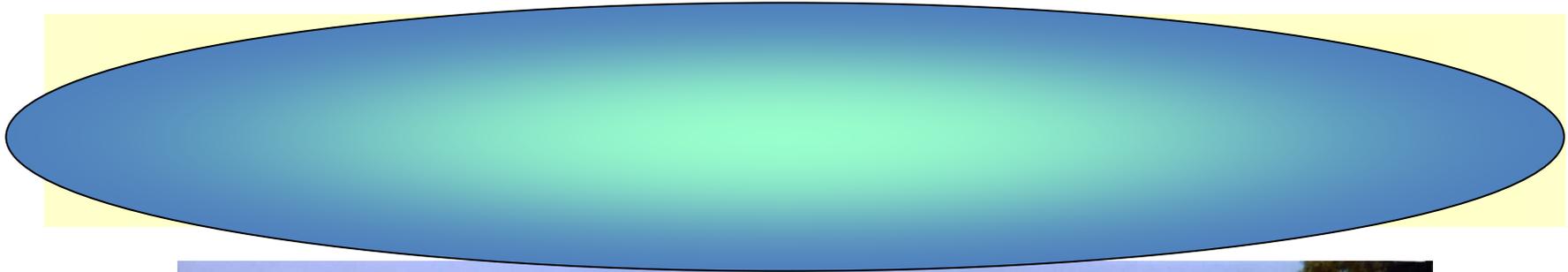


Mappa

Satellite

Ibrida





**Perché Musica Acusmatica?**  
**Linguaggio narrativo dei suoni nel tempo**

**GIOCO PITTORICO-TEATRALE:**  
scenografia audio, paesaggi audio, immaginario spaziale.

**Terminologia e processi creativi  
coincidenti con altre Arti su Supporto  
(pittura, cinema...):**  
figure, sfondo, articolazioni, pennellate  
e molte tecniche (accelerandi, reverse, rallenty...)

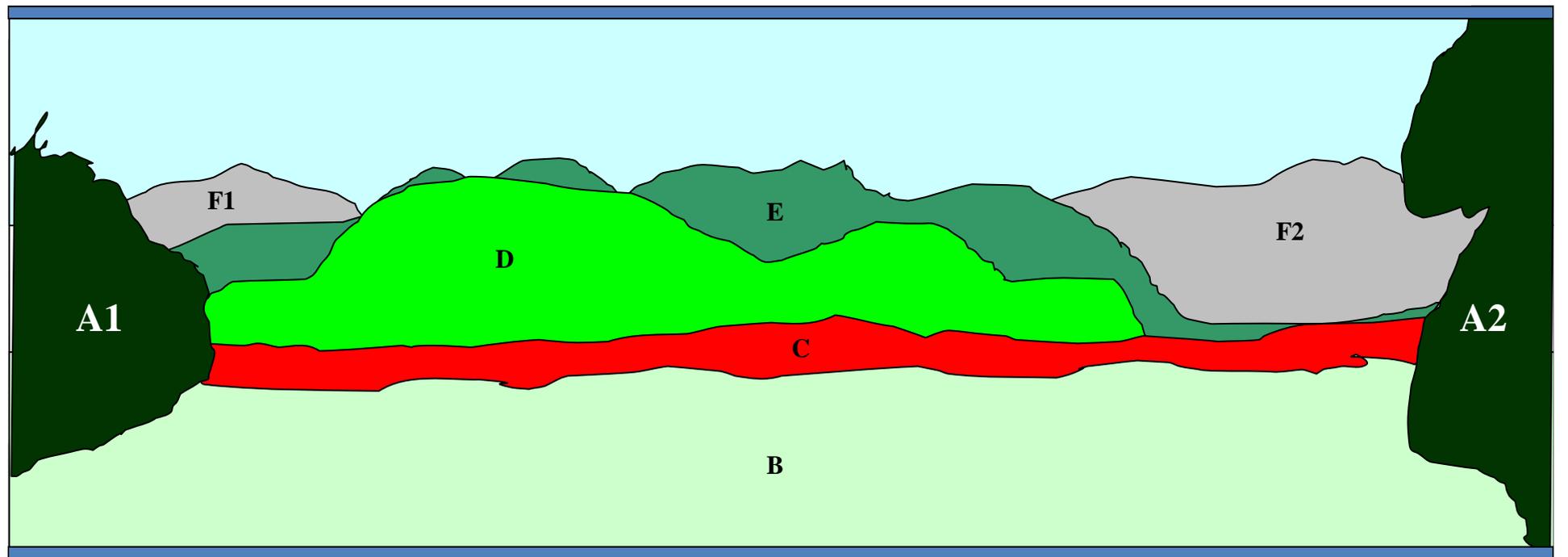
## Tecniche e Processi compositivi

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

## Tecniche e Processi compositivi

STRUTTURAZIONE della “trama”: insita nel paesaggio

### Le zone del Paesaggio



## Tecniche e Processi compositivi

### STRUTTURAZIONE della “trama”: insita nel Paesaggio



0 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10'

## Tecniche e Processi compositivi

### *Environment con animazione cinematografica degli oggetti*



#### **ESPEDIENTI TEMPORALI:**

- le **DURATE** corrispondono all'effettiva lunghezza degli oggetti indicati dalla “partitura-paesaggio”

#### **ESPEDIENTI FREQUENZIALI:**

- le **ALTEZZE** corrispondono all'effettiva altezza degli oggetti indicati dalla “partitura-paesaggio”

Riproduzione delle linee delle montagne e ...

... misurazione degli eventi sonori nel tempo (trama)

# Tecniche e Processi compositivi

## Le linee del Paesaggio

3 cm

(da 0 a 30 mm)

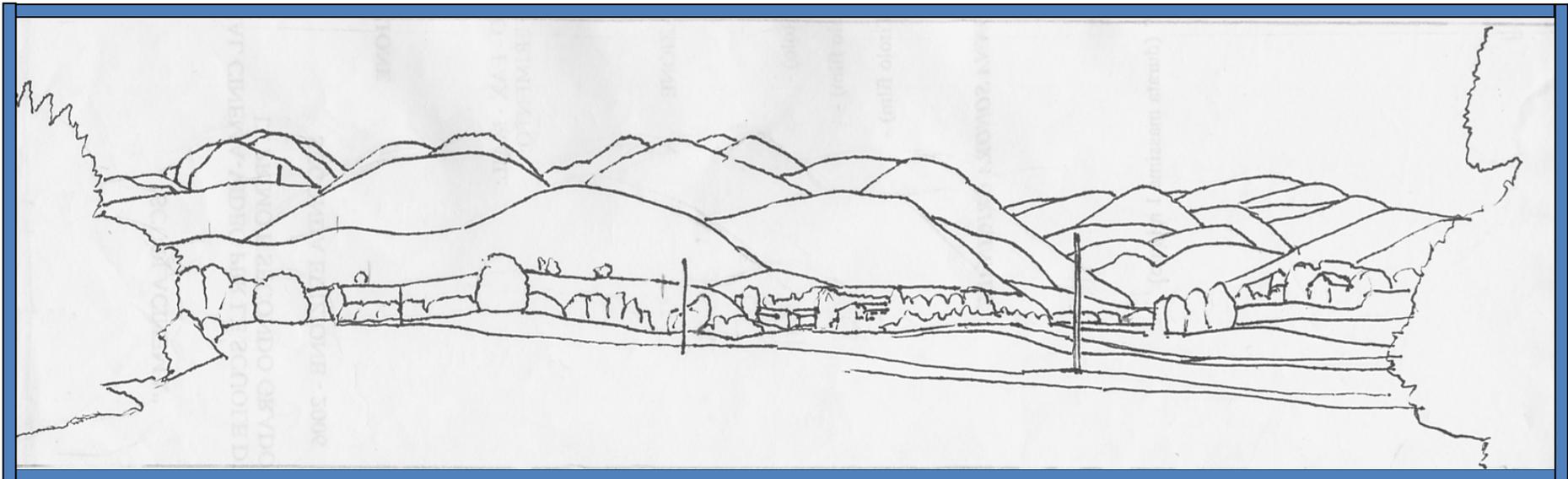
1' = 60 s

30 cm : 3min = 10 min

2 sec = 1mm  $\Rightarrow$  1 sec =  $\frac{1}{2}$  mm ossia 0,5 mm

**1 min** = 60 sec = 30 mm ossia **3 cm**

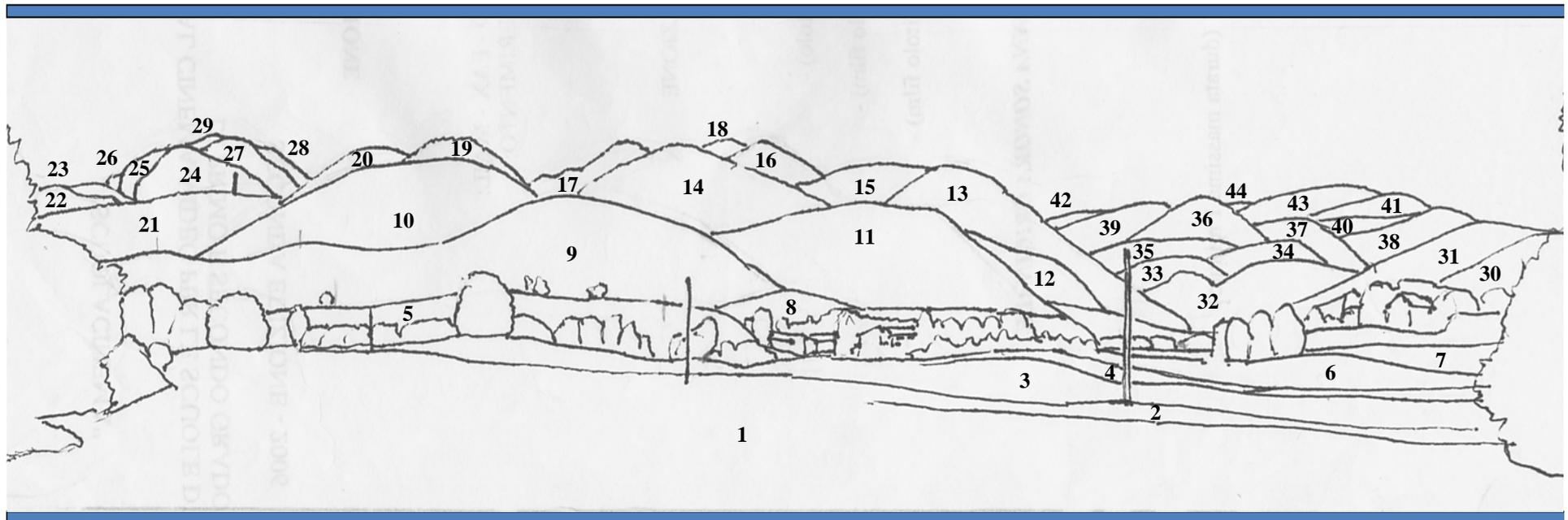
10 min = 30 cm  $\Rightarrow$  30 cm = 10 min



0 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10'

# Tecniche e Processi compositivi

## La numerazione delle 44 montagne



## Tecniche e Processi compositivi

### Curve di frequenza delle 44 Tabelle impostate su SoundForge

**Pitch Bend - 37 glissandi csound.wav**

Preset: **mont37**

Semitones

Range (%)	Semitones
0%	+18
25%	+22
50%	+22
75%	+10
100%	0

Range (+/- 24)

Preserve original duration

Show wave: **Mono source**

Reset Envelope

Selection: 0,000000 to 41,253333 (41,253333)  
Channels: Mono

OK  
Cancel  
Help  
Save As...  
Delete  
Preview  
 Bypass  
Selection...

## **Tecniche e Processi compositivi**

### ***Environment con animazione cinematografica degli oggetti***

#### **ESPEDIENTI SPAZIALI:**

la distanza degli oggetti rispetto all'osservatore è rappresentata

- dalla dimensione degli oggetti: da 1 (grande vicino) a 44 (piccolo lontano)
- dalla riverberazione relativa degli oggetti

#### **ESPEDIENTI TIMBRICI:**

ogni ZONA ha una famiglia di timbri naturali o sintetici anche in base alla distanza e all'altezza degli oggetti, temperatura stagionale... (zone fredde/calde)

**DISCREZIONI TIMBRICHE “ASTRATTE” che si discostano dal paesaggio ma che restano sempre naturali**

- Curve delle Colline con suoni di **INSETTI**
- Curve dei Boschi con suoni di **UCCELLI**
- Curve dei Monti con somme di **SINUSOIDI** e piramidi di armonici
- Inizio e fine: albero del paesaggio = **TEMPORALE ...**

## Tecniche e Processi compositivi

... Misurazione degli eventi sonori nel tempo (trama)  
 ... e creazione di tabelle di dati relativi a  
 colore, frequenza, spazio, ampiezza, inizio/fine temporale ...

### Prospetto dei dati in partitura degli oggetti "Eventi atmosferici" Zona A1 A2



Zona	Oggetto	n.	Amp. dB	spazio (1-44)	Descrizione FREQUENZA							
					Descrizione COLORE							
n°	Audio file	Amp. dB	spa-zio	Freq. Tab.	inizio cm	fine cm	lungh cm	lungh mm	dur. sec.	inizio mm	inizio sec	inizio min.
A	Eventi atmosferici	2	90	1	Oggetti non polarizzati Tuoni: rumore rosa (inizio e fine)							
1	1 tuono iniziale	1-90	1	-	0	3,01	3,01	30,1	60,2	0	0	0,00
2	2 tuono finale	1-90	1	-	26,5	30	3,5	35	70	265	530	8,40

**Freq. Tab. = curve di frequenza dalla Tabella impostata su SoundForge**

# Prospetto dei dati in partitura degli oggetti “campi” Zona B

Zona	Oggetto	n.	Amp. dB	spazio (1-4)	Descrizione FREQUENZA							
					Descrizione COLORE							
B	CAMPI	4	20-40	1-4	Lunghe fasce (“curve” del paesaggio) (01-04)							
					Sterpaglie, brezza leggera							
n°	Audio file	Amp. dB	spa-zio	Freq. Tab.	inizio cm	fine cm	lungh cm	lungh mm	dur. sec.	inizio mm	inizio sec	inizio min.
1	01 campo1	40	1	mont01	0,3	29,5	29,2	292	<b>584</b>	3	<b>6</b>	<b>0,06</b>
2	02 campo2	37	2	mont02	4,2	26,9	22,7	227	<b>454</b>	42	<b>84</b>	<b>1,24</b>
3	03 campo3	34	3	mont03	6,2	26,7	20,5	205	<b>410</b>	62	<b>124</b>	<b>2,04</b>
4	04 campo4	30	4	mont04	15	26,3	11,3	113	<b>226</b>	150	<b>300</b>	<b>5,00</b>

# Prospetto dei dati in partitura degli oggetti "colline" Zona D

Zona	Oggetto	n.	Amp. dB	spazio (1-44)	Descrizione FREQUENZA							
					Descrizione COLORE							
D	COLLINE	9	15-35	5-44	Glissandi (curve del paesaggio) (05-13)							
					suoni estivi: Insetti vari							
n°	Audio file	amp dB	spa-zio	Freq. Tab.	inizio cm	fine cm	lungh cm	lungh mm	dur. sec.	inizio mm	inizio sec	inizio min.
1	05 collina5	35	1	mont05	5,7	14,1	8,4	84	168	57	114	1,54
2	06 collina6	33	2	mont06	19,9	26,7	6,8	68	136	199	398	6,38
3	07 collina7	30	3	mont07	23,4	26,8	3,4	34	68	234	468	6,48
4	08 mosche zanzare	27	4	mont08	13,4	15,8	2,4	24	48	134	268	4,28
5	09 cicale	25	1	mont09	2,9	14,6	11,7	117	234	29	58	0,58
6	10 vespe	23	2	mont10	4,5	10,4	5,9	59	118	45	90	1,30
7	11 grilli	20	3	mont11	13,3	19,4	6,1	61	122	133	266	4,26
8	12 api	27	4	mont12	17,6	20	2,4	24	48	176	352	5,02
9	13 rana insetti	15	4	mont13	16,3	21,5	5,2	52	104	163	326	5,26

200000

400000

600000

800000

01 campo1

02 campo2

03 campo3

04 campo4

05 collina5

06 collina6

07 collina7

08 mosche e z

09 cicale

10 vespe

11 grilli

12 api

13 rana insetti

## Campi e Colline

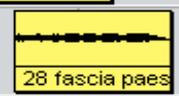
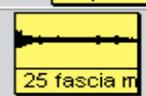
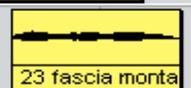
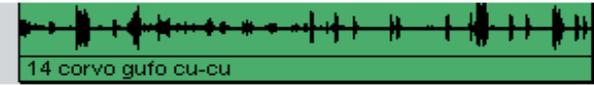
# Prospetto dei dati in partitura degli oggetti "boschi"

## Zona E

Zona	Oggetto	n.	Amp. dB	spazio (1-44)	Descrizione FREQUENZA							
					Descrizione COLORE							
E	BOSCHI	8	10-30	14-21	Glissandi (curve del paesaggio) (14-21)							
					suoni estivi: uccelli vari							
n	Audio file	amp dB	spazio	Freq. Tab.	inizio cm	fine cm	lunghezza cm	lunghezza mm	dur. sec.	inizio mm	inizio sec	inizio min.
1	14 corvo gufo cu-cu	30	14	mont14	11	15,4	4,4	44	88	110	220	3,40
2	15 fringuelli	27	15	mont15	14,8	16,2	1,4	14	28	148	296	4,56
3	16 canarino	24	16	mont16	13,5	15,2	1,7	17	34	135	270	4,30
4	17 canti d'uccelli	20	17	mont17	10,1	12,2	2,1	21	42	101	202	3,22
5	18 canti veloci	17	18	mont18	13,1	13,9	0,8	8	16	131	262	4,22
6	19 picchio e uccelli	15	19	mont19	8	10,2	2,2	22	44	80	160	2,40
7	20 uccelli electr	13	20	mont20	5,8	8,2	2,4	24	48	58	116	1,56
8	21 uccelli electr gravi	10	21	mont21	1,7	6	4,3	43	86	17	34	0,34

# Prospetto dei dati in partitura degli oggetti “monti” Zona F1

Zona	Oggetto	n.	Amp. dB	spazio (1-44)	Descrizione FREQUENZA							
					Descrizione COLORE							
F1	MONTI	8	8-20	22-29	Parte iniziale: glissandi degli 8 monti (curve 22-29 del paesaggio)							
					rumore rosa (Eventi atm.: vento leggero) e sinusoidi CSound							
n	Audio file	amp dB	spa-zio	Freq. Tab.	inizio cm	fine cm	lungh cm	lungh mm	dur. sec.	inizio mm	inizio sec	inizio min.
1	22 fascia montagna	20	22	Mont22	1,7	3,2	1,5	15	30	17	34	0,34
2	23 fascia montagna1	18	23	Mont23	2,3	3,5	1,2	12	24	23	46	0,46
3	24 piramide csound	16	24	Mont24	3,5	5,9	2,4	24	48	35	70	1,10
4	25 fascia montagna2	14	25	Mont25	3,2	4,1	0,9	9	18	32	64	1,04
5	26 montagna elettron.	12	26	Mont26	2,9	3,2	0,3	3	6	29	58	0,58
6	27 fascia discend	10	27	Mont27	4,6	6,2	1,6	16	32	46	92	1,32
7	28 fascia paesaggio	9	28	Mont28	5,5	6,6	1,1	11	22	55	110	1,50
8	29 fascia paesaggio1	8	29	Mont29	4,3	5	0,7	7	14	43	86	1,26

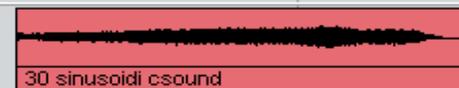


# Boschi e Monti 1

# Prospetto dei dati in partitura degli oggetti "monti"

## Zona F2

Zona	Oggetto	n.	Amp. dB	spazio (1-44)	Descrizione FREQUENZA							
					Descrizione COLORE							
F2	MONTI	15	8-20	30-44	Parte finale: glissandi dei 15 monti (curve 30-44 del paesaggio)							
					rumore rosa e piramidi CSound							
n	Audio file	amp dB	spa-zio	Freq. Tab.	inizi o cm	fine cm	lung cm	lung mm	dur. sec.	inizio mm	inizio sec	inizio min.
1	30 sinusoidi csound	20	30	mont30	25,6	27,6	2	20	40	256	512	8,32
2	31 fascia fm	20	31	mont31	21,8	27,4	5,6	56	112	218	436	7,16
3	32 risset csound	20	32	mont32	20,6	24,3	3,7	37	74	206	412	6,52
4	33 campana editata	19	33	mont33	20,1	22	1,9	19	38	201	402	6,42
5	34 fascia rev	18	34	mont34	21,7	23,4	1,7	17	34	217	434	7,14
6	35 fascia acuta lunga	17	35	mont35	19,6	22,2	2,6	26	52	196	392	6,32
7	36 piramide cosound1	16	36	mont36	20,2	22,7	2,5	25	50	202	404	6,44
8	37 glissandi csound	15	37	mont37	22,4	24,3	1,9	19	38	224	448	7,28
9	38 glissandi asc disc	14	38	mont38	23,8	26,1	2,3	23	46	238	476	7,56
10	39 vento elettronico	13	39	mont39	19	20,9	1,9	19	38	190	380	6,20
11	40 fascia lunga	12	40	mont40	23,4	25,2	1,8	18	36	234	468	7,48
12	41 attacco fascia	11	41	mont41	23,2	25,3	2,1	21	42	232	464	7,46
13	42 fascia metallica	10	42	mont42	18,7	19,9	1,2	12	24	187	374	6,14
14	43 coro alpini glissandi	9	43	mont43	22	24,4	2,4	24	48	220	440	7,20
15	44 fascia csound metall	8	44	mont44	21,7	22,3	0,6	6	12	217	434	7,14



# Monti 2

## Tecniche e Processi compositivi

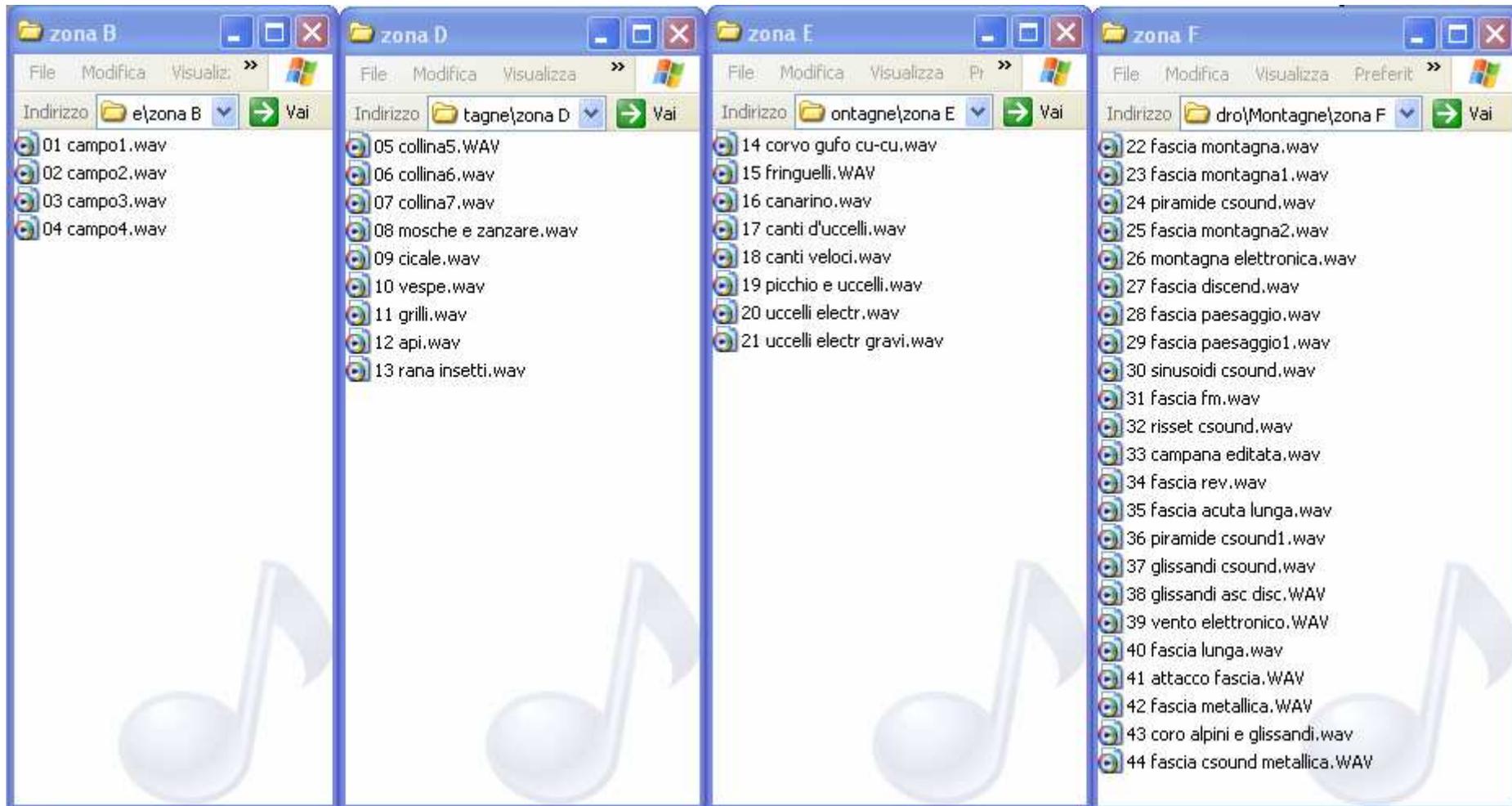
### CREAZIONE e/o PRELEVAMENTO di famiglie di suoni ambientali

- **RICERCA** per curiosità, interesse e situazione intrinseca (sensibilità degli oggetti sonori):  
*gli uccelli, l'acqua, la pioggia,  
i rumori "cromatici" degli ambienti esterni*
- **REGISTRAZIONE** del comportamento particolare
- **COLLEZIONE** di oggetti sonori particolari  
che sollecitano la sensibilità generale di ascolto
- **SIMULAZIONI** con software audio: *CSound, SoudForge*

## Tecniche e Processi compositivi

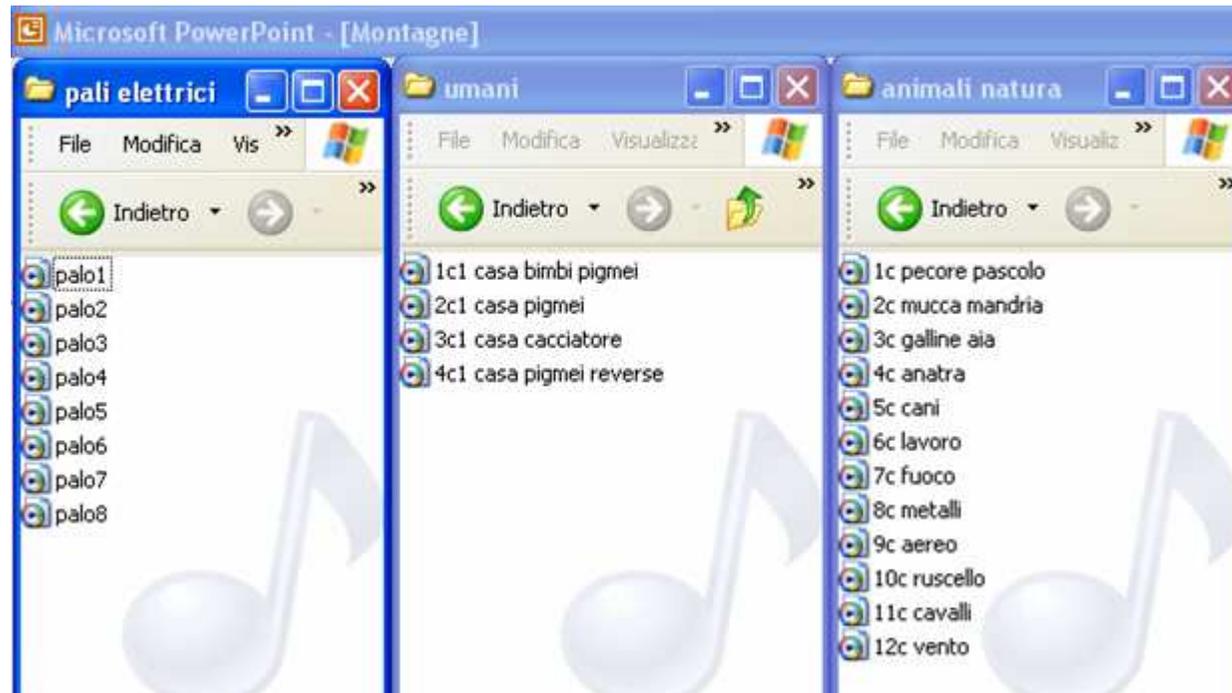
### COLLEZIONE degli oggetti sonori

#### Le 44 montagne



## Tecniche e Processi compositivi

### COLLEZIONE degli oggetti sonori



## **Tecniche e Processi compositivi**

### **L' EDITING con tecniche cinematografiche dei suoni concreti e sintetici Software SoundForge**

- **Import File, Save as mono**
- **Copy, Cut, Paste in Crossfade,**
- **Delete, Mute, Insert Silence, Drag and Drop**
- **Sintesi additiva (a spettro fisso e variabile),  
Amplitude Modulation, granulare, campionamento, mix ...**
- **Time Stretch, Pitch, Reverse, Fade In, Fade Out, EQ,  
Envelope, Noise Gate, Vibrato, Chorus, Flange,  
Delay, Reverb**
- **Volume, Normalize, Resample**

## Tecniche e Processi compositivi

**L' EDITING:** due approcci compositivi:

- La *Musique Acousmatique* di Bernard Fort (Lyon, France, 1954)
- La *Landscape Music* di Trevor Wishart (Leeds, England, 1946)

**FORT**

registra la natura  
e la riorganizza

**WISHART**

integra e modifica  
l'ambiente naturale

**Paesaggio**

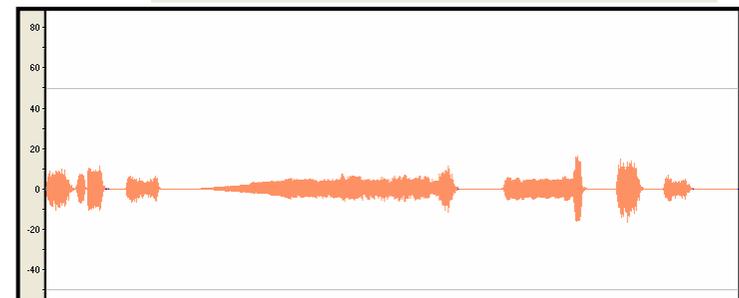
Clicca per sentire l'esempio

**Canti d'uccelli**



Clicca per sentire l'esempio

**Cavalli ⇔ Asino**



## **Tecniche e Processi compositivi**

### **CREAZIONE degli *Ambient* per agglomerazione**

**Seguono immagini  
relative alla disposizione dei file audio  
in CubaseSX Steinberg**

The screenshot displays the Cubase SX software interface. At the top, the menu bar includes File, Edit, Project, Audio, MIDI, Scores, Pool, and Transpo. The main window title is 'Cubase SX Project - Montagne.cpr'. The transport controls show a current time of 00:07:14.000 and a total duration of 00:00:00.000. The interface is divided into several sections: a left sidebar for track management (Audio 01 to Audio 46), a central timeline with a grid, and a right sidebar for track properties. The timeline contains numerous audio clips, each labeled with a number and a description, such as '01 campo1', '02 campo2', '03 campo3', '04 campo4', '05 collina5', '06 collina6', '07 collina7', '08 mosche e z', '09 cicale', '10 vespe', '11 crilli', '12 api', '13 rana insetti', '14 corvo dufo cu-cu', '15 frinzi', '16 canarir', '17 canti d'uc', '18 ca', '19 picchio e t', '20 uccelli elect', '21 uccelli electr cravi', '22 fascia', '23 fasc', '24 piramide cs', '25 fa', '27 fascia', '28 fasc', '29 f', '30 sinusoidi', '31 fascia fm', '32 risset csound', '33 campana', '34 fascia i', '35 fascia acuta', '36 piramide cst', '37 allissandi', '38 allissandi', '39 vento ela', '40 fascia lu', '41 attacco fa', '42 fasc', '43 coro alpini e', and '44'. A yellow banner at the bottom of the image contains the text 'Tracce Cubase - parte superiore'.

**Tracce Cubase - parte superiore**

The screenshot displays the Cubase SX software interface. On the left, a mixer panel shows tracks from Audio 47 to Audio 70. The main workspace is a grid where tracks are arranged in a staircase pattern. The tracks are labeled as follows:

- 1c pecore pasc
- 2c mucca mandria
- 3c casa ca
- 2c1 ca
- 1c1 c
- 6c lavoro
- 7c fuoco
- 8c metalli
- 9c aereo
- 10c ruscelli
- 11c cava
- 12c vento

A yellow banner at the bottom of the workspace contains the text: **Tracce Cubase - parte inferiore**

# Esempi di editing: SPAZIALIZZAZIONE L R

The image displays the Cubase SX software interface, specifically the Project window for a project named "Montagne.cpr". The interface is divided into several sections:

- Top Bar:** Shows the current time (00:01:02.762), tempo (60.00), and other project settings.
- Transport:** Includes buttons for play, stop, and other transport controls.
- Project Window:** The main area showing a grid of audio tracks. The tracks are labeled "Audio 02" through "Audio 70". The "Pan Left-Right" parameter is visible for each track, indicating stereo panning.
- Mixer:** Located on the left side, it shows the "Audio 02" channel with various parameters like volume, pan, and input/output settings.
- Timeline:** The bottom part of the Project window shows a timeline with markers and waveforms for the audio tracks.

The interface is running on a Windows operating system, as indicated by the taskbar at the bottom, which shows the Start button and several open applications including "Montagne", "zona C", "Cubase SX", "Risorse del computer", "Disco rimovibile (F:)", and "mmsgini csound.doc ...". The system clock shows the time as 23:52.

1 suono iniziale

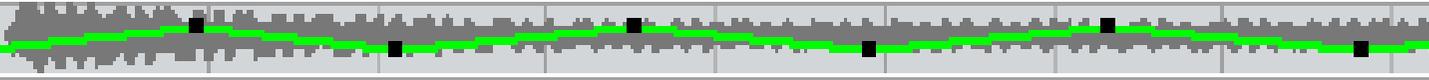


# Esempi di editing: SPAZIALIZZAZIONE L R

01 cambio1



02 cambio2



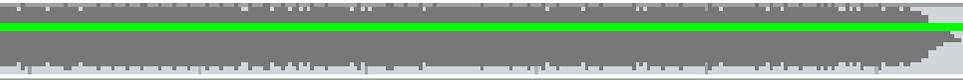
03 cambio3



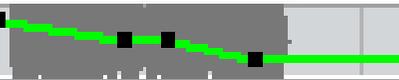
04 cambio4



05 collina5



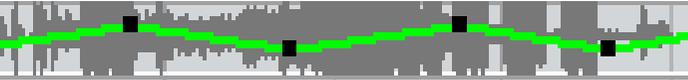
08 mosche e zanzare



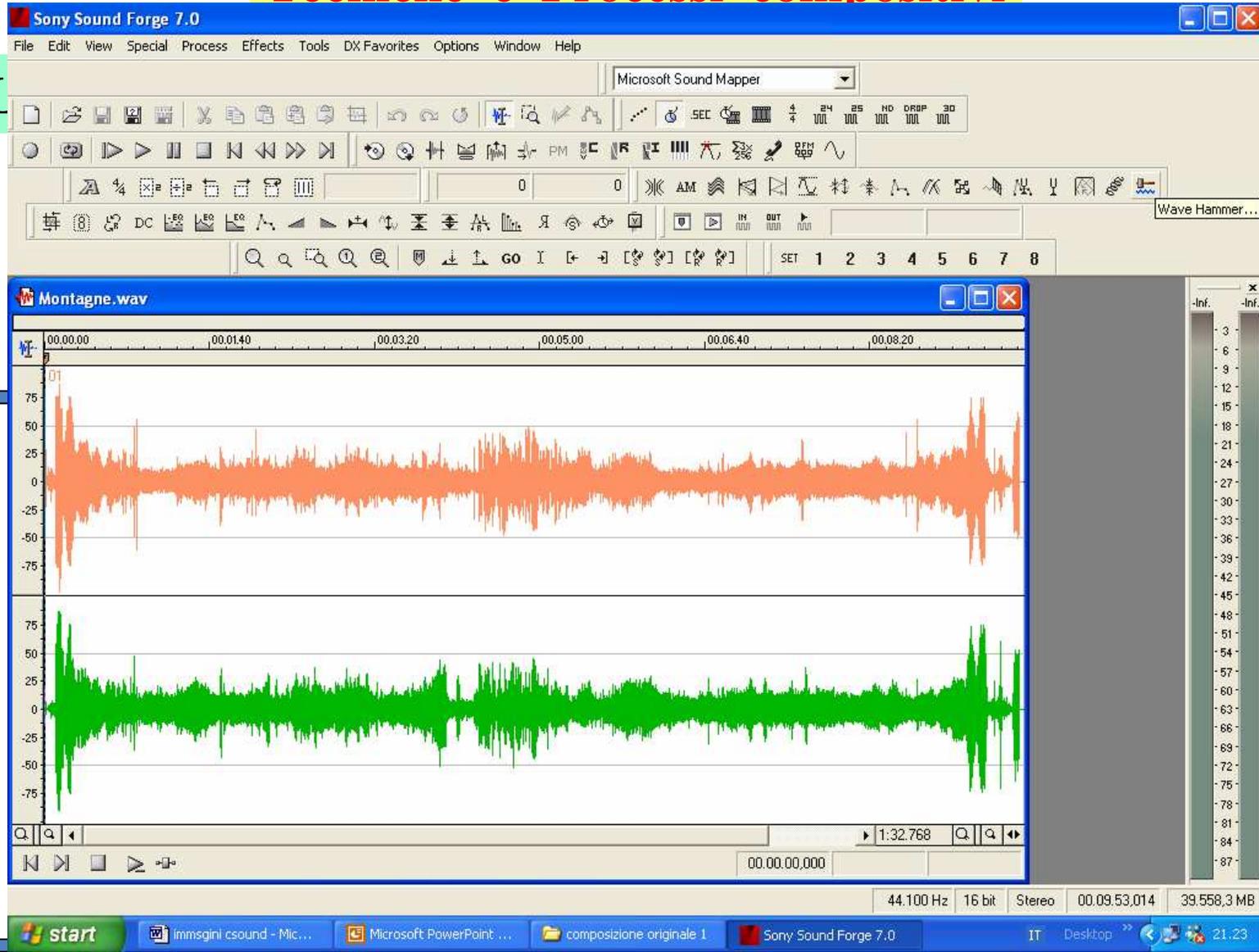
09 cicale



10 vespe



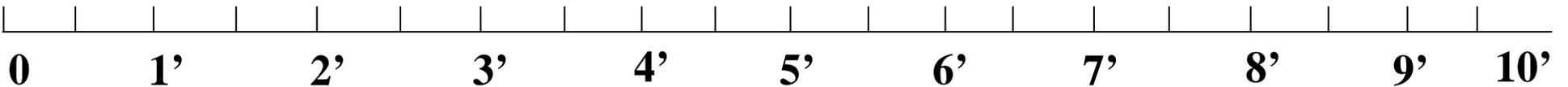
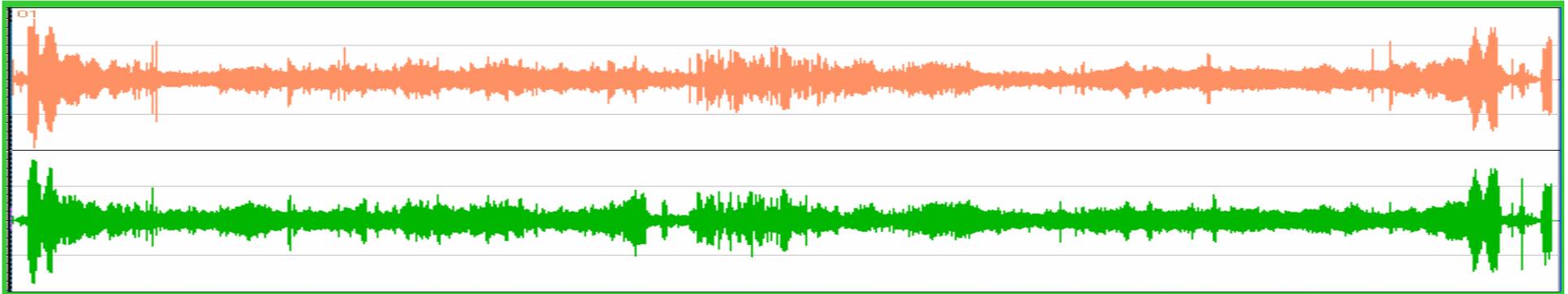
# Tecniche e Processi compositivi

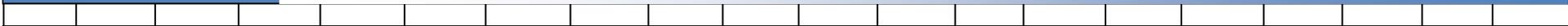
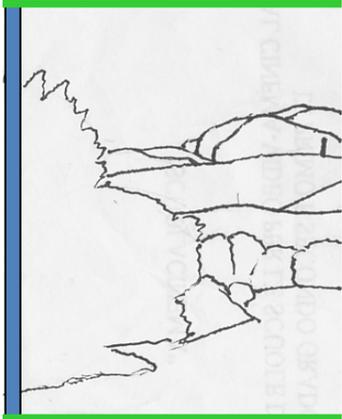
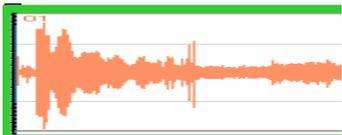


# Paesaggio



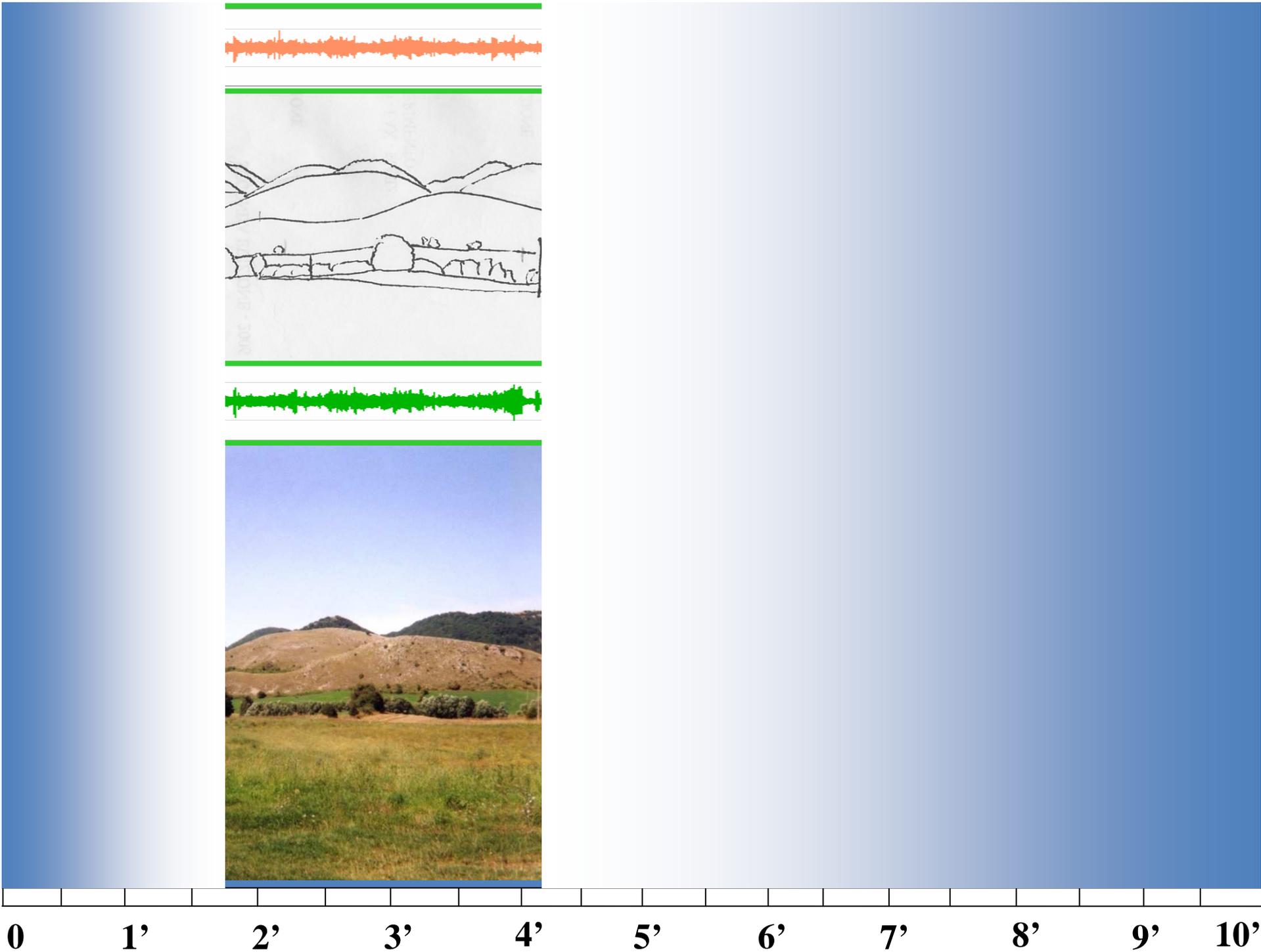
Composizione Acusmatica di Alessandro Lamantea

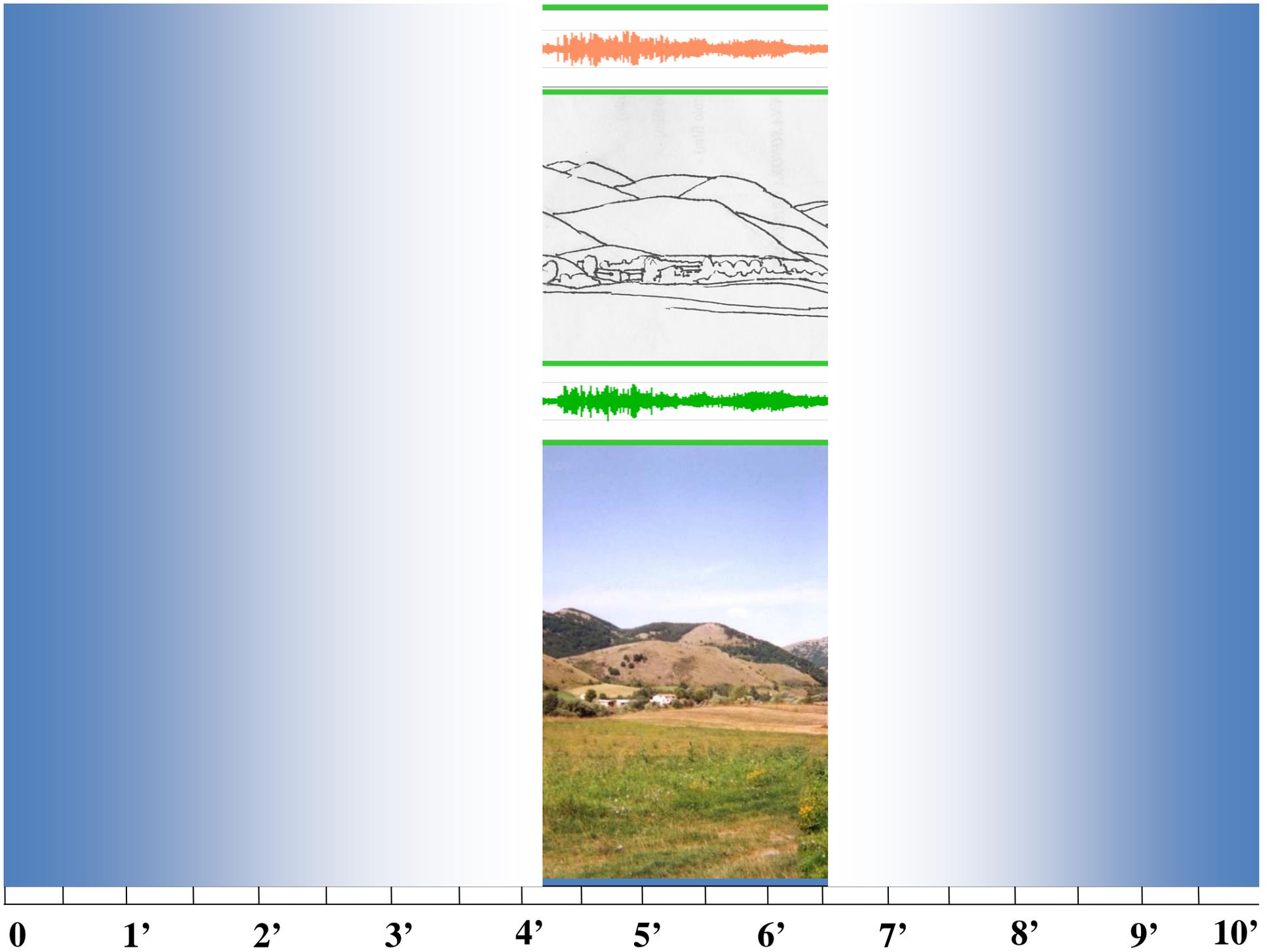


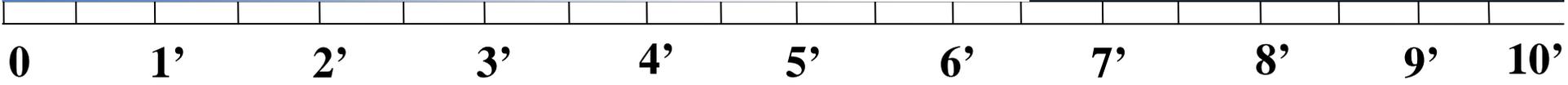
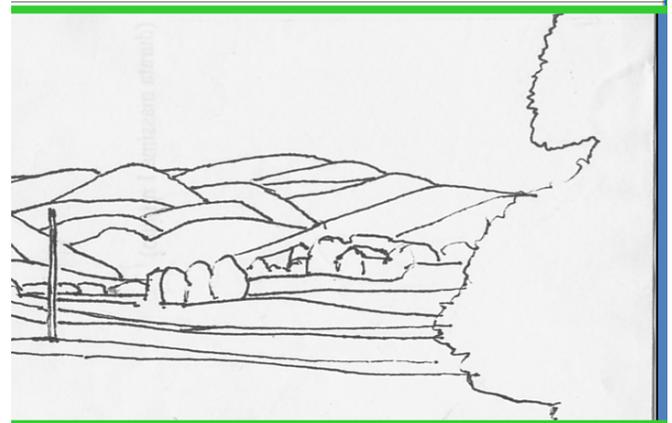


0 1' 2' 3' 4' 5' 6' 7' 8' 9' 10'









# Paesaggio

Composizione Acusmatica di Alessandro Lamantea

