

Claudio Bettinelli

INTERMEZZO MR

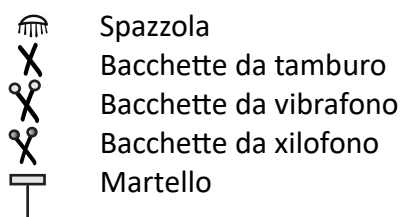
Brano per performer con casco VR in realtà mista (MR), elettronica in tempo reale e 6 percussionisti

Intermezzo MR è un brano per performer con casco VR (MR), elettronica in tempo reale e 6 percussionisti. I percussionisti seguono la parte cartacea e una pagina intranet (smartphone/tablet) che invia istruzioni testuali e metronomo sincronizzato con codice colore. Il brano può essere eseguito anche in versione solistica, dal solo performer con casco VR.

Materiale: ogni esecutore deve disporre di una tavoletta per posare una mattonella quadrata di minimo 30 cm x 30 cm. Sotto la mattonella: materiale che stabilizzi e consenta una risonanza controllata (es. gomma densa/feltro rigido/pannello di supporto adatto alla sala).

Le bacchette devono essere posate in un contenitore per terra, facile di accesso e abbastanza capiente da accogliere tutti i battenti (esempio: cestino, lattina industriale).

Bacchette: La scelta finale è a cura del percussionista, tenendo conto del materiale della mattonella e dell'acustica della sala.



LEGENDA

ACTIONS : si riferiscono alle azioni teatrali (intese soprattutto come spostamenti) da eseguire. Sono riportate qui di seguito nello specifico.

ELECTRONIC : risultante grafica schematica dell'elettronica in tempo reale

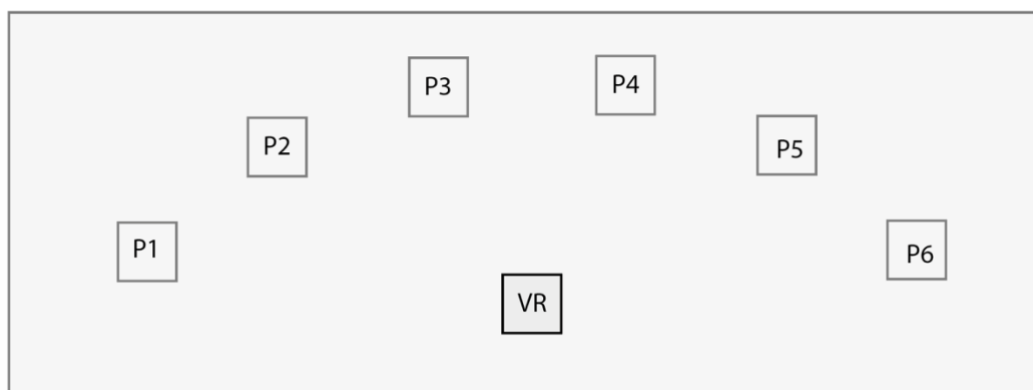
VR : parte schematica dell'esecutore con il casco.

SCHERMO : informazioni che appaiono sullo schermo telefonico.

P (1-6) : Percussioni da 1 a 6

ACTIONS

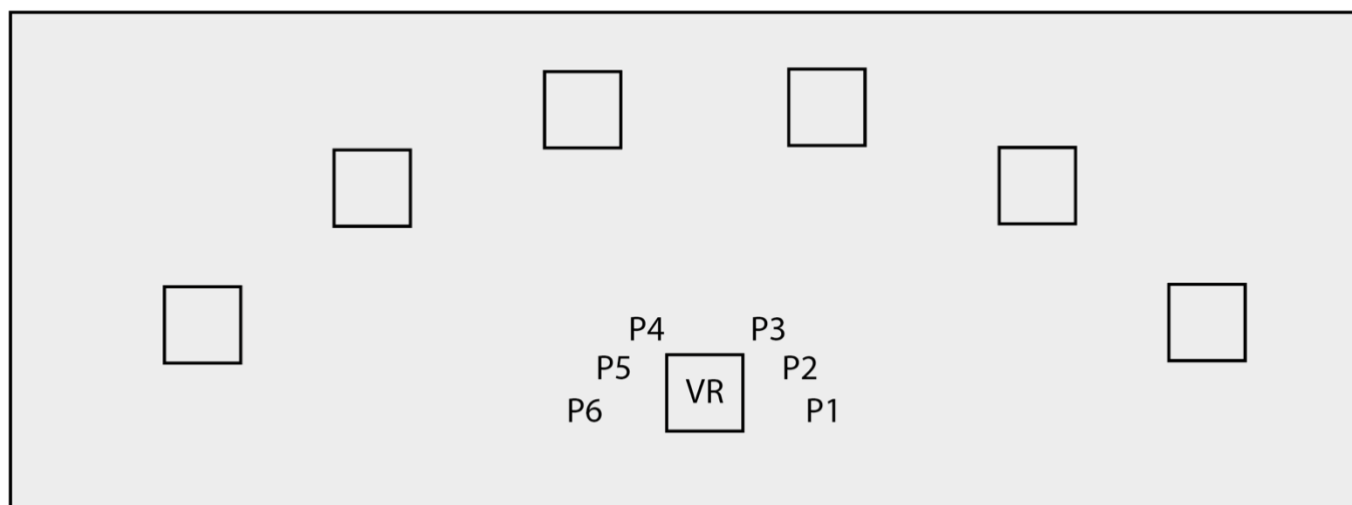
Entrata : passare dalla porta virtuale dell'esecutore con il casco e dirigersi verso la propria postazione. Posare la mattonella sulla tavoletta insieme all'esecutore con il casco.



PUBBLICO

Seguimi : Dirigersi verso VR continuando a suonare l'ostinato, sincronizzato con l'elettronica (bacchetta contro bacchetta). Seguire VR verso la scoperta del metronomo. Mantenere costantemente la sincronizzazione dell'ostinato con il metronomo.

Posa Metronomo : Disporsi intorno a VR secondo lo schema indicato. Una volta posizionati, accordarsi con il metronomo.



PUBBLICO

Presenza Metronomo : Ritornare rapidamente alle proprie postazioni.

Martello : Raggrupparsi vicino a VR e seguirlo nei suoi spostamenti.

Miniera : Quando VR si accascia, ogni percussionista ritorna alla propria postazione. Seguire le azioni di VR (presa del martello e colpo).

FINALE : Due misure prima di ogni cambio, lo schermo diventa rosso per segnalare l'imminente cambiamento.

SCHERMO



All'avvio dell'applicazione, selezionare la propria parte. La parte scelta sarà visibile nel riquadro in alto a sinistra per tutta la durata dell'esecuzione. La zona superiore è dedicata al testo inviato in tempo reale, che fornisce indicazioni puntuali per l'esecuzione in momenti specifici. La zona inferiore è riservata al metronomo sincronizzato e inviato in tempo reale. Lo schermo cambia colore in funzione delle sezioni.

ACTIONS	Entrata	
ELECTRONIC		
VR		
SCHERMO		Metronomo ROSSO (4/4)
P (1-6)		

Metronomo

Riserva: suonare ogni battuta una sola volta, nell'ordine desiderato, con silenzi tra le formule.

ACT			
ELEC			
VR			
SC	Metronomo ROSSO (4/4)		Augustus_Loop →
P	STOP		Metronomo ROSSO (4/4)

Piano

Dinamica in funzione del gesto VR

ELEC	Augustus_Loop →	Augustus_Loop AUTOTIME	FREEZE
VR			
SC	Metronomo	Metronomi indipendenti	Metronomo ROSSO (4/4)

STOP

Scripting

ACT	Seguimi		Posa Metronomo	
ELEC	●●●●●●●●●●●●●●●●			●●●●●●●●●●●●●●●●
VR				
SC	Metronomo			ANIMATO - Sempre sincronizzato
P		Sempre sincronizzato con Metronomo 		

ACT	Presa Metronomo		Soffio		Martello		Miniera
ELEC		Augustus_Loop	Augustus_Loop		Banda Martello	NO !!!	
VR							
SC		VERDE = Rullo BLU = Tacet	VERDE = Rullo BLU = Tacet				Metronomo
P		TUTTI 	TUTTI 				

ACT	Analisi		Cilindro		4 Mattonelle
ELEC					
VR					
SC	VERDE = Rullo BLU = Tacet	Metronomo ROSSO (4/4)	VERDE = Rullo BLU = Tacet	Metronomo ROSSO (4/4)	VERDE = Imitazione BLU = Tacet
P	SOLO 		SOLO 		SOLO Libero: imitazione della registrazione

FINALE

♩ = 138

Scegliere l'altezza della mattonella desiderata. Variare le altezze ad lib

Music notation for Percussion (P1-P6) in 4/4 time. Each staff has a 16-measure rest followed by a melodic line. A double bar line with a scissors symbol is placed after the 16-measure rest.

P1: 16, X4, X4

P2: 16, X4, X4

P3: 16, X4, X4

P4: 16, X4, X4

P5: 16, X4, X4

P6: 16, X4, X4

Music notation for Grand Chimes (GC 1-GC 6) in 4/4 time. Each staff has a melodic line with triplets. A double bar line is placed after the first measure of the triplet.

GC 1: X4, X8

GC 2: X4, X8

GC 3: X4, X8

GC 4: X4, X8

GC 5: X4, X8

GC 6: X4, X8

Music notation for Grand Chimes (GC 1-GC 6) in 4/4 time. Each staff has a melodic line. A double bar line is placed after the first measure.

GC 1: X4

GC 2: X4

GC 3: X4

GC 4: X4

GC 5: X4

GC 6: X4

P1
 P2
 P3
 P4
 P5
 P6

X4
 X4
 X4
 X4
 X4
 X4

ELEC
 SCH
 P (1-6)

Rallentando
 Improvvisazione nello stile con accelerazione asincrona (22 secondi)

ROSSO
 TUTTI
Rullo
 (20 secondi)

GIALLO
 Accelerando poco a poco (20 secondi)

FINE

Livorno 10 febbraio 2026