

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.

-  Spazzola
-  Bacchette da tamburo
-  Bacchette da vibrafono
-  Bacchette da xilofono
-  Martello

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

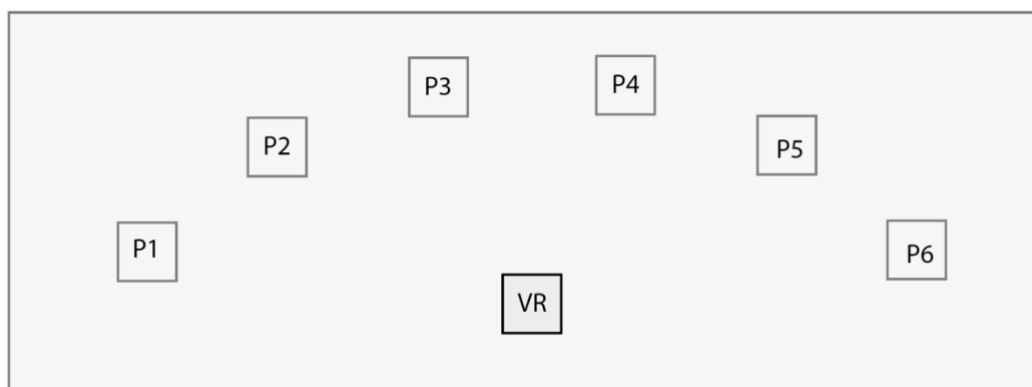
VR : parte schematica dell'esecutore con il casco.

SCHERMO : informazioni che appaiono sullo schermo telefonico.

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

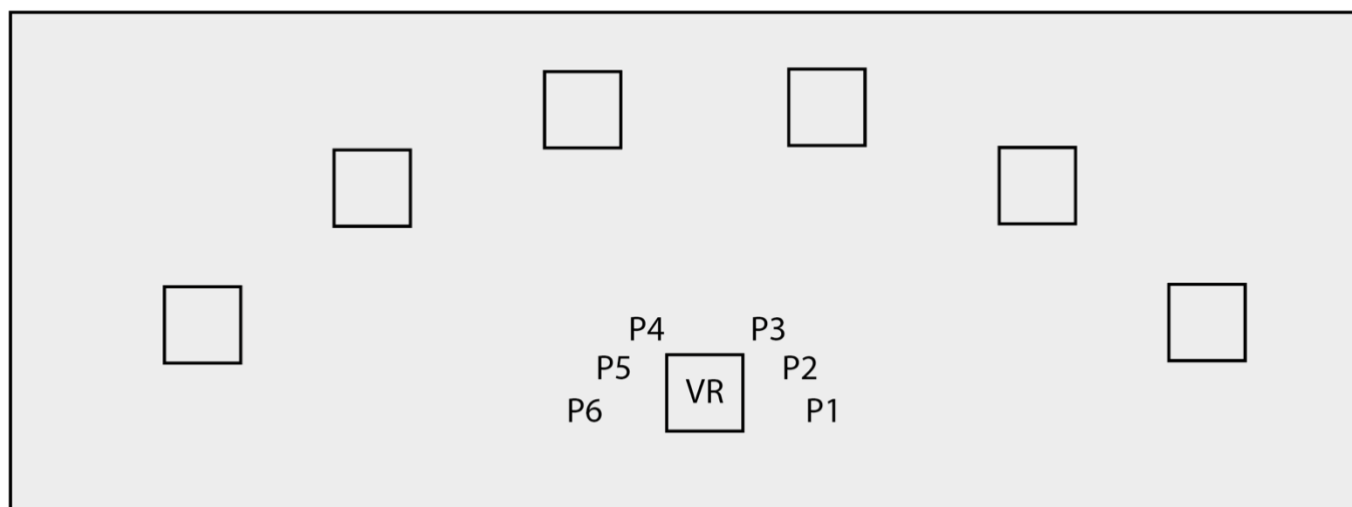
ACTIONS

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.



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

P (1-6)

♩ = 52

♩ = 52

Metronomo ROSSO (4/4)

♩ = 52

Metronomo

♩ = 90

3

3

5

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

ACT

ELEC

VR

SC

P

Metronomo ROSSO (4/4)

STOP

1

2

3

4

5

6

Piano

Dinamica in funzione del gesto VR

Augustus_Loop

Metronomo ROSSO (4/4)

STOP

ELEC

VR

SC

P1

P2

P3

P4

P5

P6

Augustus_Loop

Metronomo

♩ = 75

Augustus_Loop AUTOTIME

Metronomi indipendenti

Metronomo ROSSO (4/4)

FREEZE

STOP

X Scripting

ACT Seguimi

ELEC

VR

SC Metronomo

P $\text{♩} = 60$ x 4

X

Sempre sincronizzato con Metronomo

X

Posa Metronomo

$\text{♩} = 60$ Sempre sincronizzato

ANIMATO - Sempre sincronizzato

ACT Presa Metronomo

ELEC

VR

SC

P

Augustus_Loop

VERDE = Rullo
BLU = Tacet

TUTTI

Rullo

Soffio

Augustus_Loop

VERDE = Rullo
BLU = Tacet

TUTTI

Rullo

X

Martello

Banda Martello

NO !!!

+
^
X

+
^
X

Miniera

Metronomo

$\text{♩} = 52$ TUTTI

ACT Analisi

ELEC

VR

SC VERDE = Rullo
BLU = Tacet

P SOLO

Rullo

Metronomo
ROSSO (4/4)

+
^
X

+
^
X

Cilindro

VERDE = Rullo
BLU = Tacet

SOLO

Rullo

Metronomo
ROSSO (4/4)

+
^
X

+
^
X

4 Mattonelle

VERDE = Imitazione
BLU = Tacet

SOLO
Libero: imitazione
della registrazione

Musical score for six percussion parts (P1-P6). Each part is marked with a dynamic of X4. The score is divided into two measures by a vertical bar line. P1 and P2 have similar rhythmic patterns, while P3, P4, P5, and P6 have more varied rhythmic figures. The score ends with a double bar line and repeat dots.

Conducting score for ELEC, SCH, and P (1-6). The score is divided into three sections by vertical lines:

- ELEC**: Rallentando
- SCH**: ROSSO
- P (1-6)**: Improvvisazione nello stile con accelerazione asincrona (22 secondi)

The ROSSO section includes the instruction *Rullo* and a scissors icon, with a duration of (20 secondi). The GIALLO section includes four plus signs above triangles and the instruction Accelerando poco a poco, with a duration of (20 secondi). The score concludes with a large scissors icon and the word **FINE**.

Livorno 10 febbraio 2026