

Giovanni Guaccero **Il combattimento di Anima e Corpo** (struttura improvvisativa su ritmo *EWE*) per 2 flauti, piano elettrico, 4 percussionisti e nastro (2001)

La partitura è composta da un rigo struttura e un rigo materiali. I ritmi utilizzati sono ritmi "EWE" del Ghana, in particolare relativi alla danza "ATSIABEKO". Gli esecutori sono 7: 1. Flauto, ottavino, bottiglia acuta (soffiando). 2. Flauto, flauto in sol, bottiglia grave (soffiando). 3. Piano elettrico (Fender), 2 maracas (con suono differente), flauto dolce. 4. Gankogui (o agogò), tamburello senza pelle, xilofono. 5. Kagan (o altro tamburo simile, tipo atabaque, dal timbro sonoro e acuto), coppia di caxixi di diversa altezza, glockenspiel, e un'altra percussione a scelta da unire al kagan per la sezione C. 6. Totodzi (o altro tamburo simile, tipo atabaque, dal timbro sordo e grave), chocalho, senza (suoni più acuti). 7. Kidi (o altro tamburo simile, tipo atabaque, dal timbro sordo e medio), cabaza, senza (suoni più gravi). Inoltre alla lettera D i 4 percussionisti, devono utilizzare fischietti, richiami, flautini vari, indicati con (F). E' possibile l'intervento di un ottavo esecutore che in due momenti può intervenire con il tamburo solista "ATSIMEWU" (a) : un primo intervento può essere inserito in C (dopo l'attacco del gankogui entra l'atsimewu, poi entrano dopo qualche battuta anche gli altri strumenti. L'atsimewu prosegue per tutta la durata della linea del gankogui). Un secondo intervento può essere inserito in E (come una memoria dell'intervento precedente. Inizia in una pausa del nastro come intervento solistico, poi prosegue in una progressiva rarefazione alternandosi con gli altri strumenti fino alla fine di E). Con l'ottavo esecutore la durata complessiva sarà leggermente dilatata. Le durate delle 6 sezioni sono da ritenersi indicative. Il nastro è suddiviso in 3 interventi (A: magma primordiale, suoni di flauti, voci, suoni pop, C: ripetizione più breve di A, D-E: da suoni percussivi di flauto emerge una fascia grave indistinta che poi prevale su cui poi si sentono memorie degli interventi precedenti). All'inizio di D gli strumenti entrano sul "beat" dato dal nastro. Gli strumenti ad altezza determinata nella realizzazione dei patterns si comportano come fossero degli strumenti a percussione: la sequenza di altezze scelta rimarrà uguale per ogni ripetizione del pattern e bisognerà rispettare le indicazioni "acuto-grave" del pattern (pur potendo variare suono nell'ambito o della zona grave o della zona acuta). Gli intervalli scelti devono essere non consonanti e possibilmente non uguali tra uno strumento e l'altro. Il piano elettrico può utilizzare accordi dissonanti (accordi di quarte sovrapposte, clusters, ecc.) Alcuni strumenti possono essere amplificati (soprattutto per la realizzazione di alcuni effetti). Le indicazioni di dinamica e agogica poste sotto lo schema riguardano tutti gli strumenti. Tra una sezione e l'altra se non è indicata una pausa non c'è soluzione di continuità. I patterns principali possono essere sostituiti dalle varianti indicate o da altre varianti previste nella realizzazione dell'Atsiabeko. **NOTE:**

1) NON SINCRONO: ogni esecutore esegue il proprio pattern con un tempo metronomico indipendente, indicato dal numero in partitura che si riferisce sempre alla semiminima puntata - 2) SINCRONO: c'è un tempo metronomico unico indicato accanto alla S - 3) L'indicazione nel riquadro riguarda il tipo di pattern da utilizzare presente nella sezione MATERIALI (da non confondere con il nome dello strumento che l'esecutore deve usare indicato sulla sinistra prima di ogni sezione). Il pattern è da ripetere per tutta la durata della linea orizzontale - 4) Attacco sincrono - 5) Attacco sfrangiato, con entrata in successione degli strumenti - 6) Il più forte possibile - 7) Il più piano possibile - 8) La linea tratteggiata indica che l'esecuzione del pattern sarà "bucata", cioè ogni esecutore a turno (ma eventualmente anche tutti insieme) inserirà delle battute di pausa a seconda delle indicazioni del direttore - 9) Pausa - 10) Dopo un segno di dinamica, intensità oscillante - 11) FREE: improvvisazione "free", violenta, nervosa e aspra, con uso di effetti timbrici per i flauti (doppi suoni, slap, fiato, voce, ecc.) e clusters vari per il piano elettrico, cercando di inserirsi nel tessuto percussivo con l'intento di destrutturarlo con un'operazione di disturbo - 12) * Nel riquadro C la figurazione del Kagan può essere integrata con la pulsazione dei 4 tempi della battuta da realizzare con un altro timbro percussivo - 13) Passaggio graduale da SINCRONO a NON SINCRONO (mano a mano ogni strumento comincia ad andare "fuori tempo") - 14) Inserire abbellimenti - 15) In E con entrate successive si sentono dei frammenti dei patterns percussivi, come una lontana memoria di quello che si è ascoltato - 16) CANTO: flauto e flauto in sol eseguono il canto (flauto in sol suona un'ottava sotto) sincroni, con un andamento "lirico" e non perfettamente metrico. Il canto inizia nella sezione E (prime 7 battute) e finisce nella sezione F - 17) Cluster - 18) In F piano elettrico e percussioni eseguono vari clusters, cambiando tipo di cluster ad ogni nuovo rigo del canto, scendendo mano a mano sempre più nella zona grave, alternando tremoli (tra gruppi di note diverse) e gruppi di note ribattute accelerando o rallentando, in un magma sonoro d'intensità oscillante, ma sempre intorno al pianissimo. 19) Il direttore indica rapide variazioni dinamiche per ogni singolo gruppo - gruppo free, percussioni, nastro - per cui ogni volta emerge uno dei 3 elementi

Materiali: ritmi

canto