ars Spoletium
Publishing & Recording

Federico Di Santo

Evil Gods

(Dèi maligni)

Trio in six miniatures for alto saxophone, accordion and violin

Op. 11

Collezione ARTIficio SONORO 2025 a cura di Patrizia Angeloni



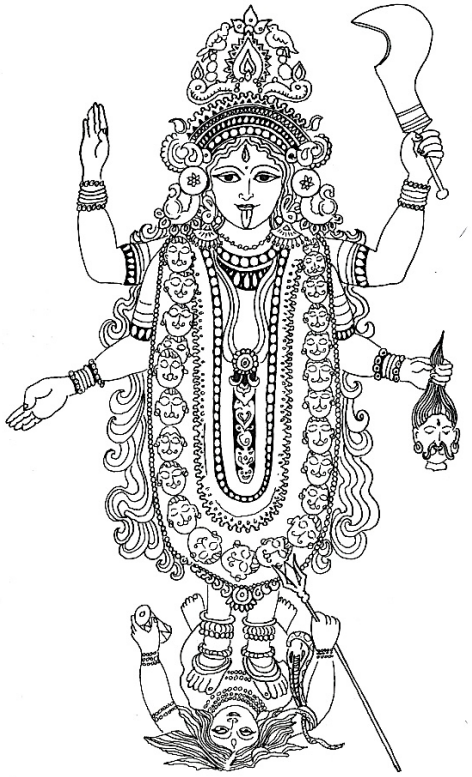
Federico Di Santo

Evil Gods
(Dèi maligni)

Trio in six miniatures
for alto saxophone, accordion and violin

Op. 11

Score



Collezione ARTIficio SONORO 2025 a cura di Patrizia Angeloni
Premiere: Momir Novakovich, Mari Poll - Novakovich, Virgo Veldi. Tallinn

2025

Short presentation of the piece

Evil gods , trio for alto saxophone, violin and accordion, is composed of 6 miniatures of between 1 and 2 minutes each, for a total duration of the piece about 12-13 minutes. Each miniature is inspired by an evil deity from various world religions of different epochs. The music tries to render, always with a high degree of abstraction, some of the main characteristics of these malignant deities through very disparate eerie, terrifying, but sometimes also grotesque sounds. The overall unity of the piece is ensured by the fact that all miniatures depend on a simple musical source material, a theme (see below) which is at the same time ubiquitous in the piece but also barely heard or perceived as such: each miniature uses this source material in a completely different way, and the affinity of the material surfaces only occasionally. The order of the miniatures is marked by a principle of variety, alternating loud, harsh, awful sounds (Ahriman, Kālī) with others that are much more tenuous, sinister, disturbing (Beelzebub, Pazuzu), without forgetting the character between the wicked and the grotesque, almost comic, that some of these divine figures allow (Loki). The last miniature evokes a future deity (MENA), the global artificial super-intelligence that technopaganism believes will have the character of a technological god. Before playing each miniature, one of the performers will pronounce out loud the name of the deity's name and its main attributes: the text to be read appears in the score of each miniature above the first staff of music.

Source Material: Theme A + B (almost never heard as such)



Prospect of the piece structure

1. Ahriman (Persia, Zoroastrianism). Attributes: chaos, destruction, cosmic principle of evil.
   Musical rendering: chaotic/pointillistic textures (including chaotic micro-figures) repeatedly interrupted by static blocks in fortissimo: creepy very low-pitched clusters on the acc. and harsh multiphonics on the sax.
2. Kālī (India). Attributes: chaos, death, devastation.
   Musical rendering: chaotic micropolyphonic lines, proliferating like the many arms of the goddess, close to New Complexity, but recurring also to disturbing instrumental techniques (e.g. scraping on the vl.).
3. Loki (Norse Mythology, Scandinavia). Attributes: malice, deception, comic-grotesque traits of the 'trickster'.
   Musical rendering: tenuous but eerie sounds in the highest register (vl: harmonics glissando; sax: teeth on reed) alternating with comic-grotesque effects obtained through a chaotic texture of pizzicati and two very unusual grotesque extended techniques on the vl. (tuning fork random bouncing and granular pizzicato glissando), bending on the acc. and glissandi, altissimo glissando and slap tongue/tongue ram on the sax.
4. Pazuzu (Assyrians, Babylonians). Attributes: god of wind, famine, locusts.
   Musical rendering: air sounds built as a 'polyphony' between the three instruments (vl: white noise) from which subtle eerie sounds emerge (vl: strident harmonics, white noise, tuning fork *jeté*; sax: half-air sounds, air glissandi; acc.: air sounds, bellows shake on very low- and very high-pitched clusters).
5. Beelzebub (Philistines). Attributes: Lord of the flies, principle of evil (in biblical reception).
   Musical rendering: very rapid and chaotic microfigures superimposed in a narrow interval range, which produce a buzzing sound reminding of flies swarming (cf. 'electric insects' effect in Crumb's *Black Angels*, Ligeti's micropolyphony); interval compression of the theme into semitones (acc.) and quarter tones (vl., sax).
6. MENA (Theta Noir Collective, technopaganism). Attributes: Artificial Super-Intelligence rising to godhood.
   Musical rendering: mechanical polyrhythms of repeated notes at different speeds overlapping between various voices/instruments (e.g. 3:4:5:7). As they accelerate, the polyrhythms blend together into continuous sounds outlining motivic fragments, only to gradually crumble back into polyrhythms of repeated notes (as if zooming in and out of apparent structures of meaning behind which only empty strings of computer code are hidden).

Performance notes

General indications

Microtones (quarter-tones)

- 1 quarter-tone higher
- 1 quarter-tone lower
- 3 quarter-tones higher
- 3 quarter-tones lower

Microtones smaller than quarter-tones, such as eighth-tones in partials of multiphonics, are approximated to quarter-tones.

Other indications



Slide glissando over barline
The small note placed above the staff indicates the duration of the glissando in the first part of the measure untill its end-note.



Crescendo dal niente



Diminuendo al niente



Tie between tremolo notes

▲ △ Highest possible pitch / cluster

Alto Saxophone

Noteheads indicating playing technique

◄ Slap tongue (normal)

▽ Tongue ram (reverse slap)

⊙ / ◇ Open slap
The circle notehead indicates the sounding pitch while the diamond below it indicates the fingering.

× Key clicks (pitched noise, no air)
The cross notehead indicates the sounding pitch, corrisponding to the fingered note with a closed embouchure. If open an embouchure is preferred, transpose the fingerings accordingly.



Foot stamping

◇ Air sounds (fingered)
Either 100% air, with only a very slight semblance of pitch, or 50% air (half air half tone), depending on what indicated above the staff respectively with the symbols ○ (100%) and ◑ (50%). A gradual change from one to the other is indicated as follows: ○ ⟶ ◑.

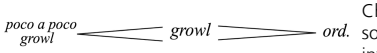
Playing techniques



Flutter tongue
Tremolo-like effect produced either in the front (tongue trill) or in the back of the throat (uvular "r") at the performer's choice.



Growl
Tremolo-like effect typical of jazz, generated by humming a monotone low sound while playing different notes so as to produce a beating effect of dark, guttural, gritty timbre.



Change gradually from ordinary sound into growl and then back into ordinary sound.

Other indications



Breath when necessary
on held notes, limiting the break as much as possible.



Teeth on reed
Gliss following the contour (as far as possible).



Air sound contour
With the embouchure a little bit back, produce a 100% air sound pronouncing "s" or "f" and gliss following the contour drawn in place of the staff.

Multiphonic fingerings are indicated according to the alto saxophone chart included in *The Techniques of Saxophone Playing* by Marcus Weiss and Giorgio Netti, Bärenreiter, 2010, pp. 78-89. For each multiphonic both the fingering scheme and the corresponding Weiss-Netti chart number are shown.

Accordion

Noteheads indicating playing technique

× Button clicks
(noise only, no reed sound)



Hit the accordion's body with the knuckle



Tap the accordion's body with the palm



Foot stomping



Tap the bellows with the palm
(drum effect)



Register switches noise
(no reed sound)



Only ascending pitch bend with pre-bending
The small notehead indicates the key to be pre-bent silently during the rest preceding the note.

Bellows



Bellows shake
Tremolo produced by the fast oscillation of the bellows.



Change bellows direction when necessary
on held notes, limiting the break as much as possible.



Bellows slaps
Swinging fingers quickly between bellows folds to produce noise.

Other indications



Passage characterized by buttons noise



Random attack or release of notes
as happens automatically in a cluster *dal niente* or *al niente*.



Play the pitches in the box in random order
but respecting the indicated rhythm

Violin

COMMON TECHNIQUES

+ Left hand pizzicato

Snap pizzicato (Bartók pizzicato)

Unmesured tremolo

Damp/Undamp the string(s) next to the nut
with harmonic pressure, not normal pressure (othewise they will resonate). Fingering: G#-E-C-G# from IV to I sting.

UNUSUAL EXTENDED TECHNIQUES



Tunig fork *jetè*
Put the bow down, pick up the tuning fork (diapason) and hit the sting(s) repeatedly with only one of its prongs (legs), letting it bounce very quickly. Hit the sting *poco sul ponticello*, as a hit point closer to the fingerboard would produce too low a pitch. The resulting effect is similar to *col legno jeté*, but more metallic and responsive, reminding of the crepitation of locusts. The left hand will damp the strings fingering the notes exactly as written.



Tuning fork random bouncing
Put the bow down, pick up the tuning fork (diapason) and hold it horizontally above the strings. The left hand damps all four strings next to the nut with harmonic pressure, not normal pressure (othewise they will resonate). Possibly finger G#-E-C-G# from IV to I sting. Then let the tuning fork bounce randomly on all strings while rotating back and forth very quickly, holding it between your index finger and thumb (half a turn forward and half a turn back). To enhance the effect, at the same time move the tuning fork very randomly both sideways across the strings and back and forth towards the nut and back to the bridge.



Granular pizzicato glissando
Put the bow down and pluck the strings very quickly and irregularly from above with all five fingers of the right hand, almost scratching the strings lightly in both directions (mostly with fingertips but sometimes also with nails). The gesture mimicks the movement of a scared spider running away. Meanwhile, the fingers of the left hand gliss on all four strings simultaneously, running across the entire fingerboard, from the nut up to its end. The effect should be that of a granular texture gliding upwards, where single notes are as random as possible: therefore, avoid any repeated gesture with the right hand (arpeggios, *rasgueado* etc.).

OTHER INDICATIONS



Vibrato increase and then decrease in amplitude



Double stop natural harmonics glissando
Always higher half of the strings, fingering often very close to the bow (as when indicated with △). The exactness of the major 6th interval of the double stop is not relevant to the effect: the distance between the two fingers may be kept constant, fingering 1-3 or 1-2. Be sure to balance bow pressure and finger pressure in order to let as many natural harmonics as possible come out, reducing the component of white noise glissando as much as possible.

(⊓∨) Bow change where necessary

Random bow changes

BOW PRESSURE (INDICATIONS ABOVE THE STAFF)

Overpressure

Half overpressure (stable)

Very irregular half overpressure

Normal bow pressure

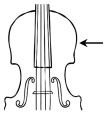


Change gradually from normal pressure to overpressure and back to normal pressure.

WHITE NOISE (DIFFERENT TIMBRES)



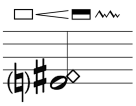
Bowing the tuning pegs
Use that of the E string, the easiest to be bowed. Be very careful not to let the bow slip off of the peg.



Bowing the body of the instrument
where indicated (on the edge of the upper bout) to produce a white noise effect.



Fingered white noise
Fingering a major 2nd interval with harmonic pressure (where there is no true harmonic node) while bowing lightly will produce a white noise effect. The lower finger may be either completely depressed or just touching the string with harmonic pressure. Play fingered pitches exactly because this will produce a slight resemblance of pitch that can be musically exploited.



Random harmonics
Same as above (fingering a major 2nd interval with harmonic pressure), but increasing slightly the bow pressure (however not to the point to produce a skatch tone) and keeping the pressure very irregular. This will let very high and squeaky harmonics pop up randomly, similarly to the so called Fawcetts. Bowing close to the bridge will enhance the effect.

NOTEHEADS INDICATING PLAYING TECHNIQUE

◆ Col legno battuto

◇ Artificial harmonics

◆ Half harmonics
Depress the string only slightly more than when applying harmonic pressure but less than when fingering normal tones: the string resonation will be damped, resulting in a ghoslty, veiled and airy but still pitched sound. Be sure not to lower the finger pressure, which may produce undesired accidental harmonics.



Foot stomping

Performance, accidentals, score

Before playing each miniature, one of the performers will pronounce out loud the deity's name and its attributes as written on the score next to the deity's image. Accidentals apply within the measure only at the same octave. Measures have no metrical significance and are meant only to synchronize the performes. The score is written in actual pitch for both the saxophone and the accordion, regardless of register switches. Extremely complex rhythms and nested tuplets allow a certain degree of approximation: computer audio simulations of each part, available upon request, may turn out useful to simplify and speed-up the process of deciphering the complex rhythms. Short tutorial videos on how to perform the unusual extended techniques on the violin are also available on the following link: https://www.youtube.com/@federicodisanto3272

Breve presentazione del pezzo

Evil gods , trio per sassofono contralto, violino e fisarmonica, è composto da 6 miniature della durata di 1-2 minuti ciascuna, per una durata totale del brano di circa 12-13 minuti. Ogni miniatura è ispirata a una divinità maligna venerata in una diversa religione del mondo e in epoche diverse. La musica cerca di evocare, sempre con un alto grado di astrazione, alcune delle caratteristiche principali di queste divinità maligne attraverso suoni molto disparati, inquietanti, terrificanti, ma a volte anche grotteschi. L'unità complessiva del brano è garantita dal fatto che tutte le miniature dipendono da un semplice materiale musicale di partenza, un tema (vedi sotto) che è allo stesso tempo onnipresente nel brano ma anche quasi mai udibile come tale: ogni miniatura utilizza questo materiale di base in modo completamente diverso, e l'affinità del materiale affiora solo sporadicamente. L'ordine delle miniature è scandito da un principio di varietà, alternando suoni forti, aspri, terribili (Ahriman, Kālī) ad altri molto più tenui, sinistri, inquietanti (Beelzebub, Pazuzu), senza dimenticare il carattere tra il malvagio e il grottesco, quasi comico, che alcune di queste figure divine consentono (Loki). L'ultima miniatura evoca una divinità futura (MENA), la superintelligenza artificiale globale che, secondo il tecnopaganesimo, avrà il carattere di una divinità tecnologica. Prima di suonare ogni miniatura, uno degli esecutori pronuncerà ad alta voce il nome della divinità e i suoi attributi principali: il testo da leggere appare nella partitura di ogni miniatura sopra il primo pentagramma.

Materiale di riferimento: Tema A + B (quasi mai udibile così com'è)



Struttura del pezzo

1. **Ahriman** (Persia, Zoroastrismo). Attributi: caos, distruzione, principio cosmico del male.
   Resa musicale: *textures* caotiche/puntillistiche (incluse microfigure caotiche), ripetutamente interrotte da blocchi statici in fortissimo, con inquietanti cluster subgravi alla fis. e multifonici molto stridenti al sax.
2. **Kālī** (India). Attributi: caos, morte, devastazione.
   Resa musicale: linee micropolifoniche caotiche, proliferanti come le molte braccia della dea, stilisticamente vicine alla New Complexity, che includono anche tecniche strumentali disturbanti (ad es. *scratch tones* al vl.).
3. **Loki** (mitologia norrena, Scandinavia). Attributi: malizia, inganno, tratti comico-grotteschi del "trickster".
   Resa musicale: suoni tenui ma inquietanti nel registro sovracuto (vl.: glissando di armonici; sax: *teeth on reed*) alternati a effetti comico-grotteschi ottenuti attraverso una *texture* caotica composta da pizzicati e due tecniche estese grottesche molto inusuali al vl. (rimbalzi casuali del diapason e pizzicato granulare glissando), da bending alla fis. e da glissandi, altissimo glissando e *slap tongue* / *tongue ram* al sax.
4. **Pazuzu** (Assiri, Babilonesi). Attributi: dio del vento, della carestia, delle locuste.
   Resa musicale: polifonia di suoni d'aria tra i tre strumenti (al vl. rumore bianco), da cui emergono suoni tenui e inquietanti: al vl. armonici stridenti, rumore bianco intonato e diapason *jeté* (effetto simile al frinire di locuste); al sax metà suono e metà aria, glissandi d'aria; alla fis. suoni d'aria, *bellows shake* su cluster subgravi e sovracuti.
5. **Beelzebub** (Filistei). Attributi: Signore delle mosche, principio del male (nella tradizione biblica).
   Resa musicale: microfigure molto rapide e caotiche sovrapposte in un ambito intervallare ristretto, producendo un ronzio che ricorda lo sciamare delle mosche (cfr. effetto "insetti elettrici" in *Black Angels* di Crumb, micropolifonia di Ligeti); compressione dell'intervallo del tema in semitoni (fis.) e quarti di tono (vl., sax).
6. **MENA** (Theta Noir Collective, tecnopaganesimo). Attributi: Superintelligenza artificiale che assurge a divinità.
   Resa musicale: poliritmi meccanici di note ripetute a velocità diverse che si sovrappongono tra i vari strumenti/voci (ad esempio 3:4:5:7). Man mano che accelerano, i poliritmi si fondono in suoni continui che delineano frammenti tematici, per poi tornare a disgregarsi gradualmente in poliritmi di note ripetute (come se si trattasse di uno zoom dentro e poi fuori da apparenti strutture di significato, dietro le quali si nascondono solo vuote stringhe di codice informatico).

Note di esecuzione

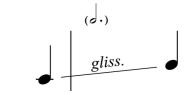
Indicazioni generali

MICROTONI (QUARTI DI TONO)

- Innalzamento della nota di ¼ di tono
- Abbassamento della nota di ¼ di tono
- Innalzamento della nota di ¾ di tono
- Abbassamento della nota di ¾ di tono

I microtoni più piccoli dei quarti di tono, come gli ottavi di tono nei parziali dei multifonici, sono approssimati ai quarti di tono.

ALTRE INDICAZIONI



Slide glissando oltre la battuta
La piccola nota posta sopra il pentagramma indica la durata del glissando nella prima parte della battuta fino alla nota d'arrivo.



Crescendo dal niente



Diminuendo al niente



Legatura tra note con tremolo

▲ △ Nota/cluster più acuti possibile

Sassofono contralto

TESTE DELLE NOTE INDICANTI LA TECNICA ESECUTIVA

◄ Slap tongue (normale)

▽ Tongue ram (reverse slap)

⊙ ◇ Open slap
La testa della nota circolare indica l'altezza reale del suono d'effetto, mentre il rombo sottostante indica la nota diteggiata.

× Rumore di chiavi (senza suoni d'ancia)
La nota con la croce indica l'altezza reale, corrispondente alla nota diteggiata se l'imboccatura è chiusa; se invece si preferisce l'imboccatura aperta, trasporre la diteggiatura di conseguenza.



Battere il piede

◇ Suoni d'aria (diteggiati)
Possono essere con 100% d'aria, pur conservando una qualche parvenza di altezza, o 50% d'aria (metà aria, metà suono), a seconda di quanto indicato sopra il pentagramma rispettivamente con i simboli ○ (100%) e ◑ (50%). Un cambiamento graduale da un tipo di suono all'altro è indicato come segue: ○ ⟶ ◑.

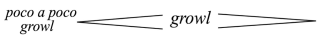
TECNICHE ESECUTIVE



Flutter tongue
Effetto simile al tremolo prodotto nella parte anteriore (trillo della lingua) o posteriore della gola (r uvulare), a scelta dell'esecutore.



Growl
Effetto simile al tremolo tipico del jazz, generato intonando con la voce un suono grave e fermo mentre vengono suonate note diverse, in modo da produrre un effetto di battimento dal timbro scuro, cupo e graffiante.

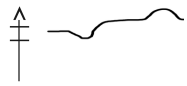


Passare gradualmente dal suono ordinario al *growl* e poi tornare al suono ordinario.

ALTRE INDICAZIONI



Respiro dove necessario
sulle note tenute, limitando il più possibile l'interruzione.



Teeth on reed
Glissare seguendo il contorno (per quanto possibile).



Suono d'aria (contorno)
Tenendo l'imboccatura leggermente retratta, produrre un suono al 100% d'aria pronunciando "s" o "f" e glissare seguendo il contorno tracciato al posto del pentagramma.

Le diteggiature dei multifonici sono indicate secondo la tabella per il sassofono contralto inclusa in *The Techniques of Saxophone Playing* di Marcus Weiss e Giorgio Netti, Bärenreiter, 2010, pp. 78-89. Per ogni multifonico sono indicati sia la diteggiatura che il numero corrispondente nella tabella di Weiss-Netti.

Fisarmonica

TESTE DELLE NOTE INDICANTI LA TECNICA ESECUTIVA

× Rumore dei bottoni
(solo rumore, senza suoni d'ancia)



Colpire la cassa con le nocche (sul legno)



Battere la cassa con il palmo della mano



Battere il piede



Battere il mantice con il palmo della mano
(effetto tamburo)

⊖ Rumore degli interruttori dei registri
(senza suoni d'ancia)



Pitch bend solo ascendente con pre-bending
La piccola testa della nota tra parentesi indica il tasto da preparare silenziosamente durante la pausa che precede la nota.

MANTICE



Bellows shake
Tremolo prodotto dalla rapida oscillazione del mantice.



Cambio di direzione del mantice dove serve
sulle note tenute, limitando il più possibile l'interruzione.



Bellows slaps
Muovere rapidamente le dita tra le pieghe del mantice per produrre rumore.

ALTRE INDICAZIONI



Passaggio caratterizzato dal solo rumore dei bottoni

Attacco o rilascio casuale delle note
come avviene spontaneamente in un cluster *dal niente* o *al niente*.



Suonare le note nella casella in ordine casuale
ma rispettando il ritmo indicato.

TECNICHE COMUNI

+ Pizzicato con la mano sinistra

Pizzicato Bartók (snap pizzicato)

Tremolo non misurato

Smorzare le corde al capotasto / lasc. vibr.
con pressione armonica, non con pressione normale (altrimenti risuonano). Diteggiatura: Sol#-Mi-Do-Sol# dalla IV alla I corda.

TECNICHE ESTESE INUSUALI



Diapason*jeté*

Poggiare l'arco, prendere il diapason e battere ripetutamente le corde con uno solo dei suoi rebbi (bracci), lasciandolo rimbalzare molto rapidamente. Colpire la corda *poco sul ponticello,* poiché un punto di impatto più vicino alla tastiera produrrebbe un suono troppo basso. L'effetto risultante è simile a *col legno jeté,* ma più metallico e reattivo, e ricorda il frinire delle locuste. La mano sinistra smorza le corde suonando esattamente le note scritte.



Rimbalzo casuale del diapason

Poggiare l'arco, prendere il diapason e tenerlo orizzontalmente sopra le corde. La mano sinistra smorza tutte le corde vicino al capotasto con pressione da armonico, non con pressione normale (altrimenti risuonano). Diteggiare Sol#-Mi-Do-Sol# dalla IV alla I corda. Lasciar rimbalzare il diapason casualmente su tutte le corde ruotandolo con rapidità avanti e indietro, tenendolo tra l'indice e il pollice (mezzo giro in avanti e mezzo indietro). Per aumentare l'effetto, muovere il diapason in modo molto casuale sia lateralmente sulle quattro corde che avanti e indietro verso il capotasto e poi di nuovo verso il ponticello.



Glissando pizzicato granulare

Poggiare l'arco e pizzicare le corde molto rapidamente e in modo irregolare dall'alto con tutte e cinque le dita della mano destra, quasi a graffiarle leggermente in entrambe le direzioni (per lo più con i polpastrelli, ma a volte anche con le unghie). Il gesto imita il movimento di un ragno spaventato che scappa. Allo stesso tempo, la sinistra esegue un glissando su tutte e quattro le corde, percorrendo l'intera tastiera dal capotasto fin quasi al ponticello. L'effetto dovrebbe essere quello di una *texture* granulare che scivola verso l'acuto e in cui le singole note siano il più casuali possibile: va quindi evitato qualsiasi gesto ripetitivo e regolare con la mano destra (arpeggi, *rasgueado* ecc.).

ALTRE INDICAZIONI



Vibrato che aumenta e poi diminuisce in ampiezza



Glissandi di armonici naturali (doppie corde)
Sempre nella metà superiore delle corde, con diteggiatura spesso molto vicina all'arco (come quando indicato con △). L'esattezza dell'intervallo di 6ª maggiore del bicordo non è rilevante ai fini dell'effetto: la distanza tra le due dita può essere mantenuta costante, con diteggiatura 1-3 o 1-2. Assicurarsi di bilanciare la pressione dell'arco e quella delle dita in modo da far emergere il maggior numero possibile di armonici naturali, riducendo il più possibile la componente di rumore bianco del glissando.

(V) Cambi di arcata dove necessario

Cambi di arcata casuali

PRESSIONE DELL'ARCO (INDICATA SOPRA IL PENTAGRAMMA)

Sovrapressione dell'arco

Mezza sovrapressione dell'arco (stabile)

Mezza sovrapressione molto irregolare

Pressione normale dell'arco



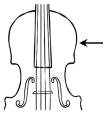
Passare gradualmente dalla pressione normale alla sovrapressione e poi tornare alla pressione normale.

RUMORE BIANCO (DIVERSI TIMBRI)



Suonare i piroli con l'arco

Usare il pirolo della corda Mi, il più facile da suonare con l'arco. Attenzione a non far scivolare via l'arco dal pirolo.



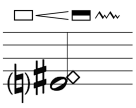
Suonare con l'arco il bordo della cassa

nel punto indicato (il bordo della metà superiore, oltre l'incavatura), per produrre un effetto di rumore bianco.

Rumore bianco intonato (diteggiato)



Diteggiando una 2ª maggiore con pressione da armonico (dove però manca un vero nodo armonico) e con scarsa pressione dell'arco si ottiene un effetto di rumore bianco. Il dito inferiore può essere completamente premuto o sfiorare soltanto la corda con pressione da armonico. Suonare esattamente le note scritte perché si produrrà una vaga parvenza di altezza sfruttabile musicalmente.



Armonici casuali

Come sopra (diteggiare un intervallo di 2ª maggiore con pressione da armonico), ma aumentando leggermente la pressione dell'arco (senza però arrivare a produrre uno *scratch tone*) e mantenendola irregolare. Questo fa sì che armonici molto acuti e stridenti emergano in maniera casuale, similmente ai cosiddetti Fawcetts. Suonare con l'arco vicino al ponticello incrementa l'effetto.

TESTE DELLE NOTE INDICANTI LA TECNICA ESECUTIVA

◆ Col legno battuto

◇ Armonici artificiali

◆ Mezza pressione (falsi armonici)
Premere la corda solo leggermente di più rispetto alla pressione da armonico, ma meno che nel suono ordinario: la risonanza della corda viene smorzata, producendo un suono evanescente, velato e diafano, ma comunque intonato. Assicurarsi di non diminuire mai la pressione delle dita per evitare che si producano accidentali armonici indesiderati.



Battere il piede

Esecuzione, alterazioni, partitura

Prima di suonare ogni miniatura, uno degli esecutori dirà ad alta voce il nome della divinità e i suoi attributi, come riportati in partitura accanto all'immagine della divinità. Le alterazioni si applicano entro la battuta solo alla stessa ottava. Le battute non hanno alcun valore metrico e servono solo a sincronizzare gli esecutori. La partitura è scritta in altezza reale sia per il sassofono che per la fisarmonica, indipendentemente dai cambi di registro. I ritmi estremamente complessi e i gruppi irregolari annidati ammettono un certo grado di approssimazione: le simulazioni audio di ciascuna parte, disponibili su richiesta, possono semplificare e velocizzare il processo di decifrazione dei ritmi complessi. Brevi tutorial video su come eseguire le tecniche estese inusuali sul violino sono disponibili al seguente link: https://www.youtube.com/@federicodisanto3272

Federico Di Santo

Evil Gods
(Dèi maligni)

Trio in six miniatures
for alto saxophone, accordion and violin

Op. 11

Score

Total duration: 12-13 minutes ca.

©2025 by ARS SPOLETIUM s.r.l. Edizioni Musicali e Discografiche
Via Filippo Turati, 16 - 06044 Castel Ritaldi (PG)
Tel. +39 334 8681080
e-mail info@arspoletium.com website www .arspoletium.com
Diritti riservati a termini di legge per tutti i paesi del mondo
All rights reserved. International Copyright secured

Mankind has just as much need for an evil god as for a good god. […] What would be the value of a god who knew nothing of anger, revenge, envy, scorn, cunning, violence?

Si ha bisogno tanto del Dio cattivo quanto di quello buono. […] Che importerebbe un Dio che non conoscesse né ira, né vendetta, né invidia, né scherno, né astuzia, né azioni violente?

F. NIETZSCHE

Evil Gods. Miniature 1
Ahriman

Score in C

Federico Di Santo

Duration: 2' ca.

Measures have no metrical significance throughout the whole piece.



Ahriman, dio persiano del male, della distruzione e del caos.
Ahriman, Persian god of evil, destruction, and chaos.



Evil Gods. Miniature 1
Ahriman




11
A. Sx.
flz.
8va
Acc.
7:8
pizz.
arco
Vln.
terrifying, very ugly
Bb
C
Tc
1
7
51
13
= 45
= 70 ca.
tongue ram
ff
mp
mf
b.s.
16
alt.
5:4
8vb
gliss.
jeté
3:2

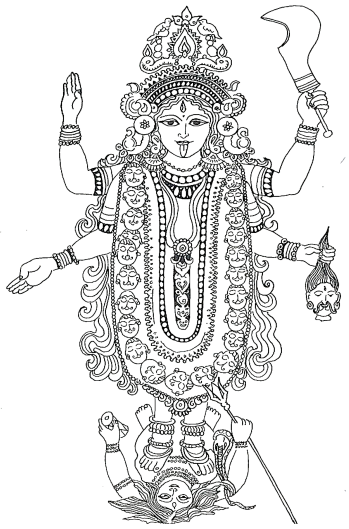
Evil Gods. Miniature 1
Ahriman



Evil Gods. Miniature 2
Kālī

Score in C

Duration: 1'40" ca.



Kālī, dea indiana della morte e della distruzione, rappresentata con molte braccia e una collana di teschi.
Kālī, Indian goddess of death and destruction, depicted with many arms and a necklace of skulls.

♩ = 45

Alto Sax

Accordion

Violin

molto espress.

f

3

2

A. Sx.

mf

6:4♪

3

3

Acc.

Vln.

alla corda
(no bouncing)

détaché

3

5

3

3

Evil Gods. Miniature 2

Kālī




6
poco a poco
growl
growl
ord.
(jazzy)
A. Sx.
Acc.
Vln.
7
growl
vibr.
113
poco a poco
growl
growl
ord.
détaché


9
slap
A. Sx.
Acc.
Vln.
10
ord.
(not jazzy)
mf
p
pizz.
ff
(+)
20
arco


12
A. Sx.
tongue ram
sempre mf
(8va)
Acc.
f
Vln.
détaché
f
13
A. Sx.
ord.
f
Acc.
mp
8vb
Vln.
pizz.
col legno jeté
mp
14
A. Sx.
Acc.
(8vb)
Vln.
pizz.
IV.
col legno jeté
arco
pizz.
mf
gliss.

Evil Gods. Miniature 2
Kālī

15

A. Sx.

slap
ord.
mf

Acc.

p

(8vb)

Vln.

gliss.
col legno
jeté
mp
arco
vibr.

16

A. Sx.

slap
ord.
mp

Acc.

(8vb)

Vln.

jeté
poco a poco
sul pont.
sul pont.
p

17

Rhythm

A. Sx.

subtones
ppp

Acc.

ppp

(8vb)

Vln.

ppp

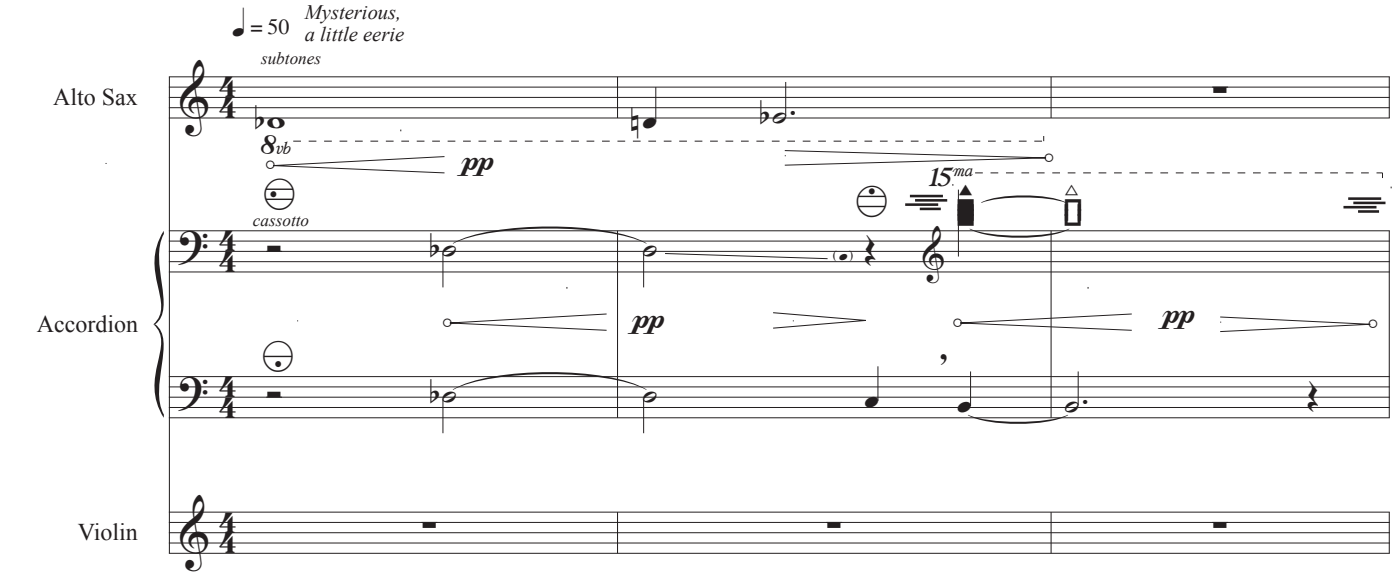
Evil Gods. Miniature 3
Loki

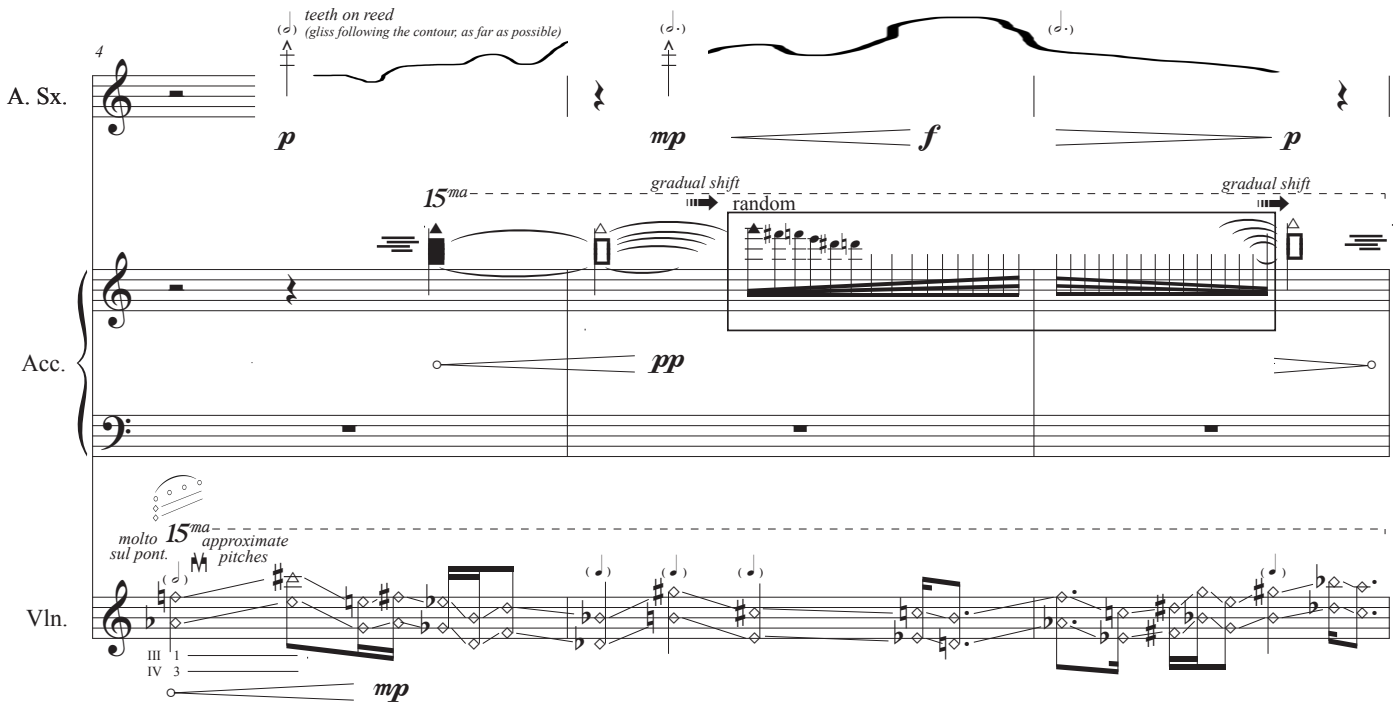
Score in C

Duration: 2'20" ca.



Loki, dio norreno degli inganni, maligno ma anche buffone.
Loki, Norse god of deception, evil but also comical.





Evil Gods. Miniature 3
Loki




16
alt.
A. Sx.
Acc.
Vln.
mf
p
pizz.
19
pre-bend
I-IV
II-IV
22
= 50
Mysterious, a little eerie
teeth on reed
random
pp
pick up the bow
molto sul pont.
approximate pitches
mp

Evil Gods. Miniature 3
Loki



* Identical to bars 7-9, just on the higher strings (III-II instead of IV-III). Also the actual speed is exactly the same (♪ = ♩.)


36
A. Sx.
Acc.
Vln.
(15ma)
pizz.
15ma
39
Mysterious,
a little eerie
gradual shift
random
random
8vb
pre-bend
p
f
put tht bow
down
43
Comical
alt.
open
slap
mp
8va
(pizz.)
sfz

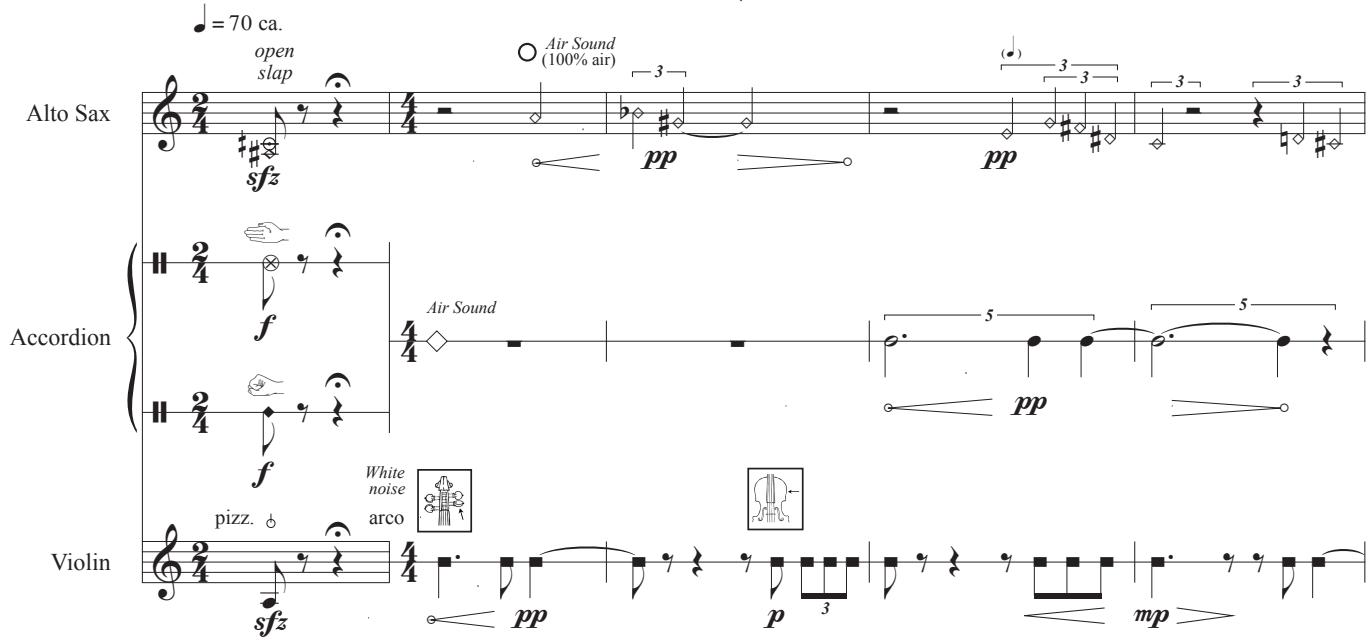
Evil Gods. Miniature 4
Pazuzu

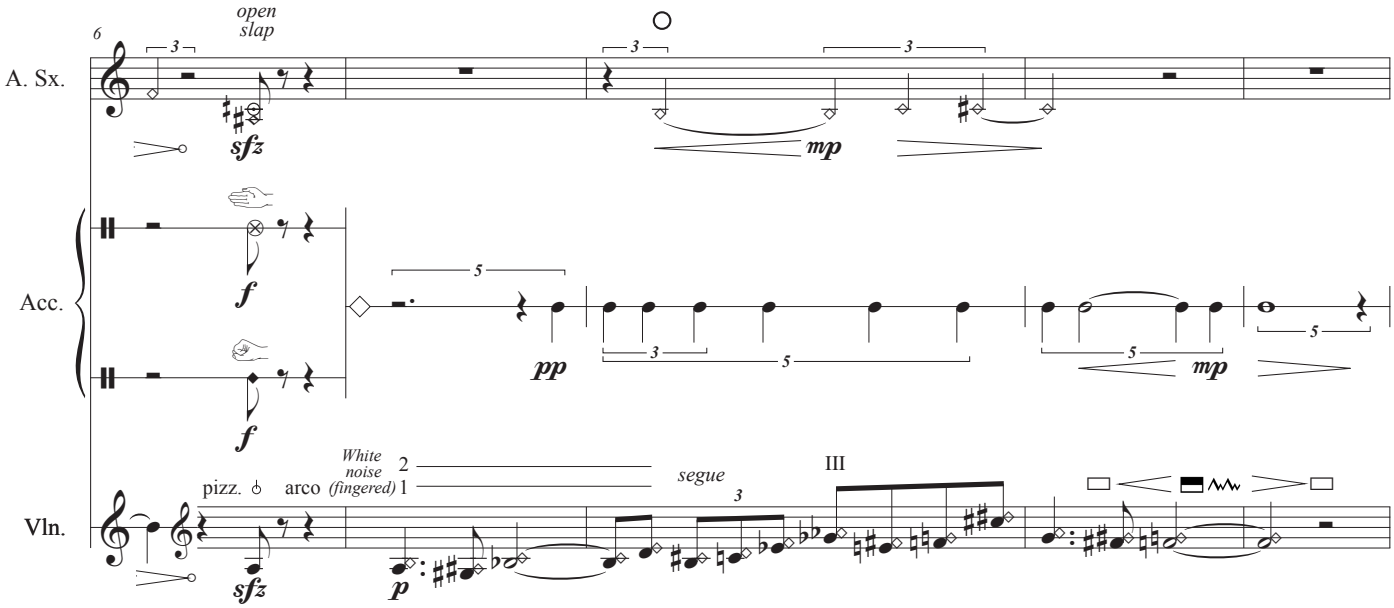
Score in C

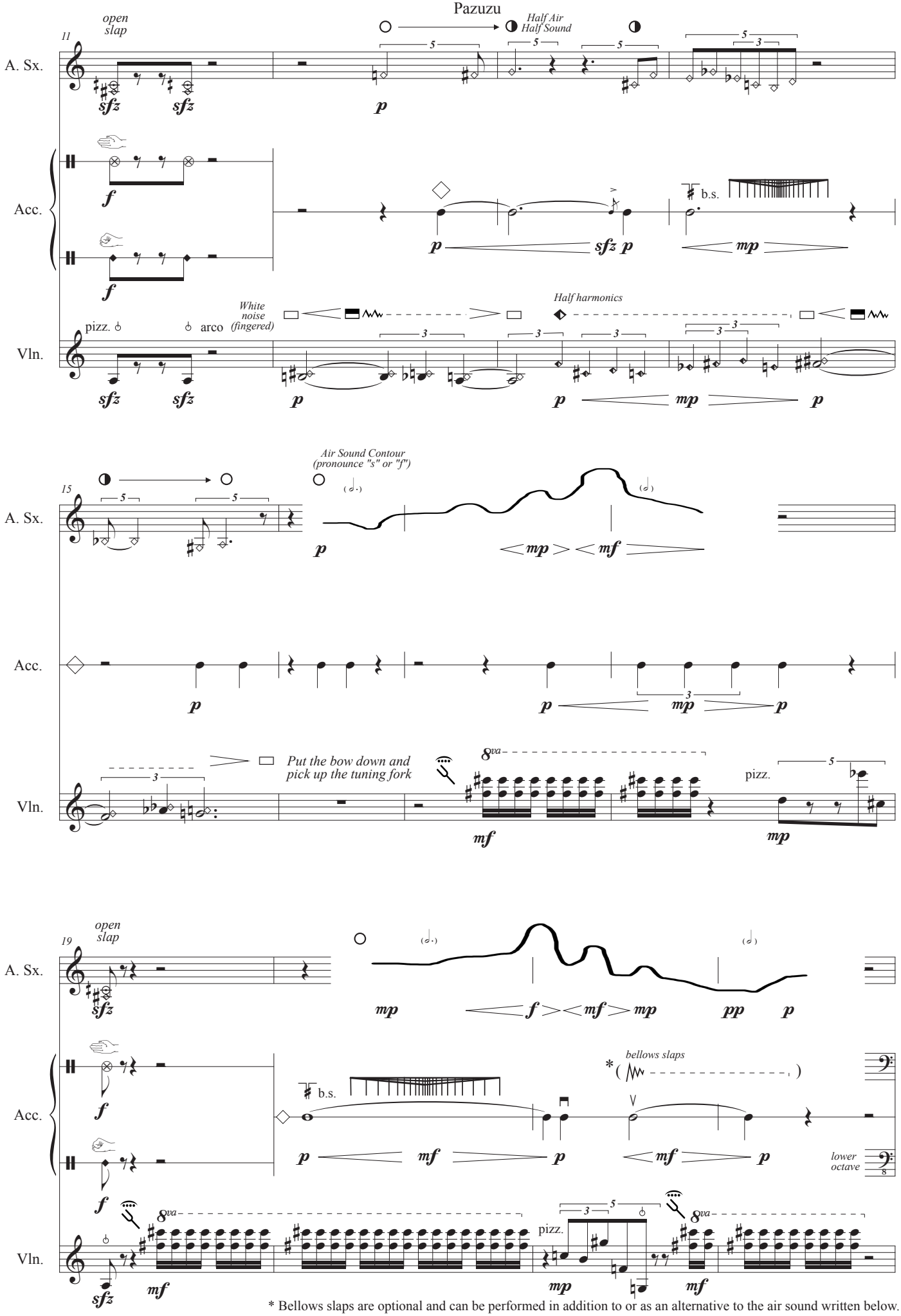
Duration: 2' ca.



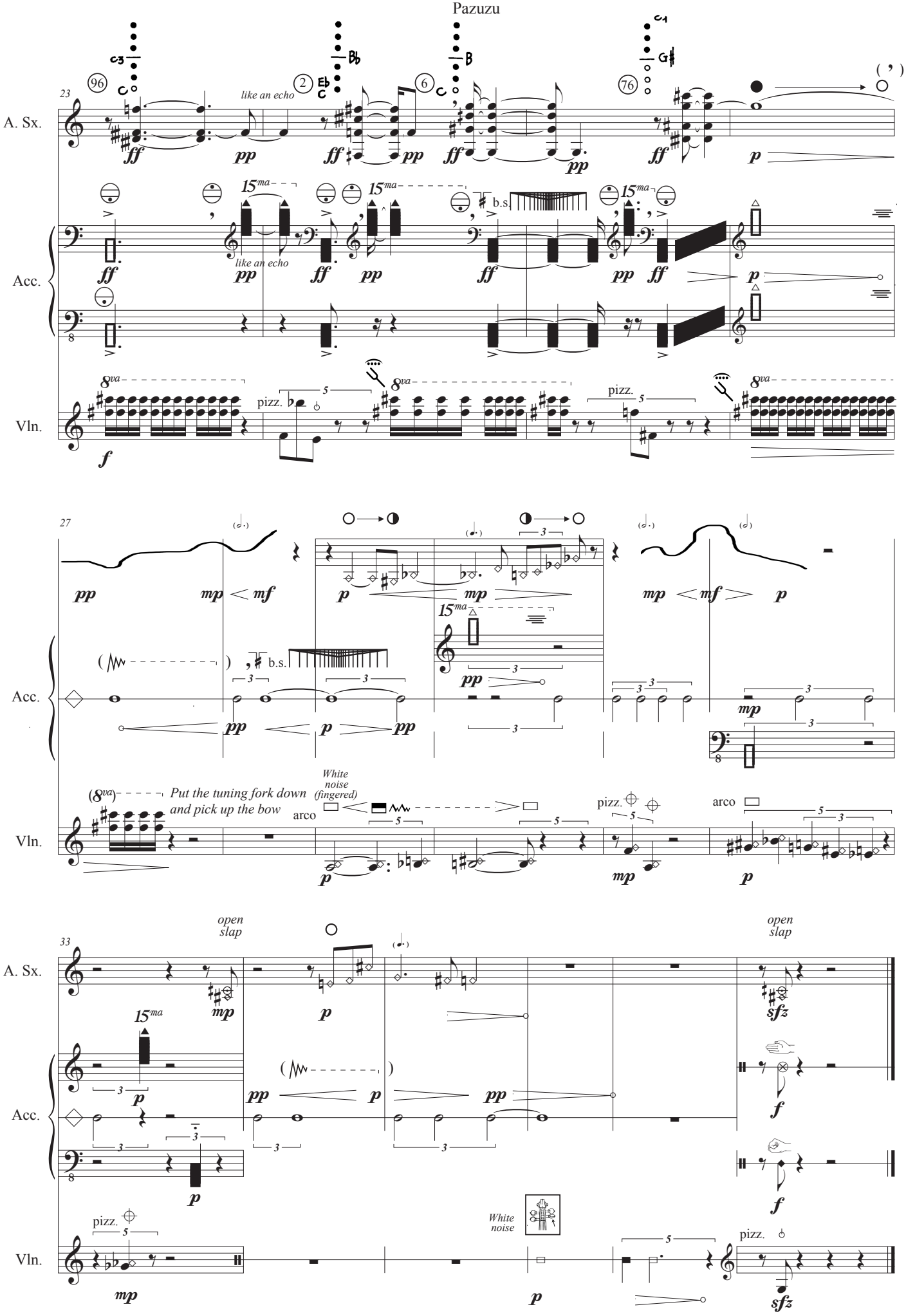
Pazuzu, dio assiro-babilonese dei venti, della carestia e delle locuste.
Pazuzu, Assyro-Babylonian god of winds, famine and locusts.







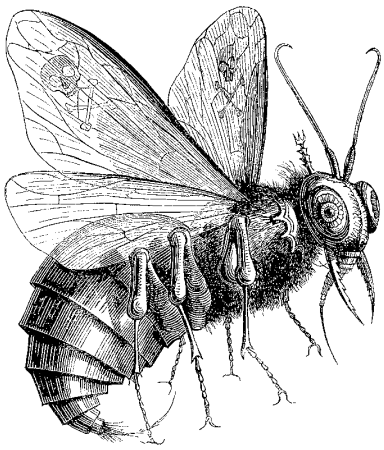
* Bellows slaps are optional and can be performed in addition to or as an alternative to the air sound written below.


23
A. Sx.
Acc.
Vln.
like an echo
b.s.
pizz.
arco
27
Put the tuning fork down and pick up the bow
White noise (fingered)
33
open slap
White noise

Score in C

Evil Gods. Miniature 5
Beelzebub

Duration: 1'10" ca.



Beelzebub, Signore delle mosche.
Beelzebub, Lord of the flies.





* Given the considerable speed, a certain degree of inaccuracy in quarter tones is acceptable: the overall effect matters more than pitch accuracy. Accents should always be very marked. Violin bowings are just a suggesion.


3
A. Sx.
Acc.
Vln.
p
mf
mp
f
4
5


6
A. Sx.
Acc.
Vln.
mf
p
f
mp
7
flz.
8
ord.

Evil Gods. Miniature 5
Beelzebub




12
flz.
A. Sx.
Acc.
Vln.
ord.
13
ord.
subtones
cassotto
14
flz.
ord.
subtones
flz.

Evil Gods. Miniature 5
Beelzebub




18
A. Sx.
Acc.
Vln.
8va
p
19
loco
pp
20
ppp
mp
cassotto

Evil Gods. Miniature 5
Beelzebub



Score in C

Evil Gods. Miniature 6
MENA

Duration: 2' ca



MENA, super intelligenza artificiale venerata come nuova divinità dal tecnopaganesimo.
MENA, super artificial intelligence worshipped as a new deity by technopaganism.



Evil Gods. Miniature 6

MENA




A. Sx.
Acc.
Vln.
jeté
segue
pizz.
arco
8va

Evil Gods. Miniature 6
MENA




22
A. Sx.
Acc.
Vln.
pizz.
(+)
23
segue
24
pizz.
arco


A. Sx.
Acc.
Vln.
26
ppp
8va
f
overly expressive
29
♩ = 70
meccanico
flz.
mf
pp
31
jeté
segue


32
A. Sx.
flz.
slap
Acc.
pizz.
(+) (+) (+)
arco
Vln.
34
ord.
mp
35
ff
sffz
6



AS0337CL

www.arspoletium.com