

Federico Di Santo

Sinòpie

per fisarmonica

Op. 10

Collezione ARTificio SONORO 2024 a cura di Patrizia Angeloni

Federico Di Santo

Sinòpie (Sinopias)

per fisarmonica
(for accordion)

Op. 10

2024

Collezione ARTificio SONORO 2024 a cura di Patrizia Angeloni

Prima esecuzione assoluta Stefano Di Loreto,
Strumenti&Musica Festival, Spoleto 15 novembre 2024



Breve presentazione del pezzo

Le sinòpie sono i disegni preparatori a muro degli affreschi che riemergono dietro di essi quando la pellicola pittorica cade parzialmente o viene rimossa e trasferita su altro supporto (strappo murario). Seguendo questa suggestione, che risale ad alcuni lavori di Francesco Filidei, il pezzo è costituito da materiale tematico ben riconoscibile che si alterna varie volte a delle sue 'sinòpie' musicali: esse ne sono, per così dire, una versione in bianco e nero, un riflesso sbiadito, un'ombra, che del materiale tematico conserva solo il contorno, lo scheletro, ridotto ad esempio a deboli suoni percussivi o soffi d'aria. Ma il tema stesso non è presentato all'inizio del pezzo, bensì si costruisce gradualmente emergendo a frammenti da una rarefatta texture iniziale, e compare per intero soltanto quasi a metà del pezzo, per poi tornare a disgregarsi progressivamente fino a perdersi nel nulla.

Note per l'esecutore

Il pezzo, pur sfruttando pochi materiali tematici, li anticipa o li riprende di continuo elaborandoli in textures molto varie e mutevoli, spesso assai diverse tra loro, che ora trapassano impercettibilmente l'una nell'altra (come in un *cross fade*), ora si alternano bruscamente. Il rapporto di questi brevi episodi col materiale tematico è a volte evidente, altre volte frammentario o appena percettibile, se non addirittura solo intuibile. L'ecllettismo stilistico che ne risulta, irrequieto e in certi punti persino nervoso, rischia naturalmente di disgregare la coesione del pezzo in una serie di frammenti scollegati. Compito principale dell'interprete sarà allora quello di dare un senso di continuità a questi materiali sempre mutevoli, cercando di comunicare il più possibile al pubblico l'arco di sviluppo del pezzo. Per questo è inserita di seguito una tabella che spiega in breve la logica compositiva che sta dietro ogni sezione del pezzo, fornendone un'analisi che renda più chiaro all'esecutore cosa di volta in volta sta suonando e qual è l'arco di sviluppo complessivo del brano. In particolare, le dinamiche di sviluppo su cui poggia la macrostruttura, che dovrebbero dare unità al pezzo e dunque emergere il più possibile all'ascolto, indirizzandolo, sono tre: 1) il percorso ad arco che porta prima a un progressivo emergere, da tenui sonorità atematiche, di frammenti tematici sempre più ampi e identificabili, che culminano nella comparsa del tema completo, e poi a un loro progressivo disgregarsi fino a svanire nel nulla nel finale; 2) le tecniche quasi narrative di anticipazione (prima) e di ripresa (poi) dei materiali del tema, che risultano da questo percorso di costruzione e poi decostruzione tematica: esse sono in qualche modo simili a *flashforward* e *flashback* in letteratura o nel cinema; 3) la dialettica oppositiva fra materiale tematico e sinopie, il cui effetto dovrebbe evocare l'opposizione tra figure a colori *esilhouettes* in bianco e nero.


Analisi compositiva di Sinòpie

Le abbreviazioni nel riquadro che designano ogni sezione sono riportate in partitura all'inizio di ciascuna di esse.


SEZIONE	BATTUTE
I Introduzione: incipit 'brumoso' e rarefatto, caratterizzato da suoni d'aria, singole note tenute e cluster sovracuti, uno dei quali anticipa il 1° motivo del tema (T2 , v. sotto). Questi primi elementi sonori si corrispondono a coppie preannunciando in miniatura la dinamica tema-sinopia che caratterizzerà il pezzo.	1-18
U Texture di Unisoni e Ottave: la cellula di ribattuti in accelerando che sarà la testa del tema (T1) dà avvio a una sezione di rapidi unisoni ribattuti tra le due tastiere (in cassotto e fuori), in cui si inseriscono gradualmente anche ottave più acute e più gravi; tornano poi gli unisoni ribattuti, ma contaminati poco a poco da note del 1° motivo del tema (T2), mentre il basso anticipa un frammento del 2° motivo (T5).	19-34
Pr Texture puntillistica: senza soluzione di continuità, questo unisono contaminato con altre note si trasforma gradualmente in una rapidissima texture puntillistica semi-improvvisata (altezze, ritmica e dinamiche suggerite ma non determinate); l'improvviso arrestarsi del mantice dà luogo a una breve 'sinopia' di questa texture, costituita dal solo rumore di bottoni; tornano anche, variati, alcuni elementi dell'introduzione.	35-45
T+SP Metà Tema + metà Sinopia Percussiva: compare qui il primo frammento esteso del tema, costituito dalle sue prime 5 battute (T1-T3); alla sesta subentra, in <i>cross fade</i> , la sua sinopia percussiva, che lo riduce a rumore di soli bottoni e registri, con al basso frammenti del 2° motivo del tema (T5).	46-60
Fri Frammenti dei materiali dell'Introduzione: tornano i materiali dell'introduzione: soffi, cluster sovracuto, cluster contenente il 1° motivo tematico (T2), ribattuti in accelerando (T1) che portano di nuovo alla texture puntillistica (Pr) e alla sua 'sinopia' di rumore di bottoni; le separa un frammento di 3 note del 2° motivo del tema (T5), seguito da due 'micro-sinopie' che lo riducono a cluster e a suoni d'aria.	61-80
ST Sinopia di Suoni Tenuti: con uno stacco improvviso, compare una texture molto più lenta e volutamente monotona di suoni tenuti, costituita dalla sovrapposizione a strati dell'intero 2° motivo del tema (T5), della sua inversione, del retrogrado e del retrogrado inverso: qui e là, qualche frammento dovrebbe risultare riconoscibile.	81-92
U Texture di Unisoni e Ottave: ripresa delle texture U , con qualche variazione.	93-103

T Tema: a quasi metà del pezzo, dopo le sue varie anticipazioni più o meno estese, compare finalmente il tema completo. Esso è formato da una testa caratterizzata da una figura di unisoni ribattuti in accelerando (T1) seguita da un 1° motivo di 6 note nel registro medio-acuto (T2), poi da un secondo gesto che riprende la testa (T3), quindi da una volatina di terzine discendenti in accelerando (T4) e infine da un 2° motivo nel registro subgrave, contrastato da rapidissime note sovracute casuali (T5).	104-118
SG Sinopia di Glissandi (Bending): breve passaggio costituito interamente da bending sia discendenti che ascendenti a varie 'velocità'. Dovrebbero suonare il più possibile simili a glissandi continui piuttosto che a portamenti, evocando l'immagine di biglie o palle da biliardo che rotolano in varie direzioni a varie velocità. La linea è quella del 2° motivo del tema (T5) per aumentazione e con ottavazioni varie delle altezze (<i>octave displacement</i>).	119-131
SA Sinopia di Suoni d'Aria: questa sinopia ricalca per intero il tema riducendolo a suoni d'aria: solo per pochi istanti rari suoni d'ancia affiorano in qualche punto, flebili e diafani, per poi sparire subito dopo, come qualcosa che affiori a pelo dell'acqua e subito svanisca tornando a fondo.	132-146
SR Sinopia Ribattuti: è costituita da due brevi sezioni: 1) Ribattuti in accelerando, sulla figura della testa del tema (T1) ma trasportata sulle note del 1° motivo (T2), e poi 2) Ribattuti in poliritmia a varie 'velocità', risultanti dal 2° motivo del tema (T5 , m.s.) e dalla sua inversione (m.d.): le diverse durate di ciascuna nota di T5 e del suo inverso sono suddivise sempre in 5 o in 6 ribattuti rispettivamente, da cui la poliritmia.	147-157
PL Pulsazioni nel registro subgrave: di effetto un po' comico, esse sono derivate dall'ultima combinazione dei poliritmi precedenti (SR) e subiscono prima un lieve sfasamento e poi si espandono in un cluster.	158-169
SP Sinopia Percussiva: oltre a SA , è l'unica altra sinopia che ricalca per intero il tema, riducendolo stavolta a suoni percussivi: colpi su cassa, coperchio o mantice, rumori di registri e bottoni, <i>bellows slaps</i> e rapide combinazioni di questi rumori in alternanza (come in una batteria o setup di percussioni).	170-184
FR Frammenti del Tema: si susseguono qui brevi frammenti del tema (T1 , T2 , T4), in particolare una sua elaborazione data dalla volatina di terzine discendenti (T4) più volte sovrapposta a sue trasposizioni.	185-195
SC Sinopia Contrappuntistica: un sol# ribattuto introduce una breve ma fittissima sinopia contrappuntistica di effetto puntillistico, data dalla progressiva stratificazione di ben 7 elaborazioni contrappuntistiche del secondo motivo del tema (T5) o del suo inverso a varie "velocità" (ossia moltiplicati per fattori diversi da 2 o 1/2 soltanto, e cioè 7/4, 6/4, 4/4, 3/4, 2/4, generando aumentazioni e diminuzioni in rapporti irregolari).	196-202
FR Frammenti dei materiali precedenti: SC trapassa in una ripresa della simile texture puntillistica (Pr), cui seguono, giustapposti in maniera rapida e schizofrenica, frammenti di varie textures precedenti (ST , SR poliritmi, SR accelerando, U), fino a portare al culmine sonoro di strappate di glissandi e cluster su T2 e T5 .	203-217
C Coda: è caratterizzata da uno sfondo in <i>p</i> che riprende le pulsazioni subgravi (PL) da cui emergono frammenti sempre più evanescenti dei materiali precedenti, che vanno diradandosi fino a scomparire: il risultato è quasi una sinopia della sezione immediatamente precedente costituita di frammenti (FR).	218-240

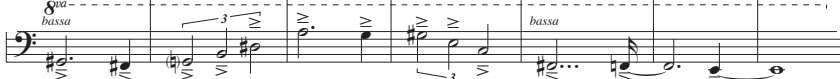
Tema principale e motivi che lo compongono

Testa del tema T1 


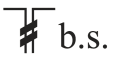









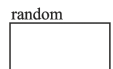



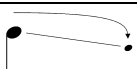














1° Motivo T2 

Gesto che riprende la testa T3 

Volatina T4 

2° Motivo T5 

Legenda dei simboli usati in partitura

TESTA DELLE NOTE (INDICANTE LA MODALITÀ ESECUTIVA):		ALTRE TECNICHE ESECUTIVE O ESPRESSIVE:	
	Battere con pollice, nocche o palmo sulla cassa (legno)		<i>Bellows shake</i> (tremolo dato dalla rapida oscillazione del mantice)
	Battere con palmo o nocche sul coperchio (metallo)		<i>Bellows slaps</i> (far oscillare le dita infilate tra le pieghe del mantice)
	Battere con palmo o nocche sul mantice (effetto tamburo)		Vibrato allargando (sopra) e vibrato che aumenta e poi si riduce (sotto)
	Rumore dei tasti o dei bottoni (a seconda del tipo di tastiera)		Aprire o chiudere mantice dove necessario, limitando l'interruzione
	Rumore dei tasti dei registri (senza suono di ance)		Note diafane che affiorano dall' <i>air sound</i> , quasi impercettibilmente
	Nota di altezza indeterminata, solo indicativa (entro una 5ª ca.)		Suonare in ordine casuale le note nel riquadro (ritmo indicato)
SUONARE O BATTERE CON:		ALTRE INDICAZIONI:	
	Pollice (battere sul bordo della cassa lasciando la mano in posizione)		Attacco o rilascio casuale dei suoni di un <i>cluster</i> dal niente o al niente
	Palmo (per suoni percussivi o per cluster)		Pitch bend con indicazione della nota d'arrivo approssimativa
	Nocche (suoni percussivi) o pugno (cluster)		Pitch bend solo ascendente con indicazione del tasto da preparare
MANTICE ED AIR SOUND:		ALTRE INDICAZIONI:	
	<i>Air sound</i> : usato come chiave del rigo 'solo aria' (senza suoni d'ancia)		Corone di durata crescente (da un respiro lungo fino a 4-5 secondi)
	Fermare completamente il movimento del mantice		Allungare, se necessario, la durata della pausa per preparare il bending
INDICAZIONI RITMICHE:		TEXTURES E SONORITÀ:	
	Accelerando regolare		<i>Texture</i> puntillistica con altezze, ritmi e dinamiche casuali
	Ritardando irregolare		<i>Texture</i> caratterizzata da rumore di tasti o bottoni (mantice fermo)
	Accelerando e poi ritardando (speculari)		<i>Cross fade</i> graduale: una <i>texture</i> scompare mentre l'altra emerge
	Prolungare un accelerando in parziale sovrapposizione al successivo		Passare con continuità da un tipo di <i>texture</i> a un altro



Short presentation of the piece

Sinopias are the preparatory drawings of frescoes on the wall that re-emerge behind them when the paint film partially falls off or is removed and transferred to another support ('strappo' technique). Following this suggestion, which goes back to some of Francesco Filidei's works, the piece consists of clearly recognisable thematic material that alternates several times with its musical 'sinopias': these are, so to speak, a black-and-white version of the theme, a faded reflection, a shadow, which retains only the outline, the skeleton of the thematic material, reduced for instance to faint percussive noises or air sounds. But the theme itself is not presented at the beginning of the piece: rather, it gradually builds up, emerging in fragments from a rarefied initial texture, and does not appear in full until almost halfway through the piece, only to gradually disintegrate again until it is lost in nothingness.

Performance Notes

While exploiting a few thematic materials, the piece continually anticipates or takes them up again, elaborating them into extremely varied and changeable textures, often very different from each other, which now imperceptibly fade into each other (as in a cross fade), now alternate abruptly. The relationship of these short episodes to the thematic material is sometimes evident, other times fragmentary or barely perceptible, if at all. The resulting stylistic eclecticism, restless and at certain points even nervous, obviously risks breaking up the cohesion of the piece into a series of disconnected fragments. The main task of the performer will then be to give a sense of continuity to these ever-changing materials, trying to communicate the developmental trajectory of the piece to the audience as best as possible. For this reason, a table is included below that briefly explains the compositional logic behind each section of the piece, providing an analysis that makes it clearer to the performer what they are playing at each moment and what the overall developmental trajectory of the piece is. In particular, the developmental strategies on which the macrostructure rests, which should give unity to the piece and thus emerge as much as possible to the listening, directing it, are basically three: 1) the arcing path that leads first to a progressive emergence, from tenuous a thematic sonorities, of thematic fragments that are increasingly broader and more identifiable, culminating in the appearance of the complete theme, and then to their progressive disintegration until they vanish into nothingness in the finale; 2) the quasi-narrative techniques of anticipation and further on of reprise of the theme's materials, which result from such a path of thematic construction and then deconstruction: they are somewhat similar to flashforward and flashback in literature or cinema; 3) the oppositional strategy between thematic materials and sinopias, the effect of which should evoke the opposition between colored figures and black-and-white silhouettes.

Compositional analysis of *Sinopias*

The boxed abbreviations designating every section are given in the score at the beginning of each one of them.

SECTION	MEASURES
I Introduction: 'misty' and rarefied incipit, characterised by air sounds, single sustained notes and high register clusters, one of which anticipates the 1st motif of the theme (T2 , see below). These first sound elements correspond in pairs, foreshadowing in miniature the theme-sinopias opposition that will characterise the whole piece.	1-18
U Texture of Unisons and Octaves: the accelerating unison cell that will be the theme head (T1) initiates a section of fast repeated unisons between the two keyboards (in and out of cassotto), within which higher and lower octaves are also progressively inserted; then the repeated unisons return, but now gradually contaminated by notes from the theme's 1st motif (T2), while the bass anticipates a fragment of the 2nd motif (T5).	19-34
Pt Pointillistic texture: seamlessly, this unison contaminated with other notes gradually transforms into a very fast semi-improvised pointillistic texture (pitches, rhythm and dynamics suggested but not determined); the sudden stop of the bellows gives rise to a brief sinopia of this texture, consisting only of buttons noise; some elements of the introduction also return, varied.	35-45
T+SP Half Theme + Half Percussive Sinopia: here appears the first extended fragment of the theme, consisting of its first 5 measures (T1-T3); at the 6th, its percussive sinopia takes over, in cross fade, reducing the rest of the theme to buttons and registers noise only, with fragments of the theme's 2nd motif in the lower register (T5).	46-60
FrI Fragments of the Introduction materials: here the materials from the introduction return: air sounds, high register cluster, cluster containing the 1st theme motif (T2), the ribattuto accelerando gesture (T1) leading again to the pointillistic texture (Pt) and its sinopia of buttons noise; these last two are separated by a 3-note fragment from the theme's 2nd motif (T5), followed by two 'micro-sinopias' which reduce it to clusters and air sounds.	61-80
ST Sinopia of Sustained Sounds: with a sudden break, a much slower and deliberately monotonous texture of sustained sounds appears, consisting of a layered superimposition of the entire 2nd motif of the theme (T5), its inversion, retrograde and retrograde inversion: here and there, a few fragments of it should be recognisable.	81-92

U Textures of Unisons and Octaves: resumption of the U texture, with some variation.	93-103
T Theme: Almost halfway through the piece, after several more or less extended anticipations, the complete theme finally appears. It is composed of a head characterised by a gesture of repeated unisons accelerando (T1) followed by a 1st motive of 6 notes in the medium-high register (T2), then by a second gesture that takes up the theme head (T3), then by a volatina of descending accelerando triplets (T4) and finally by a 2nd motive in the lowest register, contrasted by very fast random high register notes (T5).	104-118
SG Sinopia of Glissandi (Bending): short passage consisting entirely of both descending and ascending pitch bendings at various 'speeds'. They should sound as much like continuous glissandi as possible rather than portamenti, evoking the image of marbles or billiard balls rolling in various directions at various speeds. The melodic line is that of the theme's 2nd motif (T5) in augmentation with octave displacement of pitches.	119-131
SA Sinopia of Air Sounds: this sinopia doubles the theme in its entirety, reducing it to air sounds: just for a few moments do rare reed sounds surface at some point, faint and diaphanous, only to disappear right afterwards, like something surfacing at the water's edge and immediately vanishing as sinking back to the bottom.	132-146
SR Sinopia of Ribattuti: it consists of 2 short sections: 1) Ribattuti accelerando, on the gesture of the theme head (T1) but transposed on the notes of the 1st motif (T2), and then 2) Ribattuti in polyrhythm at various 'speeds', resulting from the theme's 2nd motif (T5 , l.h.) and its inversion (r.h.). The different durations of each note of T5 and its inversion are always divided into 5 or 6 repeated notes respectively: hence the polyrhythm.	147-157
PL Pulsations in the lowest register: somewhat comic in their effect, they are derived from the last combination of the previous polyrhythms (SR) and first undergo a slight dephasing, then expand into a cluster.	158-169
SP Percussive Sinopia: apart from SA , this is the only other sinopia that doubles the theme in its entirety, this time reducing it to percussive sounds: tapping, knocking or clapping on the body, grille or bellows, register and button noises, bellows slaps and rapid combinations of these noises in alternation (as on a percussion setup).	170-184
FR Fragments of the Theme: short fragments of the theme follow one another here (T1 , T2 , T4), in particular an elaboration given by the volatina of descending triplets (T4) and its transpositions superimposed.	185-195
SC Contrapuntal Sinopia: a repeated G# introduces a short but very dense contrapuntal sinopia of pointillistic effect, given by the progressive layering of no less than 7 contrapuntal elaborations of the theme's 2nd motif (T5) or its inversion at various 'speeds' (i.e. multiplied by factors other than just 2 or 1/2, i.e. 7/4, 6/4, 4/4, 3/4, 2/4, generating augmentations and diminutions in irregular ratios).	196-202
FR Fragments of previous materials: SC transitions into a reprise of the similar pointillistic texture (Pr), which is followed, juxtaposed in a rapid and schizophrenic manner, by fragments of various previous textures (ST , SR polyrhythms, SR accelerando, U), until leading to the sonic climax of ripping glissandi and clusters on T2 and T5 .	203-217
C Coda: this is characterised by a background in <i>p</i> that picks up on the low register pulsations (PL) from which increasingly evanescent fragments of the preceding materials emerge, becoming more and more detached until they disappear: the result is almost a sinopia of the immediately preceding section made of fragments (FR).	218-240

Main theme and its constituent motives

Theme Head T1 
































1st Motif T2 

Gesture taking up the Theme Head T3 

Volatina T4 

2nd Motif T5 

Legend of symbols used in the score

NOTEHEADS (INDICATING THE PERFORMANCE TECHNIQUE):		OTHER PERFORMANCE OR EXPRESSIVE TECHNIQUES:	
	Tapping with thumb, knuckle or palm on the accordion body (wood)	 b.s.	Bellows shake (tremolo produced by the fast oscillation of the bellows)
	Tapping with palm or knuckle on the grille (metal)		Bellows slaps (swinging fingers between bellows folds)
	Tapping with palm or knuckle on the bellows (drum effect)		Vibrato widening (above) or increasing and then decreasing (below)
	Key or button noise (depending on keyboard type)	 <i>dove necessario</i>	Change bellows direction where necessary, limiting the break
	Register key noise (with no reed sound)		Diaphanous notes emerging from the air sound, almost imperceptibly
	Pitch of indeterminate height, indicated approximately (within a 5 th ca.)	 random	Play in random order the pitches in the box (respecting the rhythm)
PLAY OR HIT WITH:			Random attack or release of pitches of a <i>cluster</i> dal niente or al niente
	Thumb (tap the edge of the body while leaving the hand in place)		Indeterminate chromatic cluster (approximate range)
	Palm (for percussive sounds or playing clusters)		Pitch bend with approximate ending pitch indication
	Knuckle (for percussive sounds) or fist (for clusters)	 <i>pre-bend</i>	Only ascending pitch bend with indication of the key to be prepared
BELLOWS AND AIR SOUND:		OTHER INDICATIONS:	
	Air sound: used as clef for the 'air sound' staff (no reed sound)		Fermatas of increasing duration (from a long breath up to 4-5 sec.)
	Stop completely the movement of the bellows		Lengthen, if necessary, the duration of the rest to prepare a bending
RHYTHMIC INDICATIONS:		TEXTURES AND SOUND:	
	Regular accelerando		Pointillistic texture with random pitches, rhythm and dynamics
	Irregular rallentando		Texture characterised by keys or buttons noise (stop the bellows)
	Accelerando and then rallentando (symmetrically)		Gradual cross fade: one texture fades out while the other emerges
	Prolong an accelerando in partial overlap with the next one	 continuità	Switch steadily from one type of texture to another

Sinòpie (Sinopias)

Partitura
(Score)

A Stefano e Patrizia

©2024 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

Partitura in altezza reale, indipendentemente dai registri (eccetto dove indicato con *loco tast.*).
Score in actual pitch, regardless of registers (except where indicated with *loco tast.*).

Sinòpie

per fisarmonica
(Op. 10)

Federico Di Santo
(2024)

Largo non troppo, ad libitum (♩ = 50-60 ca.) *con continuità tra suono e aria* (with continuity between sound and air)

Durata: ca. 16 min.

1

8va-
bassa

Fisarmonica

mp

Aria

mf

f sfz
poss.

ff sfz
poss.

2" ca.

5

2" ca.

15^{ma}

8va-
bassa

mp

ff sfz

11

8va-
bassa

f

f

8va-
bassa

15

etereo (ethereal)

8va-

p

3

p



19 ♩ = 80 ca.
a tempo



Musical score for measures 19-21. Measure 19 has a dynamic of *mp*. Measure 20 has a dynamic of *mp* and a *b.s.* (basso) instruction. Measure 21 has a dynamic of *mf*. A box containing a double-headed arrow symbol is present above measure 21. The right hand has a series of ascending eighth notes in measure 21.

22

cassotto

Musical score for measures 22-23. Measure 22 has a dynamic of *mf*. Measure 23 has a dynamic of *mf* and a *segue* instruction. The right hand has a series of eighth notes in measure 22.

24

Musical score for measures 24-25. Measure 24 has a dynamic of *mf*. Measure 25 has a dynamic of *mf*. The right hand has a series of eighth notes in measure 24.

25

Musical score for measures 25-26. Measure 25 has a dynamic of *mf*. Measure 26 has a dynamic of *mf*. The right hand has a series of eighth notes in measure 25.

26


Musical score for measures 26-27. Measure 26 has a dynamic of *mf*. Measure 27 has a dynamic of *mf*. The right hand has a series of eighth notes in measure 26.

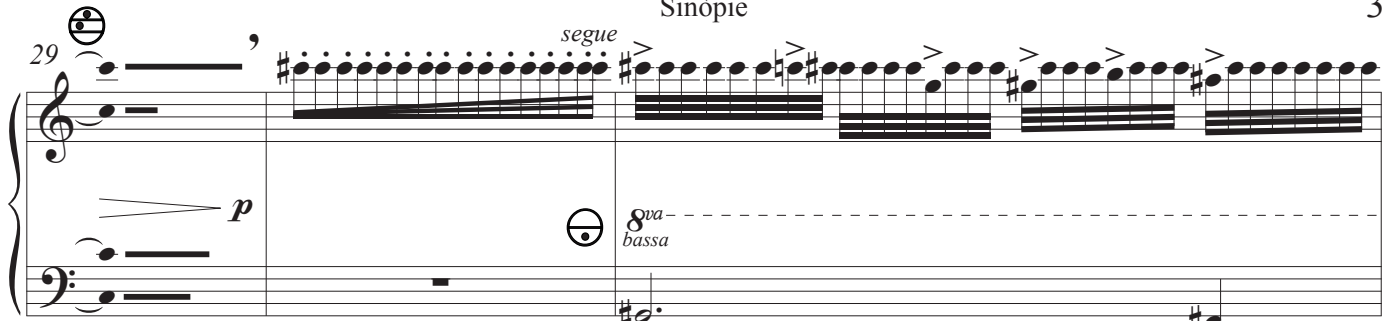
27

rapido *continuità*
poss.

Musical score for measures 27-28. Measure 27 has a dynamic of *f*. Measure 28 has a dynamic of *f*. The right hand has a series of eighth notes in measure 27. A wavy line symbol is present below measure 28, with the text *vibr. (impulsi)* and *vibr. (allargando)* next to it.

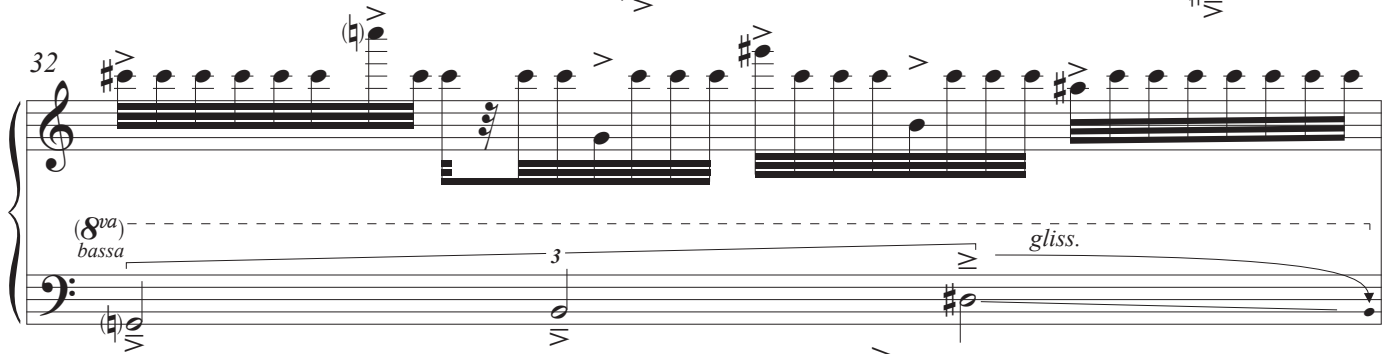
Sinòpie

29  , segue



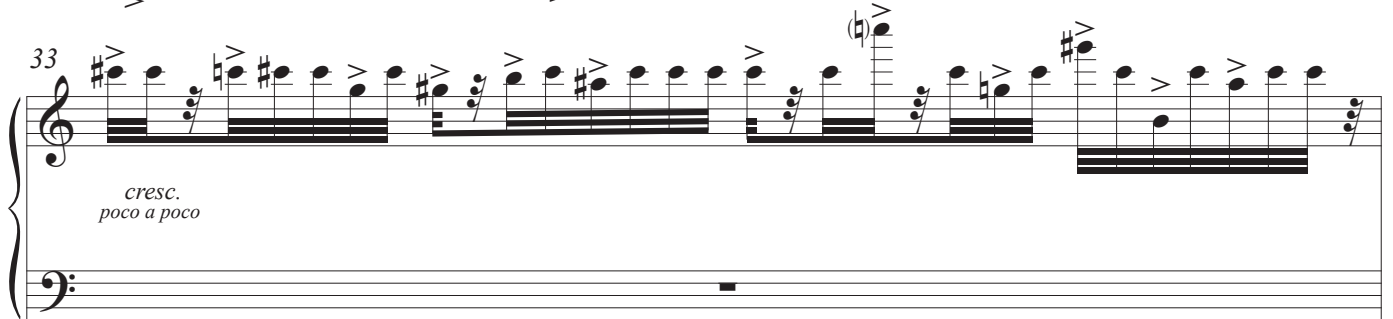
p 8va bassa

32



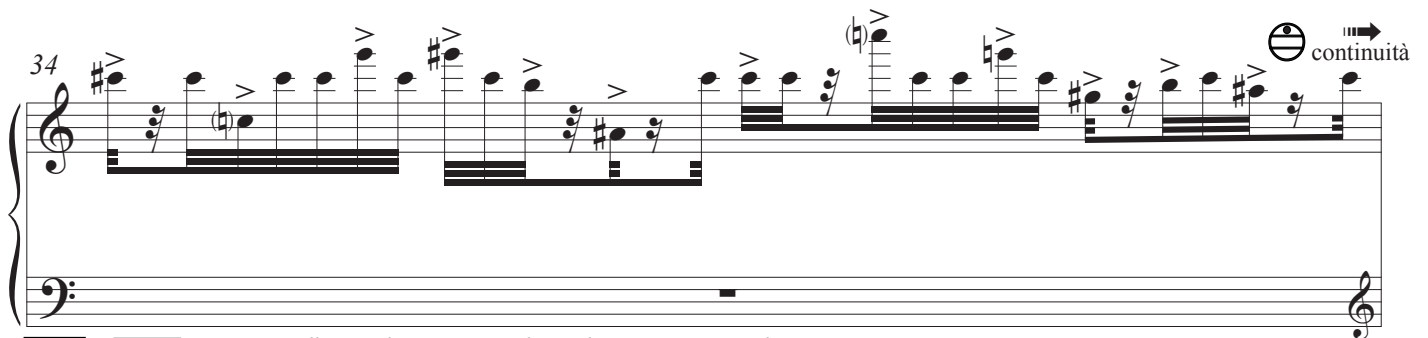
3 (8va bassa) gliss.

33




cresc. poco a poco

34



continuità

PT  Texture puntillistica: altezze, ritmica e dinamiche approssimative, solo indicative dell'effetto desiderato (evitare di percorrere le tastiere in su e in giù: salti irregolari di ampiezza e direzione imprevedibili)¹

35



mf p f mp ff pp

36



f mp p ff p

¹ Pointillistic texture: approximate pitches, rhythm, and dynamics, only indicative of the desired effect (avoid running the keyboards up and down: irregular leaps of unpredictable width and direction)

37

p *ff* *mf* *f* *pp* *ff*

38

pp *mp* *p* *mp* *ppp* *mp*

*Gestualità identica alla batt. precedente ma senza suono (visivamente rilevante)*¹

39

ff *ff*

40

15^{ma} *p*

42

ff *ff*

¹ Gesture identical to the previous measure but without sound (visually significant)

43

8va

loco

continuità

convergenza verso le sole note dell'accordo²

ritardando irregolare

convergenza verso le sole note dell'accordo

loco

loco

8va bassa

46

♩ = 80 ca.

T+SP

mf

f

49

a tempo

mf

accel.

a tempo

(a tempo)

52

a tempo

accel.

mf

a tempo

54

mp

a tempo

f

8va bassa

come un'ombra³

pp

¹ Texture similar to previous page but progressively narrowing the interval range
² Converging to the pitches of the chord ³ Like a shadow

58

8^{va}-bassa *come un'ombra*

pp *mf*

FRI

61 *Largo non troppo, ad libitum* (♩ = 50-60 ca.)

15^{ma}

mp

65

8^{va}-bassa

p

3

8^{va}-bassa

3

p

69 ♩ = 40 ca. *largo*

b.s.

più rapido ♩ = 60 ca.

b.s.

8^{va}-bassa

più rapido ♩ = 80 ca. *mf*

segue

72 *a tempo* (♩ = 80 ca.)

mp

3

3

continuità

73

Musical score for measures 73-74, piano part. The score is written for two staves (treble and bass clef). It features a complex rhythmic pattern with many beamed sixteenth notes and chords. A wavy line symbol is present above the first measure. The key signature has one sharp (F#).

74

Musical score for measures 74-75, piano part. The score continues from measure 73. It includes dynamic markings *cresc.* and *ff*. The key signature has one sharp (F#).

75

Musical score for measures 75-79, piano part. This system includes a section for the *8va bassa* (8th octave bass) with a hand icon and a circled '8'. It features dynamic markings *ff*, *fff*, and *sfz*. Performance instructions include *rubato* and *allargando*. A circled '3' indicates a triplet. The key signature has one sharp (F#).

79

Musical score for measures 79-81, piano part. The score includes dynamic markings *pp*, *mp*, *p*, *ppp*, and *pp*. It features a wavy line symbol above the first measure and a circled '3' for a triplet. The key signature has one sharp (F#).

81

Musical score for measures 81-82, piano part. It includes dynamic marking *pp* and performance instructions *poco vibr.* and *dove necessario*. A circled '3' indicates a triplet. The key signature has one sharp (F#).

86

90

94

98

99

100

salti di ottava con registri in mentoniera
(cambi di registro ad libitum, in base alla disponibilità dello strumento)¹

¹ Octave leaps using chin registers (switches in register ad libitum, depending on the availability on the instrument)

Sinòpie

101 *rapido poss.* *continuità*

altezze scritte (fine loco tast.)
actual pitch (end of loco tast.) *f*

T TEMA ♩ = 80 ca.

104 *mf* *mp* *f* *a tempo*

107 *mf accel.* *mp* *a tempo*

110 *a tempo* *accel.* *f* *mf*

112 *a tempo* *8va random** *random* *random* *8va-bassa*

* Evitare scale e ribattuti nelle note in ordine casuale
(avoid scales and repeated pitches in random notes)

116

(8^{va}) random

random

random

random

(8^{va})
bassa

SG *Largo non troppo,*
ad libitum (♩ = 50-60 ca.)

119

(8^{va})
bassa

gliss.

mp

un po' comico

mf

f

sfz

poss.

mp

mf

f

sfz

poss.

loco

pre-bend

Effetto: glissandi continui sin dall'inizio della nota (non portamenti alla fine)¹

* Se necessario prolungare la pausa che prepara i bending ascendenti, cercando di non alterare eccessivamente la ritmica del passo²

123

loco

pre-bend

(8^{va})
bassa

loco

pre-bend

pre-bend

126

pre-bend

(8^{va})

pre-bend

loco

pre-bend

(8^{va})
bassa

129

loco

gliss.

come sgonfiandosi, a imitazione del bending precedente³

ff

mf

pp

sfz

mf

pp

gliss.

¹ Effect: Sliding glissandos from the attack of the note (not portamento at the end) ² If necessary, prolong the pause before the ascending bendings, trying not to excessively alter the rhythm of the passage ³ As if deflating, in imitation of the previous bending

tempo più libero

(ma rispettando grossomodo i ritmi indicati nel rigo centrale)¹

segue

*

segue

Ritmo (Attenzione: il rigo centrale qui non va eseguito!)²

* Prolungare la fine di ogni accelerando oltre l'inizio del successivo (sovrapponendoli parzialmente)³

$\text{♩} = 80 \text{ ca.}$

151 *meccanico, staccatissimo*

¹ Freer pace (but roughly adhering to the rhythms indicated in the central staff) ² Rhythm: please note that the central staff is not to be performed here ³ Prolong the end of each accelerando beyond the beginning of the next (overlapping them slightly)

158 **PL** un po' comico

p ma sonoro, netto

Durata delle note staccate sempre uguale, indipendentemente dalla durata scritta
(The duration of staccato notes should always be the same, regardless of the written duration)

162 meccanico

p

sfasamento
(dephasing)

166

tornare in fase
(back in phase)

Durata delle note come scritta
(Duration of the notes as written)

ff

gliss.

170 **SP**

mf

mp

a tempo

f

ad libitum:
lieve sfasamento ritmico tra m.d. e m.s.
(r.h. and l.h. slightly out of sync)

173

mp

p

a tempo

f

mf (a tempo)

176 a tempo

mf

p

gliss.

Come una batteria o un set-up di percussioni
(Like rock drums or a percussion setup)

178 *a tempo*
gliss. >
tasti #
f
8va
bassa # b.s.
ff
f possibile
bellows slaps

181

185 **FRT**
mp
mf
meccanico
f
ad libitum:
lieve sfasamento ritmico tra m.d. e m.s.
(r.h. and l.h. slightly out of sync)

189 *agitato,*
precipitando
mp
mf
più f
accel.
accel.

191 *f*
accel.

193 *a tempo*
staccatissimo
gliss.
f
mp

SC

196 *maniacale*

staccatissimo, note e ritmi molto precisi
(*staccatissimo, very precise note articulation and rhythm*)

sempre mp

199

8^{va}

201

8^{va}

loco

FR



203

f *p* *f* *pp* *ff*

più largo, monotono

♩ = 60 ca.

204

p

(senza pausa)



206 *meccanico, staccatissimo*

210 *tempo più libero*
(*ma rispettando grossomodo i ritmi indicati nel rigo centrale*)¹

212 $\text{♩} = 80 \text{ ca.}$

214 *a tempo, furioso*

¹ Freer pace (but roughly adhering to the rhythms indicated in the central staff)
² Bring out the melodic line (a fragment of the theme)

216

loco

3

gliss.

8va bassa da qui in poi

gliss.

8va bassa da qui in poi

218

C

p

mp

p

220

3

pp

mp

222

p

pp

sfasamento (dephasing)

224

etereo (ethereal)

8va

p

3

p

AS0270CL

www.arspoletium.com