

Scheda Tecnica

	Titolo	Genere	Tecnica	Note	Riferimenti
01	EEtudes NG01 - 01-Intermediate01	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	Brano sperimentale sul primo passaggio ad intervalli. In sostanza il nuovo motore non ragiona piu' per note (0-127) ma per intervalli e ottave, ovvero ci si interfaccia direttamente al vettore degli intervalli e si lavora su quello, garantendo cosi' un cambio automatico di tonalita' e una veloce trasposizione su altre posizioni	
02	EEtudes NG01 - 02- SongBeta01	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	Test su canzoni. Per canzone s'intende una raccolta di sequenze (strofa, ritornello, inciso ecc) da eseguire in modo casuale ma coerente. Scritti gli algoritmi generativi della struttura, l'esecuzione e' ancora preordinata	
03	EEtudes NG01 - 03- SongBeta02	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	Variazione sul tema, dopo alcune modifiche generative, minore lunghezza delle sequenze, un generale taglio delle sovrapposizioni per un suono meno elaborato. Ancora pero' manca sostanza e serve lavorare sugli accordi	
04	EEtudes NG01 - 04-NewChordsBeta1	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	Interrotta la ricerca sul brano per elaborare gli accordi. Pronti gli algoritmi generativi, di duplica e variazione, l'esecuzione puo' essere in realtime o trasposta su pattern, quest'ultimo per elaborare direttamente gli accordi come fossero pattern generativi. Tutto il brano e' invero una variazione dei quattro accordi preordinati. C'e' anche la correzione delle funzioni notePlus e noteMinus con 4 variazioni in somma per 4 pattern (16 pattern) e al ritorno in sottrazione. Gli accordi sono eseguiti nelle 8 modalita' fino ad ora elaborate, puro test senza pretesa armonica. Si puo' tornare alle songs	

05	EEtudes NG01 - 05- NewChordsBeta2	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>Ultimo giro di test sugli accordi (credo). Due coppie di triadi alternate sulla traccia 5 (0-2-1-3) alzate di uno step ogni 4 battute (4x4). Stessa accoppiata su traccia 3 eseguite pero' con le prime 3 funzioni di play. Traccia 1 con 16 aumenti di nota e altre 16 diminuzioni (per inciso le due funzioni ora funzionano meglio di prima). Infine la traccia 2 esegue a battuta 17 la nuova funzione di play 8, quella di arpeggio. Nel riquadro la funzione di esecuzione, 20 righe o anche meno, incluso lo stop automatico. Buono. Piu' complesso del primo esperimento, eppure piu' leggibile, meno confuso per quanto manchi ancora di struttura.</p>
06	EEtudes NG01 - 06- NewChordsBeta3	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>Non dovevo postarlo. Doveva rimanere un esperimento dopo diverse limatine, tra le quali la lunghezza che s'e' ridotta a quasi 4 minuti e vecchie funzioni da correggere ma ormai ho capito la fregatura e faccio in fretta. Un avvio ordinario, il solito, inizio, strofa, ritornello, niente che mi piaccia piu' di tanto, poi verso la meta' al momento degli incisi e delle variazioni, parte questo ostinato che mi ha sorpreso ed e' la sorpresa la sola ragione per cui faccio tutto questo.</p>
08	EEtudes NG01 - 08- NewChords1	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>Siamo lontani da quanto mi sono prefisso ma qualche passo avanti c'e'.</p> <p>Non e' un passaggio cosi' netto tra beta test e definitivo ma si parte da qui. Cambiano le combinazioni all'interno delle sezioni (intro, ritornello ecc), l'inizio e strofa vanno bene, poi si scioglie in poco, serve lavorarci. Create due nuove funzioni di esecuzione accordi, forme di ostinato per ritmare il brano. Non mi dispiacciono</p>
09	EEtudes NG01 - 09- HorD1	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>Primi risultati sensati dopo il cambio radicale nella logica generativa. Lavorare su uno sviluppo orizzontale e non verticale e' innaturale e complicato ma purtroppo necessario. Esiste il Tempo, Tempo che traduco in Tick la mia unita' di tempo-base. Mi semplifico la vita allargandomi alla Battuta che diviene il mio macro-istante ma e' su questo macro-istante che fino ad oggi ho ragionato e al suo compiersi mi sono mosso in verticale per tutte le tracce. Ora no, ora devo ragionare per traccia orizzontale, quindi per strumento, scorrere la linea del tempo e riavvolgere tutto per la traccia successiva. Mica facile specie quando ci sono da gestire le dipendenze tra gli strumenti. Ad ogni modo e' un passo dovuto per la totale casualita' generativa. Intanto si capisce poco ma deve stare in piedi, e' gia' molto</p>

10	EEtudes NG01 - 10- HorD2	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>Lo trovo molto bello e non mi sto lodando perche' l'ha fatto Lui, non io. Stasera ho messo mano al basso e alle due linee di accompagnamento e cambia davvero tutto. Gli ho fatto generare diversi brani, tutti notevoli, questo e' stato l'ultimo, non il migliore. Chiaro che e' ancora molto "scriptato" come si direbbe nello sviluppo dei FPS ma diciamo che se un domani riuscissi a generare qualcosa del genere in piena autonomia... beh, sarebbe davvero grande.</p> <p>Un'annotazione: perche' vengono fuori dei quartetti d'archi? Facile si dira', se usi strumentazione ad archi che pretendi?</p> <p>In realta' il brano e' un quartetto d'archi "dentro", oltre l'ensemble, oltre le intenzioni e mi rimanda a certi lavori per il cinema di Nyman, in sedicesimi s'intende. Cosa vuole dire, forse che la musica che amiamo si trasmette inconsciamente all'esterno o e' la sensibilita' che abbiamo dentro a condurci verso la musica che piu' le risponde? In sintesi, l'estetica e' culturale o antropologica? Ci pensero' su.</p>
11	EEtudes NG01 - 11- Drums	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>Prima uscita ufficiale con la traccia drums inserita. Ora, la questione e' questa: c'e' un ritardo di 200 ms sui 20 bpm, ritardo che qui ho smussato manualmente attraverso Ableton.</p> <p>Non sto barando, e' che ho il sospetto non dipenda da me ma dai campioni, ora pero' non ho tempo, voglio andare avanti, percio' lo pareggio cosi'. Il ritmo ci sta da schifo ed e' completamente scriptato e infatti ho bisogno d'iniziare a lavorare sul ritmo contestuale e generativo. Il resto lo sospendo, per molti versi le nuove sostituzioni sui pattern sono peggio delle precedenti ma anche qui c'e' una novita'.</p> <p>Infatti ok l'alea sugli accordi ma perche' non condizionare attraverso la "brillantezza" gli accordi basandoli sulla tonica o meno? Cosi' e' ed in effetti il risultato a valori di "brillantezza" medi, e' piu' gradevole, forse piu' banale ma questo e' il pop, baby...</p> <p>NB: tonalita' in Re# maggiore, curiosa...</p>
12	EEtudes NG01 - 12-KS1	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>KS sta per Karlheinz Stockhausen. Leggevo di alcuni suoi lavori, dell'inversione tra tempo e altezze e allora l'idea di saltare tra le divisioni di un pattern ad intervalli di 5, 9 e 13 dilatando di altrettante volte la durata. Ogni 8 battute un cambio e ogni 16 un ritorno all'origine con variazione su una nota.</p> <p>E' un buon esperimento. In Do minore</p>
13	EEtudes NG01 - 13-MultiS1	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	<p>Tre pattern eseguiti rispettivamente a lunghezza 3,5,7 battute si sovrappongono sino al raggiungimento del mcm di 105 battute. La seconda traccia si sposta di +1/+1/-1/-1 gradini, la seconda di +2/+2/-2/-2 ogni due ripetizioni.</p> <p>Una quarta traccia di accordi muta per 8 volte poi e' ricalcolata</p>

14	EEtudes NG01 - 14-Lig1	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	Gestazione lunga per nuove funzioni. Quattro tracce: la prima percorre la scala con lunghezza di ogni singola nota come la battuta. La seconda genera un accordo e lo tiene per 7 battute. La terza ripete le note dell'accordo a lunghezza battuta sfasate di mezza battuta, l'ultima randomizza le note della scala sfasandole di mezza battuta. Effetto ambient, sol#minore
E02	EEtudes NG01 - E02-KS2	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	Similmente al progetto precedente questa volta il pattern e' allungato di 5,7 e 9 volte e sovrapposto. Dopo 315 battute, i tre tempi si riuniscono. Rumore di fondo
E03	EEtudes NG01 – E03- NewChordsBeta4	Experimental, Hardware, Aleatory Electronic	Hardware	Primo giro di frammentazione di funzioni e correzione di queste per semplificare e pulire. Anche troppo in effetti. Il resto sono magie audio. Il ritmo e' asincrono? Vero. In realta' non si tratta di un errore tecnico ma concettuale perche' la traccia espansa di valori non potenze del due, provoca sfasamenti molto evidenti. Dovevo provarlo, ora sara' corretto.