



Luca Lombardi

Diagonal

per due radio a transistor

1968

Edizioni Musicali Rai Com
FOR PERUSAL ONLY

Edizioni Musicali RAI TRADE

Luca Lombardi

Diagonal

per due radio a transistor (1968)

Abbreviazioni:

UKW: onde ultracorte MW: onde medie LW: onde lunghe R: rumore P: parlato A: parlato · maschile · in una prima lingua a: parlato femminile · in una prima lingua B: parlato · maschile · in una seconda lingua b: parlato · femminile · in una seconda lingua C: parlato · maschile · in una terza lingua c: parlato · femminile · in una terza lingua.

EM: musica "seria" UM: musica leggera i: strumentale v: vocale V: manopola del volume S: manopola ; delle stazioni CP: cambiare posto (l'esecutore lascia il suo posto e va tra il pubblico finendo di eseguire l'ultimo evento). Si possono eseguire un numero a piacere di caselle dal nuovo posto. Al più tardi verso la fine del pezzo bisogna però tornare al punto di partenza per terminare lì il pezzo.

Spiegazione dei segni: \rightrightarrows : girare a destra e sinistra la manopola (del volume o delle stazioni) diminuendo contemporaneamente $\leftarrow\rightarrow$: idem ma crescendo \nearrow : accelerare \searrow : rallentare $V \dashrightarrow$ accendere e spegnere la radio a intermittenza \uparrow : suono sinusoidale molto acuto \downarrow : suono sinusoidale molto grave \updownarrow : fluttuare tra un suono sinusoidale molto acuto e uno molto grave \updownarrow : fluttuare tra un suono sinusoidale molto acuto e uno di altezza a piacere \downarrow : fluttuare tra un suono sinusoidale di altezza a piacere e uno molto grave $\{\}$: fluttuare tra due suoni sinusoidali di altezza a piacere. L'altezza approssimativa di un suono sinusoidale è indicata dall'angolazione della freccia: \nwarrow

= : sintonizzarsi sulla stazione dell'altro esecutore \sphericalangle : durata molto breve \wedge : durata breve \frown : durata lunga \sqsupset : durata molto lunga \sqsupseteq : durata estremamente lunga

Ci sono otto velocità che vengono indicate dai segni seguenti:

 che si possono fissare metronomicamente prima di eseguire il pezzo (la durata delle singole velocità è a piacere mentre è determinata la durata degli eventi da suonare in una casella). L'intensità è indicata dai numeri 0-8. Se due numeri sono separati da un tratto (1-3) significa che bisogna passare da un grado d'intensità all'altro. Se due numeri sono separati da una striscia inclinata (1/3) significa che bisogna restare nei limiti indicati.

Istruzioni per l'esecutore:

Ogni esecutore sceglie un colore. Si inizia in una casella qualsiasi della prima colonna a sinistra e si prosegue diagonalmente (dalla casella 1-7: in giù · dalla casella 8-14: in su).

Quando si incontra l'altro colore bisogna ricominciare da una casella del proprio colore (ma diversa dalla prima volta) nella prima colonna a sinistra. Se si è già arrivati a metà del percorso (se si è superata la quarta casella) si può cominciare con la prima · seconda · terza o quarta casella. La stessa cosa succede se in una casella si trova un piccolo rettangolo dell'altro colore. Se si arriva a una casella in cui c'è un segno che vale solo per suoni sinusoidali bisogna spostarsi solo per questa casella sui suoni sinusoidali. Ogni esecutore deve eseguire almeno 37 caselle · poi si può terminare il pezzo in un punto qualsiasi. Quando un esecutore termina di suonare · anche il secondo esecutore si deve avvicinare alla fine.

Luca Lombardi

Diagonal

für 2 Transistorradios (1968)

Abkürzungen: UKW: ultrakurzwellen MW: mittelwellen LW: langwellen R: geräusch sS: sinuston P: gesprochenes A: gesprochenes männlich in einer ersten sprache a: gesprochenes weiblich in einer ersten sprache B: gesprochenes-männlich · in einer zweiten sprache b: gesprochenes weiblich in einer zweiten sprache C: gesprochenes männlich in einer dritten sprache c: gesprochenes weiblich in einer dritten sprache EM: erste musik UM: unterhaltungsmusik i: instrumental v: vokal V: volumenknopf S: senderknopf CP: platz wechseln (der spieler verlässt seinen platz und begibt sich (während er das letzte ereignis noch auspielt) ins publikum. Man kann beliebig viele felder am neuen platz spielen. Spätestens aber kurz vor dem ende des stückes muss man zum ausgangspunkt zurückkehren · um dort das stück zu beenden).

Zeichenerklärung: $\rangle \rightarrow$: den (volumen - oder sender-) knopf hin - u. herdrehen u. dabei immer leiser werden. $\langle \leftarrow$: den (volumen - oder sender-) knopf hin - hin- und herdrehen u. dabei immer lauter werden \nearrow : schneller werden \searrow : langsamer werden $V - - \rightarrow$: den volumenknopf intermittierend ein - u. ausschalten \uparrow : sehr hoher sinuston \downarrow : sehr tiefer sinuston \updownarrow : zwischen einem sehr hohen u. einem sehr tiefen sinuston fluktuieren \updownarrow : zwischen einem sehr hohen und einem beliebig tiefen sinuston fluktuieren $\{\}$: zwischen einem beliebig hohen u. einem sehr tiefen sinuston fluktuieren $\{\}$: zwischen beliebigen grenztönen fluktuieren · die ungefähre höhe des sinustones wird durch die neigung des pfeiles bestimmt: $\nwarrow \nearrow$
= : den sender des anderen spieler einstellen \vee : sehr kurze dauer \wedge : kurze dauer \odot : lange dauer \square : sehr lange dauer \square : äusserst lange dauer

Es gibt acht geschwindigkeiten die durch folgende zeichen bestimmt werden:

 und die man · bevor man das stück spielt · metronomisch festlegen kann (Die dauer der einzelnen geschwindigkeiten ist beliebig · es ist dagegen die gesamtdauer der · innerhalb eines feldes · zu spielenden ereignisse festgesetzt) · die lautstärkegrade werden durch die zahlen 0-8 bestimmt. Werden zwei zahlen durch einen bindestrich getrennt · so heisst es dass man von einem wert zum anderen übergehen muss (1-3) · werden zwei zahlen durch einen schrägen strich getrennt · so heisst es dass man innerhalb der angegebenen werte bleiben muss (1/3).

Spielanleitung: Jeder spieler wählt eine farbe · man beginnt bei einem beliebigen feld der ersten spalte links und man fährt diagonal (bei feld 1-7 : nach unten · bei feld 8-14: nach oben) fort. Wenn man auf die andere farbe stösst · muss man wieder bei einem · vom ersten mal verschiedenen · feld der eigenen farbe in der ersten spalte links beginnen. Falls man schon die mitte der strecke zurückgelegt hat (über das vierte feld hinweg ist) kann man beim ersten · zweiten · dritten oder vierten feld beginnen. Dasselbe geschieht auch wenn in einem feld sich ein kleines rechteck in der anderen farbe befindet. Kommt man zu einem feld in dem ein zeichen steht das nur für sinustöne gilt · muss man nur für dieses feld auf sinustöne umschalten. Jeder spieler muss mindestens 37 felder spielen · dann kann man an einer beliebigen stelle das stück beenden. Wenn ein spieler aufhört zu spielen · muss auch der zweite spieler dem ende zustreben.

Luca Lombardi

D I A G O N A L
f ur 2 Transistorradios

K ln Okt. 1968

				CP	