GENTLE FIRE (1971)
Raccogli, su nastro, esempi di eventi sonori ambientali come quelli realizzati da

Freni stridenti
Chiacchierare gli ospiti
Bande guerriere
Riotenendo i prigionieri
Motori di stallo
Meteore in collisione
Oratori politici
Litigare avvocati
Forni di riscaldamento
Fucili da tiro
Motori per la tosse
Turbine ronzanti
Pneumatici stridenti
Carri armati di manovra
Squadre di perforazione
Buzzing saws
Atterraggi
Impianti di perforazione
Rubinetti gocciolanti
Radiatori a bussola
Trascinando i tubi di scappamento
Newsboys Hawking
Scarpe cigolanti
Spillare le canne
Sirene del pianto
Sangue che sgorga
Treni ruggenti
Gatti sibilanti
Serpenti sferraglianti
Incendi scatenati
Cani ringhiosi
Miniere collassanti
Scoppio delle bombe
Case ardenti
Navi affondanti
Mogli mordaci
Mariti russanti
Camion di frenatura
Aerei che si schiantano
Bombardieri subacquei
Strappare il tessuto
Strappare la carta
Alberi che cadono
Rompere le finestre
Vetro in frantumi
Denti da digrignare
Distorsione delle caviglie
Stretching muscoli
Snapping vertebre
Fiumi che si infrangono
Eruzione di vulcani
Zampilli
Bruciatori ardenti

Ruote girevoli
Rotori di alesaggio
Torte sbriciolate
Maiali che sbuffano
Campane a rintocco
Rasping tosse
Ratti rosicchiati
Artigli di graffio
Frattura delle ossa
Mandrie affrancatrici
Iene ridenti
Forchette raschianti
Barche affondanti
Le unghie nelle nebbie
Paludi ghiacciate
Telefoni squillanti
Scivolare i denti
Cavi per friggere
Tavoli lamentarsi
Spuntare il grano
Bici di sbandamento
Mieli ululanti
Cori ronzanti
Banche di chiusura
Registri di rotolamento
Marmocchi di Bawling
Porte che scricchiolano
Tombe in decomposizione
Coltelli da pugnalare
Mare ondeggiante
Scivolare dischi
Cassetti sbattenti
Digestione del cibo
Neve sciolta
Lame ronzanti
Rimproverare le cameriere
Bollenti bollenti
Tè bollente
Ghiaccio incrinato
Fare clic sui dadi
Dividere i diamanti
Gambe zoppicanti
Feccia drenante
Friggere le uova
Bande musicali
Ghiandole rigonfianti
Bistecche frizzante
Gente che si schianta
Esplorare le visite
Laghi di essiccazione
Pane in aumento
Stagni morenti
Fronde pendenti
Arterie di indurimento
Intasamento degli scarichi
Scogliere erodendo

Trapani noiosi
Fuoriuscita di olio
Scivolate
Guidare pile
Stili di tornitura
Martelletti
Forni di eruttazione
Stomping stivali
Pipistrelli scheggiati
Grassi sputtering
Folle ruggenti
Vittime di lamenti
Catene di Clanking
Gridando grandine
Trappole a molla
Allarmi suoneria 125

Usando un sintetizzatore musicale electonico o una qualsiasi configurazione equivalente di componenti elettronici, elaborare questi esempi in modo tale da trasformarli in ciò che potrebbe essere percepito come eventi sonori di origine diversa, come quelli prodotti da

onde oceaniche
Vento negli alberi
Flussi scorrevoli
Tè bollente
Tubare le colombe
Api droning
Salto
Ragni ambulanti
Bambini striscianti
Gatti che fanno le fusa
Svassi piangenti
Hooting gufi
Posa delle galline
Tartarughe azzannatrici
Palme ondeggianti
Cani che abbaiano
Ghiaccio incrinato
Pioggia che cade
Scarpe cigolanti
Buzzing saws
Uova da cova
Palle rimbalzanti
Passaggio di navi
Barche a dondolo
Vongole Schizzi
Cliccando su pietre
Rane gracidanti
Uccelli gorgheggi
Lupi ululanti
Oche gracchianti
Acqua corrente
Caffè perking
Gru rumorose
Conigli saltanti
Gracchiare i corvi

Scraping scoiattoli
Clacson zoccoli
Ali che sbattono
Braci ardenti
Fuoco crepitante
Bollitori di fischio
Ramoscelli di raccolta
Scricchiolare la neve
Castori da masticare
Tonno
Delfanti dal suono
Balene schizzando
Burrasche soffianti
Spuntare il grano
Corna da Tooting
Cavalli nitrire
Pecore Baaing
Mucche muggenti
Soffia brezze
Sabbie alla deriva
Pane in aumento
Fieno di lancio
Maialini da latte
Vele gonfie
Monete Jingling
Stiramento dei lombi
Tubi drenanti
Pini marittimi
Colibrì
Passaggi di loft
Fuoriuscita di gas
Abiti fluenti
Pettinare trecce
Trascinando i carrelli
Riproduzione di parti
Palloncini in ascensione
Ragazze ridenti
Pagliaccio accigliato
Esecuzione di ragazzi
Cantare coraggiosi
Fiori che sbocciano
Rimozione di prati
Cerbiatti nuzzling
Erba cipollina germogliare
Aspen tremolante
Trottole
Straccio per straccio
Code ondeggianti
Martellare le unghie
Apertura carceri
Posa delle rotaie
Svuotare i secchi
Balle impalpabili
Altoparlanti
Friggere le uova
Fare letti

Dipingere i rossi
Muffin al burro
Cancellare errori
Assuaging terrors
Fermare le bottiglie
Avvitare i tappi
Ingresso porte
Ballerini ondeggianti
Cancro curativo
Squadre di tifo
Fagioli saltando
Spaccare i jeans
Regine ondeggianti
Granchio alla deriva
Oche magnifiche
Nastro di avvolgimento
Crepe appesa
Labbra schioccanti
Bumping fianchi
Navi scricchiolanti
Lavare le mani
Bande musicali
Oscillare le ossa
Travi inclinate
Asciugamani strofinando
Trasformare gli ingranaggi
Topi roditori
Passando galleggianti
Ciocche di tessitura
Tubi per annaffiare
Comando delle leve 122

Ad esempio, i cani ringhianti diventano neve scricchiolante; aerei che si schiantano, ragazze ridenti; e manovrando carri armati, onde dell'oceano.

Registra queste trasformazioni su nastro in qualsiasi sequenza su qualsiasi numero di canali, usando qualsiasi tipo di mixaggio, sovrapposizione o dissolvenza, avendo cura solo che il processo di cambiamento da ciascun evento sonoro originale al suo stato finale di trasformazione sia lentamente, gradualmente, e chiaramente sentito.

Distribuendo microfoni in luoghi remoti, si realizzano queste trasformazioni in tempo reale mediante la manipolazione umana del sintetizzatore o con l'aiuto di sistemi di controllo autonomi.

Sulla base di queste procedure ed esperienze, progetta per il tuo uso personale e memorizza nella tua mente un sintetizzatore immaginario con il quale, se usato in combinazione con tecniche di blocco, mascheratura e riconoscimento del pattern, puoi apportare tali trasformazioni in qualsiasi momento qualsiasi luogo senza l'aiuto di attrezzatura esterna.

Voglio parlarti di tre punteggi, Chambers, Gentle Fire e
La Regina del Sud, la connessione è che tutti e tre contengono elenchi di immagini che gli artisti intendono utilizzare. La forma delle partiture di Chambers e Gentle Fire è quella delle colonne di immagini generate dall'idea, ma hai disposto la partitura di The Queen of the South in forma di paragrafo, anche se esiste un tipo simile di elenco. C'è qualche intenzione in questo?
Sto cercando di ricordare cosa stavo pensando quando l'ho fatto; Penso che fosse perché la lista delle immagini in The Queen of the South non era lunga come quelle degli altri pezzi e, quindi, non

pensavo che dovesse essere in una colonna ma in un paragrafo. Mi chiedo se abbia qualcosa a che fare con il fatto che le immagini emergano su un piatto e non in modo cronometrico? Interessante; vorresti un campo di immagini.
Un campo di immagini invece di una colonna. In Gentle Fire si passa da un'immagine all'altra, si trasforma un evento sonoro in un altro. Hai visto il tabulato del computer? Ci sono 120 immagini dispari in una colonna e 120 immagini dispari nell'altra. Abbiamo programmato il computer per accoppiarli in tutte le possibilità e ne viene fuori più di 74.000.
C'è anche una differenza tra Chambers e Gentle Fire in quello che prende le immagini e le confronta, e. . .
Sì, stavo solo pensando, come hai detto tu, che in Chambers e in Gentle Fire, le immagini sono mie, le ho inventate, mentre in The Queen of the South, molte delle immagini, almeno all'inizio, provengono dal libro di Hans Jenny, Cimatica. Ho effettivamente preso alcune delle immagini direttamente dal libro, e poiché mi vergognavo di questo, ho cercato di nasconderle in un paragrafo. Sai come ho ottenuto le immagini in Gentle Fire? Ho usato le rime. Vorrei pensare a diverse immagini e poi fare una rima con quella precedente. Se andassi via dal pezzo per un po 'di ore, giorni, per quanto tempo - tornerei indietro e guarderei di nuovo la lista, e l'immagine successiva che avrei posato, numero quarantasette, per esempio, potrebbe fare rima con il numero uno, o uno dei primi della lista. Quindi hai tutte queste filastrocche e la forma non è esattamente ciclica, perché non ha ordine, ma la maggior parte delle rime
provengono da quelli che sono iniziati prima.
/ Mi piace l'idea che le immagini siano generate da un'idea, o rima o, in Chambers, da tutti i diversi ambienti a cui potresti pensare. Alcune delle liste mi ricordano i sogni. . .
Sì!
. . . questa strana combinazione di cose.
Sì. Sai cosa mi ricorda? Mi ricorda la prima attività scientifica di gruppi come l'American Philosophical Society in Philadelphia, fondata da Benjamin Franklin, Thomas Jefferson e altri. Erano scienziati dilettanti che amavano fare liste di ciò che trovavano in natura nel nuovo paese. Oppure la spedizione di Lewis e Clark, per esempio, sarebbe tornata dall'Oregon con elenchi di tutta la flora e la fauna che avevano visto durante il loro viaggio. Il loro compito era quello di ottenere tutto in; Mi piace quell'idea.
«Ricordo di aver letto gli studi di Lévi-Strauss sulle società primitive. Penseresti che classificherebbero il loro ambiente funzionalmente, ma in realtà in alcune società ci sono più nomi per le specie e distinzioni più sottili che nella nostra stessa scienza.
Per me quelle liste erano modi per fare punteggi bellissimi. Ho pensato a loro come poesia.
C'è stata una spinta, in particolare in Chambers, ad esaurire ogni pensiero nella tua testa sui locali per la risonanza?
Sì, l'impulso è lì, ma poi ti rendi conto che non puoi farlo.
Ma come ti fermi?
Ho cercato di includere le più belle che potessi pensare, più per dare l'idea della qualità di quegli ambienti che per esaurire le possibilità. Sapevi che in Gentle Fire alcune delle immagini in una colonna si trovano anche nell'altra colonna? La prima colonna ha immagini che dovrebbero essere spiacevoli, e quelle del secondo dovrebbero essere piacevoli, ma non posso decidere se alcune sono piacevoli o spiacevoli, quindi le ho inserite entrambe. Se li hai accoppiati insieme, non so come ti occuperesti di loro. Forse potresti semplicemente cambiare idea su come ti sei sentito riguardo a loro e lo scambio potrebbe essere fatto mentalmente.
Mi sento in colpa per Gentle Fire perché una delle idee è che puoi imparare a tollerare il rumore e l'inquinamento. Progetta un sintetizzatore immaginario nella tua testa con cui trasformi suoni sgradevoli in suoni piacevoli. Ora, è una buona idea, ma perché non preferirei agire in modo politico per fermare l'inquinamento acustico invece di permetterlo di accadere, semplicemente affrontandolo in modo sognante?
Penso ad altri posti nelle nostre interviste e nei tuoi pezzi in cui si presenta lo stesso problema. Nelle camere quando le conchiglie sono giocate all'aperto, impari a sentire il traffico in un modo nuovo, perché c'è
una nuova corrispondenza In (Hartford) Memory Space, / ricorda che hai parlato di tornare in strada e suonare; quello sarebbe politico.
Forse, ma non ha alcun punto di vista. Non sono chiaro su come mi sento al riguardo.

Sto cercando di ottenere un'altra idea di Gentle Fire, un'idea parallela, e cioè se fai un'analogia tra due cose, non stai solo dicendo che uno di loro assomiglia all'altro, stai dicendo che l'identità di uno è nascosto nell'altro. È come se tutte le cose fossero uguali, ma hanno diverse apparenze esterne, e la trasformazione da una all'altra è un processo attivo in cui la verità è determinata, ma tu sei a valori diversi lungo la strada. Stavo pensando di comporre un pezzo per due strumenti in cui uno di loro imiterebbe l'altro e viceversa; potevi usare l'elettronica in mezzo, finché non arrivavi a un punto in cui non si riusciva a distinguere uno strumento dall'altro. Dovresti sposare le identità dei giocatori attraverso i loro strumenti.
È per imparare cosa c'è dietro o all'interno del nostro muro di apparenze?
Non lo so. Questo è difficile. Ha qualcosa a che fare con il modo in cui le cose stanno cambiando. Al giorno d'oggi ci sono così tante persone nel mondo che dobbiamo trovare il modo di andare d'accordo. Al livello più grossolano, stiamo cercando di trovare il modo di non incontrarci l'un l'altro. Quindi, invece di fare musica in cui uno strumento gioca contro un altro, l'idea di contrasto o competizione, ci stiamo spostando verso idee di simultaneità o identità simile. Sai, in The Duke of York, stavo davvero cercando di imitare e diventare, in modo spirituale, un'identità composta di diverse identità. Immagino sia la mia transustanziazione di educazione cattolica. . . Oh bene.
I SCKMTI oggi pensa molto di più in termini di immagini visive; La Regina del Sud dipende molto dalla rappresentazione visiva dei suoni. Ma sto anche lavorando a immagini immaginarie, cioè a immagini che non sono realmente viste, ma che sono nella mente dei giocatori mentre giocano. Per esempio, in World Music for Bowed Stringed Instruments, quel nuovo pezzo che ho provato l'altra sera ad Amherst, non sapevo cosa dire ai giocatori. Il pezzo è un trio per strumenti a corde di diverse culture, un violino occidentale, un sarangi indiano e un rebab giavanese, e si suppone essere uno studio comparativo nel timbro in cui gli strumenti sono inseriti in un filtro elettronico. Giocando variepliche a diversi livelli dinamici, ogni giocatore può determinare alcune delle caratteristiche timbriche degli strumenti degli altri. Prima del concerto ho deciso di farli suonare in un filtro passa-basso chiuso che potevano aprire a vari livelli suonando in modo soft e ad alto volume, creando profili sonori di forme diverse. Ho detto loro di pensare a creare catene montuose immaginarie. Se giocassero dolcemente, le montagne sarebbero vecchie e basse; loro proverebbero a fare cupole. Ma quando l'energia era alta e suonavano più forte, le montagne sarebbero state nuove e frastagliate, con picchi affilati. In realtà, i suoni emersi dalle prime esibizioni erano più simili alla lacerazione della stoffa, come se fosse stata strappata la griglia sugli altoparlanti. Il pezzo non è ancora finito. Non ne sono ancora chiaro, ma utilizza le immagini visualizzate su cui sto pensando molto ora.
Potresti mai concepire te stesso, come compositore, non gradire la forma udibile delle tue idee?
Sì, posso concepirlo; poiché le lunghezze d'onda del suono sono così lunghe rispetto ad altri media, ad esempio la luce, il suono non può fornirci altrettante informazioni. Gli animali che usano il suono per creare immagini degli oggetti intorno a loro operano in frequenze molto più alte di quanto possiamo sentire. Al fine di percepire piccoli oggetti, essi hanno un uso eccessivo della bassa lunghezza d'onda. Quindi immagino che sia un tipo di raccolta di informazioni che richiederebbe suoni troppo alti per essere ascoltati.
Cosa accadrebbe se non riuscissi a pensare a un modo per presentare le tue idee in termini udibili?
Bene, allora faresti qualcos'altro. Potresti stamparli, supplico o parlarne, oppure potresti descrivere un-cosa è la parola? -Una situazione "immaginatoria" in cui questi eventi sarebbero udibili. Il materiale non udibile non è disponibile per noi fisicamente, ma forse un giorno saremo in grado di ignorare le orecchie e inviare segnali che vanno oltre la nostra gamma di udibilità direttamente al cervello. Qualche tempo fa ho lavorato con un dispositivo chiamato Neurophone, che è stato progettato per inviare il suono direttamente al cervello tramite il sistema nervoso. Non ha funzionato molto bene, tranne per la conduzione ossea, quindi non ho mai fatto nulla con esso, ma la mia idea era quella di collegare coppie di elettrodi agli raccolti di sedie in una sala da concerto. Il pubblico poteva sentire la musica - elettronica, forse le onde cerebrali - direttamente, senza dover viaggiare attraverso l'aria.
In questo momento, però, sto pensando a un pezzo che forse userebbe un computer, in cui simulerei un ambiente, una stanza per esempio. Descriverei lo spazio, la lunghezza, l'ampiezza e la larghezza di esso, e inserire in esso un insieme simulato di frequenze che attiverebbero le sue caratteristiche di risonanza. Quindi potrei programmare nella stanza oggetti immaginari. Per

esempio, potrei appendere dei dipinti sul muro che influenzerebbero, forse in modo molto piccolo, le frequenze risonanti o le qualità riverberanti della stanza. Modificando una singola variabile, potevo cambiare continuamente o discretamente le dimensioni di quelle immagini, o anche la quantità di vernice su di esse, lì, cambiando l'intera situazione sonora in un modo molto sottile. Oppure potevo lasciare nella stanza un oggetto troppo piccolo per l'occhio da rilevare, ma di cui il computer, usando la sua capacità computazionale estremamente sottile, poteva prendere nota. Immagino anche che l'orecchio nella stanza simulata sia in grado di udire frequenze molto alte. Potevo mandare l'orecchio a volare in varie parti della stanza, ad esempio negli angoli, dove poteva esplorare minuscole frequenze immaginarie che rimbalzavano lungo le pareti. Normalmente tutto ciò sarebbe inudibile per noi; il mio compito è renderlo accessibile. E anche se non riesco a farlo fisicamente, posso immaginare di poter fare e creare pezzi che lo simboleggiano