

Photo-music with photo-sounds

Ideas and facts in progress by Riccardo Piacentini
(Oslo, October 26th 1999 and following months)

English   Italiano

[An equation just to introduce](#)

[Morphology](#)

[Tools](#)

[Syntax](#)

[Prehistory](#)

[History](#)

An equation just to introduce



Photo-music : musical arts = photography : visual arts.

This equation reflects the strict analogy between *photo-music* and photography, each one in its own field. Only its birthday, beyond to the specific technique, is (are) different, according to the particular kind of history and nature.

It's known that the musical arts normally come later than the visual arts. So the photography was born at the beginning of the 19th century, but the *photo-music* born only now.

The *photo-music* has a mother and a father - the *concrete music* and the electronic music - and it has also an old godfather: the photography. Nevertheless, or just for this reason, the *photo-music* is another subject in respect to its close relatives.

Yes it uses *concrete sounds* as well as electronic manipulations, but it has an its own life and - firstly - it claims an effective musical [syntax](#) or at least it asks for it with all the mind (and ears) of the smith-composer. This is the real new aspect of the *photo-music*.

Finally the *photo-music* can be seen as a possible method to obtain musical results, and not only or pre-eminently pure experiments, with recording and editing different *photo-sounds*.

What's the meaning of *photo-sounds*? Metaphorically they are *the photos of the daily environmental sounds* or of the sounds transmitted through the *listened and breathed air*. You could go in a popular market or in another living environment and pick up in your DAT an articulated material of sounds to elaborate successively by software and/or electronic machines. Equally you can pick up every sound you want from any place you want (and can), not only environments with human people but with many other possible subjects. Even the silence has always a sound. (For a more [technical definition of *photo-sounds*](#) go to the next point.)

This is just to begin. This is not absolutely music. This is simply a material for starting to work with your professional sound editor (on one, two or more tracks), and/or a sheet of paper and - not or! - all your musical technique, knowledge, intelligence and sensibility.

You can also start from an acoustic musical instrument (why not?) traditionally writing on the pentagram the notes and values you want the performed; you can put together sound of different type, invent your ensemble, your orchestra, your counterpoint, your final sound.

What is important is that, also using the traditional approach to the music, you might use - also and

always - *photo-sounds* to counterpoint each other and with any other sounds you want, if you want.

Morphology



The objects necessarily used in the *photo-music* are the *photo-sounds*.

Technically *photo-sounds* are every recorded audio material which you can - and want - caught from every real audio situation. (For a [metaphoric definition of *photo-sounds*](#) go to the introductory section.)

The *photo-sounds* could be *photo-pitches* as well as *photo-noises* as well every possible combination of single and articulated sounds: never forget that the frontier between exact pitches and exact noises doesn't exist. Noises contain many exact pitches (noises ARE many exact pitches together) so as, on the other side, pitches contain always noises.

Pitches contain always noises means that, in every *live situation*, the pitches are never pure and contain without exception *contextual sounds*.

Contextual sounds: two points are interesting.

1) Every emission of sounds through an acoustic instrument is a mix of pitches and noises (we can say that the noises are the expressive components of the pitches). This aspect regards the *contextual sounds* intended like noises accompanying the emission of the sound.

2) *Contextual sounds* like environmental sounds... It is impossible to anaesthetize the OTHER sounds of an environment in which THE sound happens, except than in an apposite room of an apposite recording studio (but, also there, you can hear many kind of noises). It is possible to subtract electronically some noisy components of a recording: rustles, *clicks* and *clips*, strokes, bad voices, sounds... Sounds! Finally it is really impossible to separate the OTHER sounds from THE sound, the bad sounds from the good sounds, the context from the object-in-the-context. Imagine to plunge into the water and then re-emerge completely dry. The good sounds are always wetted.

The morphology, like in every language and in every grammar, requires obligatorily a [syntax](#) which establishes the rules in putting together the morphologic materials.

Tools



Tools of the *photo-music* are:

- the digital tape recorder with microphone,
- audio software for elaborating recorded materials in mono/stereo/multi-tracking (like CakeWalk Pro Audio, Pro Tools for Mac, SoundForge etc.),
- professional MIDI sequencer (like CakeWalk Pro Audio, Finale etc.),
- electronic machine or software (like GigaSampler) for building samplers,
- musical editor (like Finale, Overture, Sibelius etc.),
- paper for sketches, pencils and rubber, mind... don't forget your mind!

These are the basic tools to start in thinking and composing *photo-music*. But be careful! The tools are always connected to the aims and the aims need always morphologic objects (see [Morphology](#)) and syntactical law too (see [Syntax](#)). The tools are useful since they are used to articulate forms by a grammar and obtain particular meanings.

Syntax



The syntax is the central and most important point of the *photo-music*.

There is an enormous difference between the original material of sounds and the final product of the *photo-music*. In other terms, the morphology cannot assure anything about the syntactic use of the single objects; it cannot say how they must put together.

We believe there are at least five different levels of *photo-music*'s syntax that we will call *1st syntactic level*, *2nd syntactic level*, *3rd syntactic level*, *4th syntactic level*, *5th transversal syntactic level*.

1st syntactic level. One of the most intuitive - and conceptually simple too - use of *photo-sounds* is to put them as texture or background of pre-existing acoustic sounds. For example you have a melodic line of hautbois and you want to place it in a particular context (a room, a street, a square, a field, a wood, every absurd but *musical* situation...), or - what happens in a *fragment of my Dawn musics* written in 1999 for the 8th Biennial International of Photography in Turin - you could have trills, tremols and several kind of effects on a bass-flute and you could create a context adding *photo-sounds* captured from a waiting hall of an aeroport, so that the sound of the flute seems to go through the spaces of the aeroport like a magic obsessive presence.

These are only two banal examples that can superficially remember 1) what the recording engineers just do for recreating natural situations, 2) some neoclassic musical accompaniments based on a *continuum* without strict harmonic relations with the rest of the composition. The process is an addition-process and it doesn't really influence (and change) the first melodic line that, very probably, doesn't need any *photo-sound*.

At this first level there is only a poor syntax or - better! - just an association to start to consider a possible syntax. Nevertheless this initial coise could get some good result and, anyway, it is important for organizing a deeper and more complex syntax.

2nd syntactic level. So, when you have chosen a texture, you can ask to yourself how this texture will really influence and change your first melodic line. On the other side you can ask too how the melodic line could influence and change the texture.

You can invent rules and processes to construct (compose) a third musical situation: not only a simple addition of two different materials, but a new product, a chemical mix for a new organic colour - the *hatbwood* or the *flutaeroport!* - and for a coherent and efficient syntax - the *hatbwood-counterpoint* or the *flutaeroport-conterpoint!*

So there could be different levels of statistic events, according to your aim. The syntax could require rules like these: the *continuum* starts and stops in the same time of the hautbois or the flute; every time the the hautobois or the flute touches one particular pitch, the *continuum* increases its intensity for two minutes besides the duration of the pitch; vice versa, as soon as the *continuum* gives a signal, the hautbois increases its own intensity for two minutes besides the duration of the signal; and so on...

The rules can be many and many - or also few! - according to your aim and the characteristics of your sounding material.

3rd syntactic level. The sounding material could include more than one texture, so that the *continuum* could flexibly change from one type to another and could superimpose the two textures together. This last level can create conflictual contexts and fickle situations.

Your hautbois can be in a wood and, at the same time, in the middle of an American turnpike, or now here and now there. The possibilities are infinite and you can define times and manners so precisely as you want.

But attention! The idea of *photo-sounds* like texture(s) (*1st, 2nd, 3rd level*) is maybe one of the less interesting about using this technique. So change little your view and start to think the *photo-sounds* like tesseras of a future puzzle.

4th syntactic level. At the beginning try to get some *photo-sounds* into focus: they are not back but

in front, they are not a *continuum* but defined elements, they are not on a written page but on a tape and, nevertheless, they are so clear and precise, like bands of pitches-durations-intensities-timbres.

So concenter yourself on what you can do with these defined material. They are tesseras to cut - maybe netly, maybe softly - and to put together in other order, or in the same order, but manipulating some parameter (duration and/or intensity and/or...).

The single tesseras can be made to work together and you can put each other in several relations - with specific rules - like separated elements of a whole organic sequence. Think to the film photograms, or to different accords syntactically put together, or to the tesseras in a puzzle.

At this 4th level you can create an history of *photo-sounds* that, for example, carry you from a context to another, like in a sweet dream or in a nightmare; you can electronically manipulate the *photo-sounds* and their progressive movements, intersections, superimpositions etc. Every *photo-sound* can suggest a particular *musical perfume*, and this *perfume* can change, quickly or slowly, in another one. The chain of *photo-sounds* (that is chain of *sounding perfumes*) looks for syntactic relations: in the relative durations, in the order of the repetitions, in the type of electronic manipulations etc.

An example: you can start from the *continuum* of a texture, then you can select some different frame - for example five, calling them 1, 2, 3, 4, 5 -, then you can organize them according to different anagrams following a precise process that starts from a *wrong* order and goes to a *right* order, a process that goes from 5, 4, 3, 2, 1 to 1, 2, 3, 4, 5 (choose the process you prefer!); simultaneously you can select several electronic manipulations from a strong and deep manipulation to a very soft and light manipulations; you can have also an acoustic instrument in interaction with the electronic sounds (see the [2nd level](#)) and so on.

5th transversal syntactic level. Finally, and not only finally, you can use a counterpoint of sampled elements (MIDI sounds and every sampled sound). This is interesting: you can build your own samplers, as well as use pre-existing samplers. In other term you can work in two possible directions: 1) utilizing sounds of acoustic instruments, 2) utilizing *photo-sounds* which you have recorded.

Generally you can have brief *photo-sounds* (like pitches with variable durations, eventually to put on a pentagram!), but you can have long *photo-sounds* too (5, 10, 15... seconds) to break according to the syntax of the durations.

This 5th level is *transversal* because it must be integrated with one of the precedent levels, maybe with the first one or the second or... the forth. It depends from what you want.

Remember: the counterpoint is an infinite process; only you must decide when it finishes, how many elements you want to put and keep, or loose, in your musical game. Like in the Rinascimental conception, the *tenor (cantus firmus)* is one, but the voices of counterpoint could be 2, 3, 4, ... 7, ... 20, ... 50! You choose when and how they are enough and when and how this is functionally good for the result of your musical intentions.

And also the syntactic processes can be more or less numerous and, each one, more or less complex. So the quantity of the morphologic materials can change and, on the other side, the quality of the syntax can change too so as the quantity of the intersecting types (numbers) of the active syntaxes.

Prehistory



The prehistory of the *photo-music* is the *concrete music* and, generally, the first experiences in the electronic music.

We can also say that the ethnomusicology has a great part in the origins of a new feeling in listening to audio materials caught in live experiences. In fact not only the reconstruction of the recorded popular melodies influenced the ethnomusicologist studies but also the *contextual sounds*, the *environmental sounds* which come together with THE sounds you want (would!) record. How poor is a PERFECT recording - without rustles, environmental noises etc. - of an IMPERFECT ethnic song! Surely you can

usefully analyse the structure of any music, but you must never forget that the aim of a structure is strictly connected to its context(s). Maybe the sense of a structure is the context, or, in any case, IN the context.

Another interesting aspect is the theatrical gestures often connected to the *photo-music*. In our History of Music, at this regard we can look at the Italian Futurism and at the Sixty Years *gestual music*.

So, in the specific field of the History of Music, finally you can consider at least four intersecting areas to go through the prehistory of the *photo-music*: in order to time, 1) the ethnic music and the world of sounds around it, 2) the *concrete music*, 3) generally the electronic music, 4) the *gestual music* from Futurism to the Sixty Years Alea.

History



In 1991 I began - unconsciously - to write pieces with *photo-sounds*. In that year I worked on my *Lyrice (Lyrics)*, a rather long piece (43') for voices, clarinets and concrete sounds, for two live performers and tape. In that occasion I recorded photo-sounds from a bad synthonized television, from a Christmas carillon, from clothes in movement, from people speaking in a loud voice, from applause etc. Other sounds were recorded from acoustic voices and several kind of clarinets. I used also one little frame from a CD-ROM with sounds of wind.

Some parts of this work were applicated in 1992 in a theatrical piece by Alfonso Cipolla and they began an isolated analogic tape titled *La tragica storia del dottor Faust (The tragic history of Doctor Faustus)*.

In *Il viaggio finisce qui (The travel finishes here)*, written in 1994/96, I used some recorded fragment with the real voice of the poet Eugenio Montale. What is interesting on this use is that the principal function of the voice is just to direct all the intervets of the musical instruments (basset horn and harp). So the voice of the poet begins sign and signal, like a *contextual noise* which absorbs and leads the instrumental actions.

Musiche dell'aurora (Dawn music), written in 1999 on commission of the Italian Foundation for the Photography for the 8th International Biennial of Photography (Turin, Bricherasio Palace), is a long piece (about 60') very near to the conception of the *photo-music*. The *contextual sounds* are perfectly integrated to the traditional acoustic instruments - in this case voice of soprano and bass-flute - and you can listened to a world of heterogeneous sounds organically mixed.

In the first months of 2000 I worked on some possible relations between audio and MIDI sounds. So in the score of *Macchina per il Quarto Stato (Machine for the Fourth State)* for female voice, E clarinet and string quartet I translated pithces, durations and intensities into a very particular MIDI sounds: the voice of my son Leonardo - six years and half - which whispers fragments of the original text of the piece (every pitches has a specific word or group of words). Just a curious experiment, at this moment.

In the next my piece *MIDI laus* for flute, A clarinet, cello and digital tape, dedicated to Franco Donatoni, I asked for a sinusoid sound mixed to a low noise with various intensities in *crescendo* and *decrescendo* like in the blowing bellows of an ancient organ. The intention was to evocate an aerial-far-magic-ritual sound, accompanying the soul of Franco across the infinite sky.

[etc...]

Foto-musica con foto-suoni

Idee e fatti in evoluzione di Riccardo Piacentini
(Oslo, 26 ottobre 1999 e mesi successivi)

Italiano   English

Un'equazione introduttiva

Morfologia

Strumenti

Sintassi

Preistoria

Storia

Un'equazione introduttiva



Foto-musica : arti musicali = fotografia : arti visive.

Questa equazione riflette la stretta analogia tra *foto-musica* e fotografia, ciascuna nel rispettivo settore. Solo la data di nascita, oltre alla tecnica specifica, è/sono differente/i, secondo il tipo particolare di storia e di natura.

E' noto che, almeno nella nostra cultura occidentale, le arti musicali conseguono quasi sempre alle arti visive, e non viceversa. Così la fotografia è nata all'inizio del XIX secolo, ma la *foto-musica* nasce solo adesso.

La *foto-musica* ha una madre e un padre - la *musica concreta* e la musica elettronica - e ha anche un padrino: la fotografia. Ciononostante, o proprio per questo, si tratta di un soggetto chiaramente distinto rispetto ai suoi parenti più prossimi.

Certo la *foto-musica* utilizza *suoni concreti* così come manipolazioni di tipo elettronico; eppure mantiene una propria fisionomia, in altri termini vive di vita propria, e - soprattutto - esige una **sintassi** musicale efficiente, o quanto meno ne va alla ricerca impegnando tutta la testa (orecchie comprese) di cui il compositore-artigiano dispone. E' questo l'aspetto realmente nuovo della *foto-musica*.

In fondo, la *foto-musica* è una delle possibili vie, metodicamente organizzata, per ottenere esiti di rilievo musicale compiuto, e non solo o principalmente meri esperimenti, attraverso la registrazione e l'*editing* dei diversi *foto-suoni* scelti.

Che cosa sono i *foto-suoni*? Metaforicamente potrebbero essere definiti come *fotografie dei suoni d'ambiente quotidiani*, o anche *fotografie dei suoni trasmessi dall'aria che respiriamo e che 'ascoltiamo'*. Potremmo andare in un mercato popolare o in altro ambiente *vivo (live)* e prelevare con il DAT un materiale articolato di suoni da elaborare successivamente via software e/o tramite apparecchiature elettroniche. Allo stesso modo si potrebbe prelevare qualunque suono si voglia da qualunque luogo si voglia (e si possa), e non solo da ambienti popolati da uomini ma anche da altre presenze sonore. Perfino il silenzio è sempre popolato di suoni. (Per una più **tecnica definizione di *foto-suoni***, consultare il punto seguente.)

Questo vale solo in quanto punto di partenza. La musica deve ancora venire. Stiamo infatti ancora parlando di un semplice materiale utile per cominciare a lavorare con un editor di suoni professionale (su una, due o più tracce), e/o con un foglio di carta *e* - non *o!* - con tutto il bagaglio di conoscenze tecniche,

di intelligenza e di sensibilità musicale che si posseggano.

Si potrebbe anche partire da uno strumento acustico (perché no?), scrivendo tradizionalmente su un pentagramma note e valori da eseguire; si potrebbe combinare insieme suoni di natura diversa, inventare una mistura timbrica, l'ensemble o l'orchestra desiderati, il contrappunto e il *sound* finali.

Ciò che importa è che, anche utilizzando un approccio tradizionale alla musica, nel contempo si usino, se non esclusivamente, *foto-suoni* da contrappuntare l'uno all'altro ed eventualmente suoni ulteriori.

Morfologia



Oggetti necessari alla *foto-musica* sono in ogni caso i *foto-suoni*.

Tecnicamente per *foto-suoni* si intende qualunque materiale sonoro registrato e colto in una situazione sonora reale. (Per una **definizione metaforica di *foto-suoni*** vedere la sezione introduttiva.)

Foto-suoni potrebbero essere sia delle *foto-altezze* (con suoni più o meno precisamente intonati) sia dei *foto-rumori* (con suoni non intonati) e sia ancora qualunque combinazione di suoni singoli o articolati: occorre non dimenticare che il confine esatto tra altezze intonate e rumori non intonati non esiste. I rumori contengono molte altezze esatte (i rumori SONO molte altezze esatte combinate tra loro) e, d'altro canto, le stesse altezze esatte contengono sempre delle componenti rumoristiche.

Quest'ultima affermazione significa semplicemente che, in ogni *situazione viva*, le altezze non sono mai pure, contenendo senza eccezione *suoni di natura contestuale*.

Suoni contestuali: due sono i punti interessanti da evidenziare.

1) Ogni emissione di suoni ottenuta attraverso uno strumento acustico è una mescolanza di altezze e di rumori (si può in certo modo affermare che i rumori costituiscano la componente espressiva delle altezze...). Questo aspetto riguarda i *suoni contestuali* intesi come rumori che accompagnano l'emissione del suono.

2) *Suoni contestuali* come suoni ambientali... E' praticamente impossibile anestetizzare gli ALTRI suoni di un ambiente nel quale IL suono si manifesta, tranne che in un'apposita stanza insonorizzata (ma anche qui si possono sentire molte specie di rumori!). E' possibile sottrarre elettronicamente alcune componenti rumoristiche da una registrazione: fruscii, *clac*, colpi, voci indesiderate, suoni... Suoni! Infine è davvero impossibile separare gli ALTRI suoni da IL suono, i cattivi suoni da quelli buoni, il contesto dall'oggetto-inserito-nel-contesto. Immaginiamo di immergerci nell'acqua e di riemergere successivamente senza esser bagnati. I suoni buoni sono sempre bagnati.

La morfologia, così come accade in ogni linguaggio e in ogni grammatica, richiede obbligatoriamente una **sintassi** in grado di codificare le relazioni e i ruoli svolti dai diversi materiali morfologici.

Strumenti



Gli strumenti richiesti nella *foto-musica* sono:

- il registratore digitale con microfono,
- il software audio atto ad elaborare in mono/stereo/multitraccia i materiali registrati (come CakeWalk Pro Audio, Pro Tools per Mac, SoundForge etc.),
- il sequencer MIDI (come CakeWalk Pro Audio, Finale etc.),
- l'apparecchiatura elettronica o software per editare campioni sonori (come GigaSampler),
- l'editor di notazione musicale (come Finale, Overture, Sibelius etc.),
- carta per schizzi, matite e gomma, testa... non dimenticare la testa!

Con questi strumenti di base si può cominciare a pensare e scrivere *foto-musica*, tenendo sempre ben presente che i mezzi consentono sì i fini, ma che questi necessitano da un lato dei termini morfologici

(vedi *Morfologia*) e dall'altro di quelli sintattici (vedi *Sintassi*). Gli strumenti sono utili in quanto *servono*, vale a dire: essi *sono al servizio* di una grammatica che rende possibile l'articolazione di significanti intesi a formalizzare un significato.

Sintassi



La sintassi è il punto centrale e più importante della *foto-musica*.

C'è un'enorme differenza tra il materiale originario di suoni e il prodotto finale della *foto-musica*.

In altri termini, la morfologia non può garantire nulla circa l'uso sintattico degli oggetti sonori scelti: la morfologia non può dire nulla su come essi debbano essere messi insieme.

[etc...]

Preistoria



La preistoria della *foto-musica* è la *musica concreta* e, più in genere, le prime esperienze della musica elettroacustica.

Anche l'etnomusicologia ha gran parte nel processo di formazione di una nuova sensibilità verso i materiali fonici desunti da *situazioni viventi*. Infatti non fu soltanto la ricostruzione delle melodie popolari a influenzare le ricerche etnomusicologiche, ma anche i *suoni ambientali* tra i quali gli etnomusicologi cercavano e cercano di estrarre i canti di loro interesse. Quanto risulta povera una registrazione PERFETTA - senza fruscii, rumori d'ambiente etc. - di una IMPERFETTA canzone popolare! Certo si può proficuamente analizzare la struttura di ogni musica, ma insieme non bisogna mai dimenticare che le finalità di una struttura sono strettamente correlate al suo contesto (o ai suoi contesti). Forse il senso di una struttura è il contesto stesso, o, in ogni caso, sta dentro un contesto.

Un altro aspetto interessante sta nei gesti teatrali che spesso sono connessi alla *foto-musica*. Nella nostra Storia della Musica si può pensare, a questo riguardo, al Futurismo italiano e alla *musica gestuale* degli anni '60.

Accade così che, nello specifico campo della Storia della Musica, si può infine considerare almeno quattro aree intersecanti per percorrere la preistoria della *foto-musica*: in ordine cronologico, 1) la musica etnica e il mondo di suoni attorno ad essa, 2) la *musica concreta*, 3) la musica elettroacustica in genere, 4) la *musica gestuale* dal Futurismo all'Alea degli anni '60.

Storia



Nel 1991 cominciai - inconsciamente - a scrivere pezzi con *foto-suoni*. In quell'anno lavorai alle *Liriche*, un pezzo di consistente durata (43') *per voci, clarinetti e suoni concreti (due esecutori live e nastro magnetico)*. Fu in quella circostanza che registrai *foto-suoni* da una televisione mal sintonizzata, da un carillon di Natale, da un vestito che frusciava, da bisbigli e da applausi etc. Altri suoni li registrai da voci recitanti e cantanti e da una svariata gamma di clarinetti. Inoltre trassi da un CD-ROM dei suoni campionati di vento.

Alcune parti di questo lavoro furono applicate nel 1992 ad un'opera teatrale di Alfonso Cipolla, dando origine a un nastro analogico dal titolo *La tragica storia del dottor Faust*.

In *Il viaggio finisce qui*, scritto tra il 1994 e il '96, utilizzai alcuni frammenti con registrazioni *live*

della voce del poeta Eugenio Montale. Interessante è il fatto che in questo caso è la voce stessa del poeta, incisa su nastro, a pilotare tutti gli interventi degli strumenti (corno di bassetto e arpa). In tal modo la voce del poeta si fa segno e segnale, fungendo da *suono contestuale* che ingloba e delimita le azioni strumentali.

Musiche dell'aurora, composto nel 1999 per l'VIII Biennale Internazionale di Fotografia (Torino, Palazzo Bricherasio) su commissione della Fondazione Italiana per la Fotografia, è invece un pezzo articolato di oltre un'ora, assai vicino alla concezione della *foto-musica*. I *suoni contestuali* sono qui perfettamente integrati con gli strumenti acustici della tradizione - una voce di soprano e un flauto basso - ed è possibile ascoltare un mondo di suoni eteogenei organicamente mescolati.

Nei primi mesi del 2000 ho lavorato su alcune possibili relazioni tra i suoni audio e quelli MIDI. Così nella partitura di *Macchina per il Quarto Stato* per voce femminile, clarinetto piccolo in mi bemolle e quartetto d'archi ho convertito altezze, durate e intensità in suoni MIDI davvero particolari: la voce di mio figlio Leonardo - sei anni e mezzo - che bisbiglia frammenti desunti dal testo originale del pezzo (ogni altezza corrisponde a una specifica parola o a uno specifico gruppo di parole). Per ora soltanto un curioso esperimento. Nel successivo *MIDI laus* per flauto, clarinetto in la, violoncello e supporto audio-digitale, dedicato a Franco Donatoni, ho invece cercato un suono sinusoidale frammisto a una sorta di rumore grave e impuro cui vengono associate varie intensità in crescendo e decrescendo, un po' come nel soffio dei mantici di un vecchio organo meccanico. L'intenzione era quella di evocare un suono aereo-lontano-magico-rituale che accompagnasse l'anima di Franco per gli spazi infiniti del cielo.

[etc...]