



16 Estudios para Percusión Basados en Técnicas Extendidas

*Cristián Morales Ossio
Gerardo Salazar Maureira*

16 Estudios para Percusión Basados en Técnicas Extendidas

Cristián Morales Ossio – Gerardo Salazar Maureira

Composiciones

Cristián Morales Ossio – Camilo Roca – Francisco Riffo – Felipe Zenteno



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE CHILE

Vicerrectoría de Investigación

Dirección de Artes y Cultura

Proyecto de Creación y Cultura Artística 2015

Los estudios para percusión editados en esta obra, son el resultado del proyecto de investigación y creación titulado *16 Estudios para Percusión Basados en Técnicas Extendidas*, desarrollado bajo mi responsabilidad y el percusionista Gerardo Salazar Maureira, ambos profesores del Instituto de Música de la Pontificia Universidad Católica de Chile. El proyecto recoge y extiende las ideas desarrolladas en una experiencia investigativa similar titulada *4 piezas para flauta, 4 piezas para contrabajo, basadas en técnicas extendidas* (2013/2014).

La investigación elaborada obedece a la necesidad pedagógica de la enseñanza instrumental de integrar el lenguaje musical contemporáneo a través una metodología que pueda ser sometida a prueba, teniendo como estrategia principal de entrada la utilización de las llamadas técnicas extendidas. El problema de investigación ha sido entonces el método de transmisión de dichas técnicas y su definición en el marco de la percusión, y ha utilizado como parte de su metodología la revisión de la bibliografía disponible y clasificación de recursos técnicos relevados e identificados, de acuerdo a los niveles de dificultad que se definieron.

Los estudios propiamente tal han sido compuestos por mi y tres de mis alumnos de composición, bajo la supervisión del profesor Salazar. El proceso de composición de los estudios ha estado condicionado por las propias investigaciones en torno a las llamadas técnicas extendidas en la percusión y la necesidad pedagógica de integrarlas a la formación de percusionistas. De esta manera, un hecho significativo y trascendente es el haber compuesto estos estudios a la medida de dichas necesidades, considerando aspectos relevantes tales como el nivel de dificultad que ofrecen las obras y las posibilidades técnicas y artísticas esperadas de los estudiantes de percusión que cursan sus últimos años de estudio.

El trabajo ha sido minucioso tanto en la escritura y recursos gráficos, como en la precisión de las indicaciones de ejecución, describiendo incluso algunas ideas abstractas propias del lenguaje compositivo. Los estudios cubren una amplia gama de combinaciones sonoras, desde las más tradicionales hasta las más inauditas, así como propuestas estéticas diversas, que van desde la escritura rigurosa y tradicional, hasta la exploración y experimentación de nuevos lenguajes, algunos de ellos basados en consignas de improvisación, otros integrando recursos electroacústicos.

Finalmente, quisiera agradecer muy especialmente a mis alumnos Camilo Roca, Francisco Riffo y Felipe Zenteno por su dedicación y compromiso no solo en el presente proyecto, sino también con el arte y la creación musical. Lo mismo para mi colega y amigo Gerardo Salazar, músico convencido, con quien he compartido mis preocupaciones respecto a la necesaria colaboración entre compositor e intérprete.

Cristián Morales Ossio
Huddersfield, Inglaterra, 11 de noviembre de 2015

INDICE

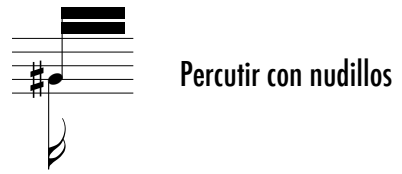
ESTUDIO N°1	Camilo Roca	página 1
ESTUDIO N°2	Francisco Riffo	página 3
ESTUDIO N°3	Felipe Zenteno	página 6
ESTUDIO N°4	Cristián Morales Ossio	página 9
ESTUDIO N°5	Camilo Roca	página 14
ESTUDIO N°6	Felipe Zenteno	página 16
ESTUDIO N°7	Francisco Riffo	página 22
ESTUDIO N°8	Cristián Morales Ossio	página 25
ESTUDIO N°9	Felipe Zenteno	página 27
ESTUDIO N°10	Cristián Morales Ossio	página 32
ESTUDIO N°11	Francisco Riffo	página 37
ESTUDIO N°12	Camilo Roca	página 41
ESTUDIO N°13	Francisco Riffo	página 47
ESTUDIO N°14	Camilo Roca	página 51
ESTUDIO N°15	Cristián Morales Ossio	página 57
ESTUDIO N°16	Felipe Zenteno	página 63

Estudio para cowbells

Indicaciones de ejecución

El estudio está escrito para un percusionista. Éste debe tener en sus dedos índice de ambas manos dedales metálicos de costura, y en los dedos medio, dedales de costura de goma.

Simbología



Percutir con nudillos



Percutir con dedal (metálico o de goma, según se indique)



Dedal metálico



Dedal de goma

Estudio Nº1

Camilo Roca

♩ = 82  (con nudillos y dedos de costura)

Cowbell

mf

x 3 nudillos

Cbell

5 6

x 3 x 4

3:2

ff

(cresc. en la 4a vez)

Cbell

11

3:2 3:2 3:2

16

ppp

(sin nudillos)

p *ff* *p*

Cbell

20 21 26 31

sfz

p *ff*

Ahora solo con dedal metálico

Cbell

35 36

x 3 x 3

3:2

D.S. -----

x 4

4:3

mf *ff*

Cbell

41

D.S. -----

x 4

4:3

D.S. -----

mf *ff* *mf* *ppp*

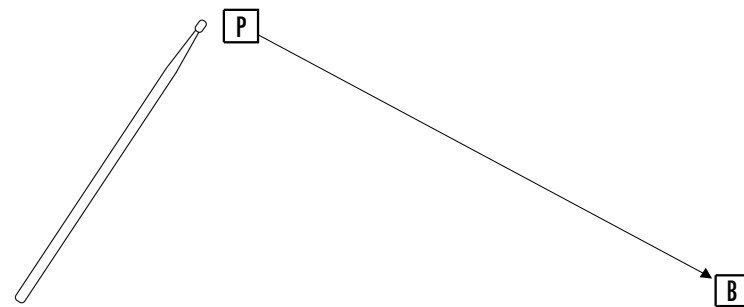
Estudio para membranófonos

Indicaciones de ejecución

Este estudio está pensado para un tambor sin bordona, dos bongoes y un tom-tom.

Las indicaciones P y B (en cuadrado), respectivamente, representan la PUNTA y la BASE de las baquetas (entiéndase base como la parte posterior de la baqueta), las cuales, a lo largo del estudio se utilizarán como un recurso tímbrico.

La obra está pensada para ser tocada con baquetas estándar, con punta de nylon



La flecha indica desplazamientos de la punta a la base o viceversa como si tratara de *glissandi* tímbricos

Sin esta indicación, se subentiende que se trata de tocar con la PUNTA o la BASE de la baqueta, alternativamente

La notas con cabeza en X significan tocar sobre el aro del instrumento

mecánico

19 T. 2 bgs T-tom

ppp

ff

21 accel. p ff

Tempo I ♩ = 88

23 T. 2 bgs T-tom

p

mf

rit.

ff

A tempo p mf f

29 T. 2 bgs T-tom

sfz

f

sfz

p

pp

f

5

5

5

6

Estudio para cuatro platillos y electrónica en tiempo real *Colisiones*

Colisiones hay varias.

Colisiones es para un jugador, cuatro platillos y electrónica.

Cada línea del tetragrama representa un platillo respectivamente. Es así como la primera línea (tanto del tetragrama correspondiente al jugador como al de la electrónica) representa el mismo platillo para ambos.

Secciones A, B y C

A.- El jugador golpea con su baqueta la campana del platillo indicado para así activar la electrónica correspondiente a dicho platillo. La electrónica producirá un sonido continuo a partir del sonido del platillo. La electrónica está programada para desactivar este último sonido al momento en que el próximo ataque sobre el platillo es detectado por el computador

B.- Durante 30 segundos, la electrónica manipulará el sonido de algún platillo que esté sonando, ante lo cual se debe apagar dicho platillo y activar otro, de manera que siempre hayan 3 sonando.

C.- El jugador domina a la electrónica. Según esté indicado, el jugador debe, ya sea golpear la campana de algún platillo, o golpear el cuerpo de éste. Ante esta segunda opción la electrónica dejará de funcionar (el sonido natural del platillo seguirá sonando).

Dos cosas en cuanto a la electrónica:

Primero:

Durante todo el juego, la electrónica toma muestras del sonido y lo estira hasta la señal de apagado, la cual o está previamente programada (A) o está dada por el intérprete (C).

Durante B, además de tomar el sonido y alargarlo, lo manipula cambiando su envolvente aleatoriamente.

Segundo:

Durante la integridad de este juego la electrónica también juega un papel armonizador. Es decir, además de capturar el sonido y estirarlo, armoniza aleatoriamente cada platillo en base a la siguiente secuencia:

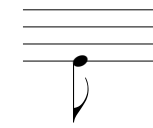


Simbología:

Golpear en el cuerpo del platillo



Golpear en la campana del platillo



Estudio N°3

Colisiones

Felipe Zenteno

A

♩ = 80

4 platillos

4/4 *p sempre* 2/4 4/4 3/4 2/4 5/4

Electrónica

plts.

3/4 4/4 11

8/8 4/4 3/4

Elect.

plts.

4/4 2/4 16

2/8 5/4 4/4 2/4

Elect.

B

Improvisación con electrónica. Ver instrucciones para esta sección

30''

C

A tempo

plts. ²¹ $\frac{4}{4}$ $\frac{2}{8}$ $\frac{6}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$

Elect.

plts. ²⁷ $\frac{2}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{8}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{3}{4}$ $\frac{2}{8}$ ³¹

Elect.

plts. ³⁴ $\frac{2}{4}$ $\frac{1}{8}$ $\frac{4}{4}$ $\frac{10}{4}$ ³⁶

Elect.

Estudio para tres wood blocks y tres güiros

Indicaciones de ejecución

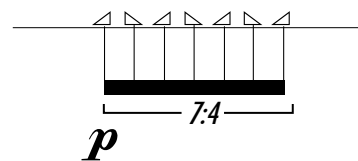
Este estudio está escrito para tres percussionistas, cada uno de los cuales toca un wood block y un güiro. Los tres pares de estos instrumentos deben ser distintos en alturas, y al menos los güiros, en timbres.

La fotografía muestra el tipo de wood block que se preferirá



Cada percussionista posee una parte de wood block escrita en dos líneas:

- Sobre la primera se representa la acción de raspar de izquierda a derecha, y viceversa, el wood block dentro de su hueco. Para esto deberá preverse una baqueta o varilla que favorezca y potencie el sonido resultante. El septillo escrito no es más que la velocidad del movimiento descrito, la cual debe mantenerse inalterable sin acentos que marquen una métrica determinada.



-Sobre la segunda línea, se han escrito secuencias rítmicas que deben ser percutidas con elementos distintos a la baqueta usual para este instrumento. Idealmente, han de ser percutidos con los dedos de la mano derecha (con la opción de ponerse algún dedal de costura), la cual también sostendrá una baqueta para tocar las intervenciones de güiro.



7 *p* *mf* *p* *f* *f* 11 11

P1

P2

P3

p 14 16

P1

P2

P3

20 21 26 12

P1

P2

P3

27 31

P1

P2

P3

The image shows a musical score for three parts, labeled P1, P2, and P3. The music is written in 7/4 time. Each part begins with a series of sixteenth notes, followed by a dynamic marking of *f*. After a few measures, there is a dynamic change to *subito p*, indicated by a dashed arrow and the word *sempre*. The score then features a *crescendo poco a poco* section, with dotted lines indicating the gradual increase in volume. The piece concludes with a final dynamic marking of *fff*. The notation includes various note values, rests, and articulation marks.

Estudio para 7 termos metálicos

Indicaciones de ejecución

Para este estudio el percusionista necesitará (idealmente) 7 termos metálicos de distintos tamaños, ordenados del más pequeño al más grande, y dispuestos como se señala en el dibujo de más abajo. No es necesario que los termos sean propocionales en cuanto a su tamaño, pero sí debe haber una diferencia progresiva en sus dimensiones. De no ser posible encontrar 7 termos de distinto tamaño, se podrá reemplazar algunos de ellos por otros objetos de naturaleza sonora y material muy similares, conservando siempre la diferencia progresiva en tamaño y registro sonoro.

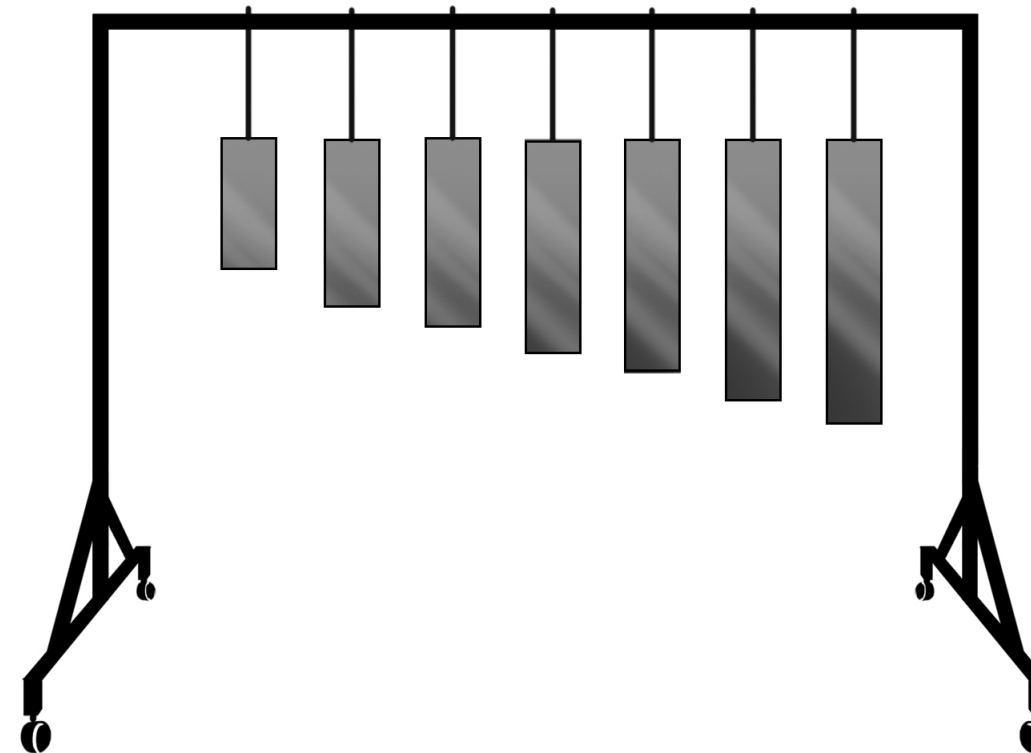
Simbología

Percutir con los nudillos de la mano 

Baqueta blanda 

Baqueta o vara de triángulo 

Disposición



Estudio N°5

Camilo Roca

7 termos metálicos

♩ = 58

mf *pp* *mf* *pp* *mf* *pp* *mf*

dolce *dolce* *dolce*

accel. *accel.* *accel.* *accel.*

A tempo A tempo A tempo A tempo

etc. *nudillos*

7 Termos m. 8 11 16 21 26 31

ff *pp* *mf* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff*

Estudio para objetos de plástico y hule *Actos Cotidianos*

Indicaciones de ejecución

Actos Cotidianos es para un percusionista

El o la participante se verá expuesto a una serie de 5 cuadros, los cuales, durante el tiempo (en segundos) indicado en cada uno, deberán ser interpretados usando los objetos dispuestos sobre una mesa. Estos objetos serán dispuestos sobre la mesa a preferencia del ejecutante.

Hay una forma lógica de utilizarlos. Es misión del intérprete descubrir cuál es.

El estudio constituye una profundización en cuanto a la relación de la grafía musical con el resultado sonoro, invitando a que el ejecutante deduzca, a partir de lo visual, el resultado sonoro que se desea para cada cuadro.

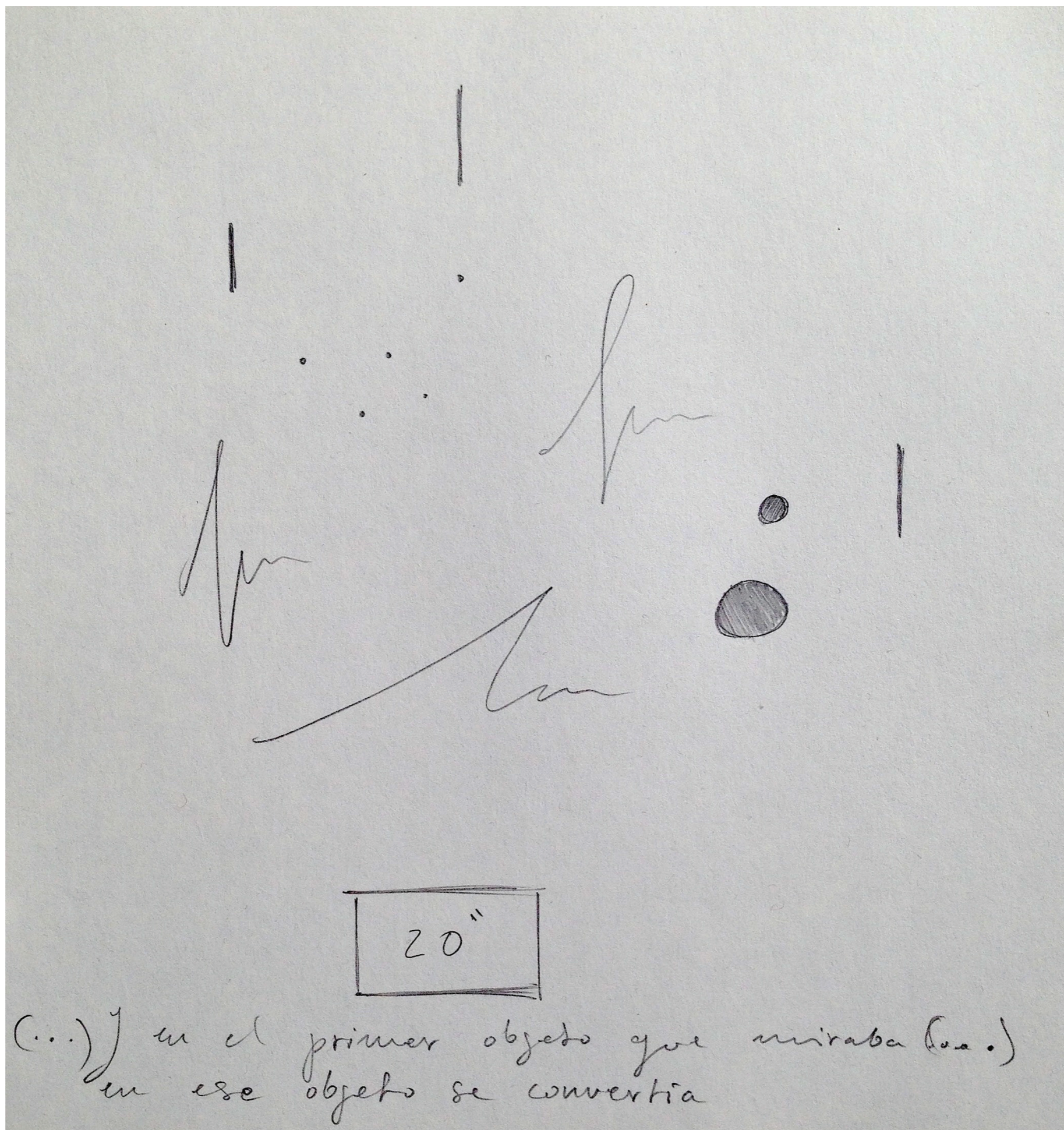
Los objetos son utilizados directamente con las manos, es decir, sin baquetas de ningún tipo.

Los objetos a disponer sobre la mesa son los siguientes:

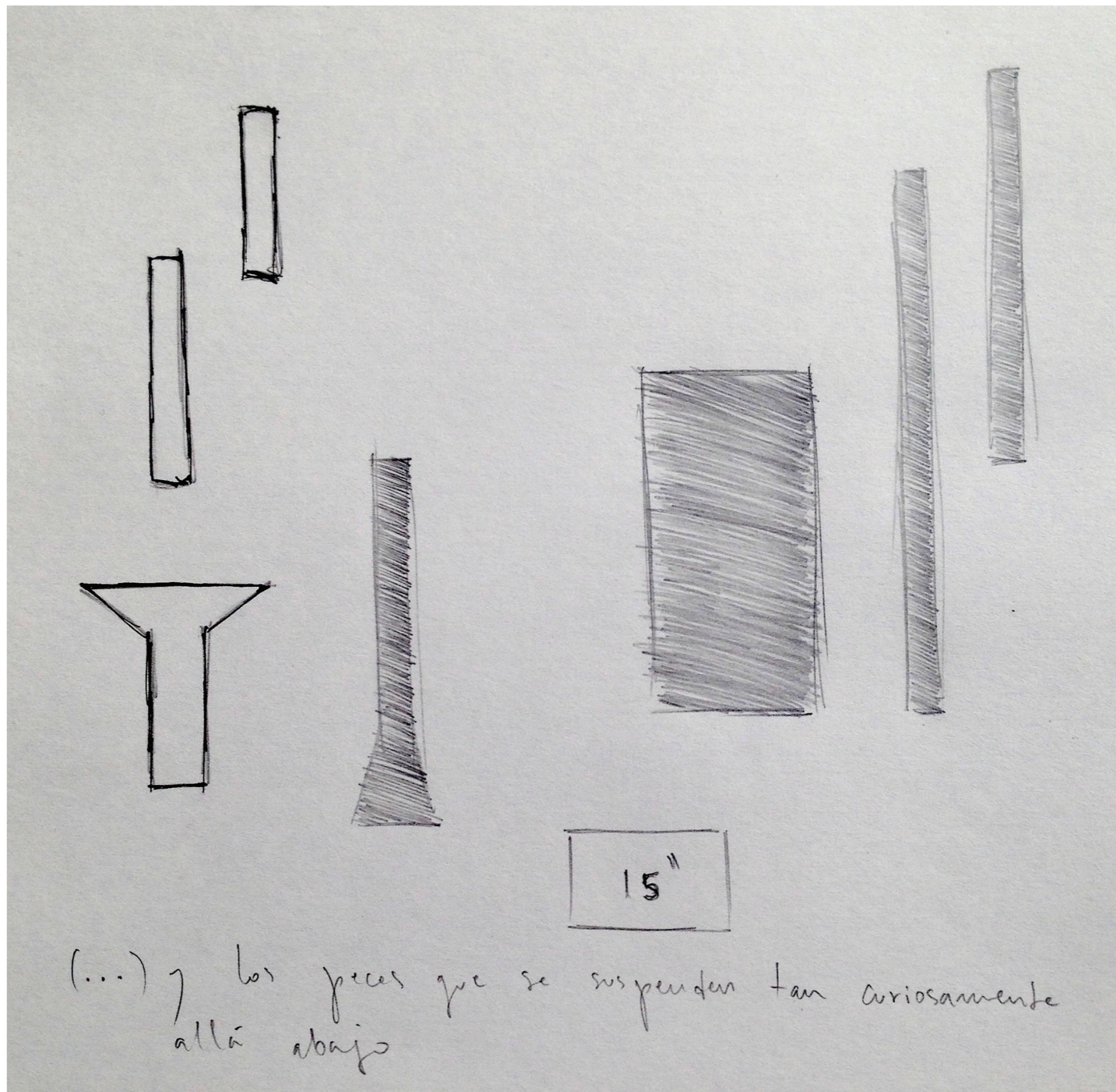
- 3 pocillos de plástico de diferentes tamaños
- 1 *bowl* de plástico relleno de balines
- 1 auto de juguete pequeño
- 4 reglas de diferentes tamaños adheridas a la mesa
- 1 patito de hule
- 2 gallinas de plástico, de aquéllas que usan los perros para morderlas.
- 2 globos pegados con cinta adhesiva a la mesa. (Ojalá llenos de Helio).

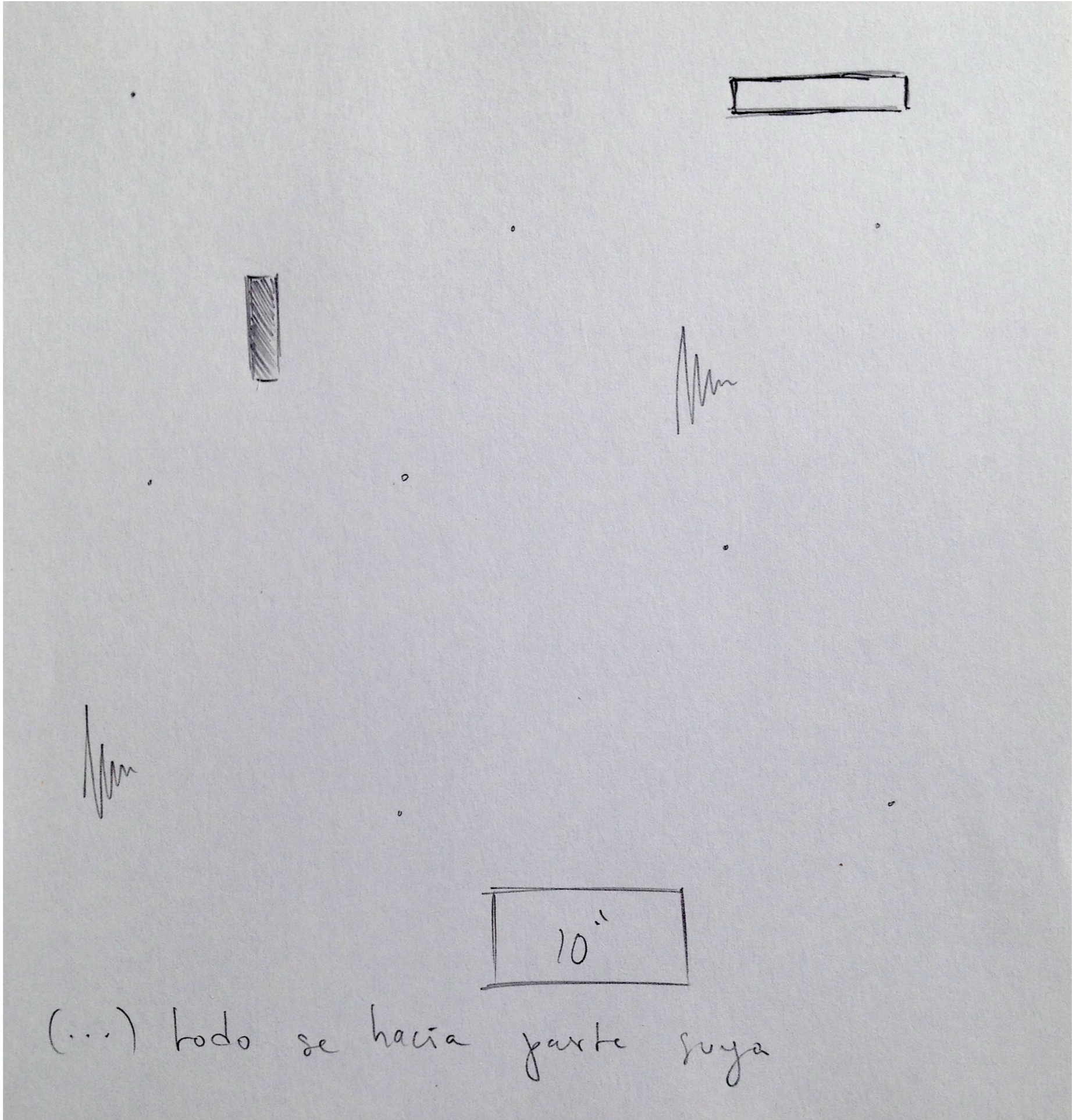
Los textos utilizados son extractos del poema *De riachuelos de otoño*, del poeta norteamericano Walt Whitman.

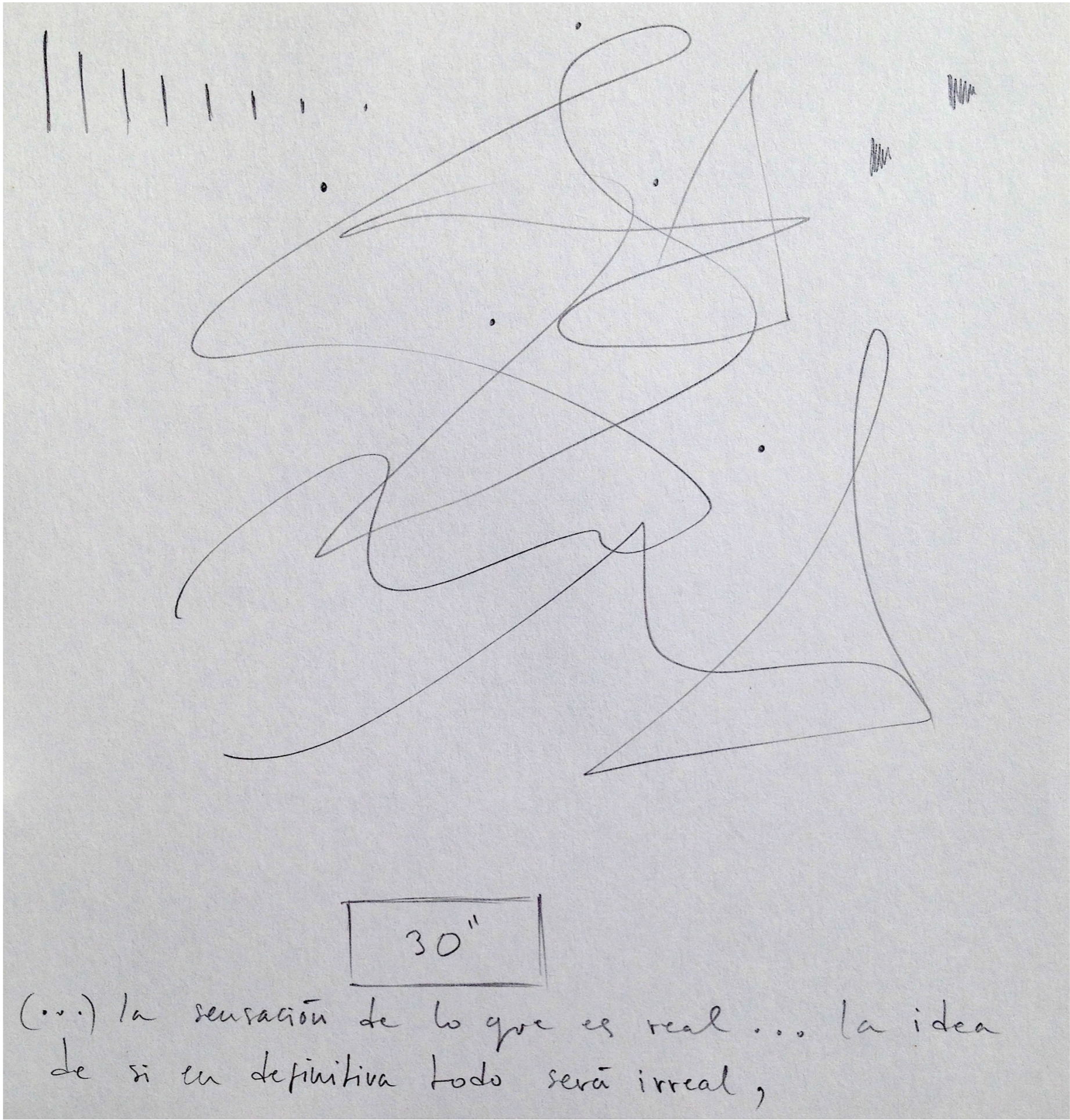
Estudio N°6
Actos Cotidianos
Felipe Zenteno



(...) en el primer objeto que miraba (o sea.)
en ese objeto se convertia

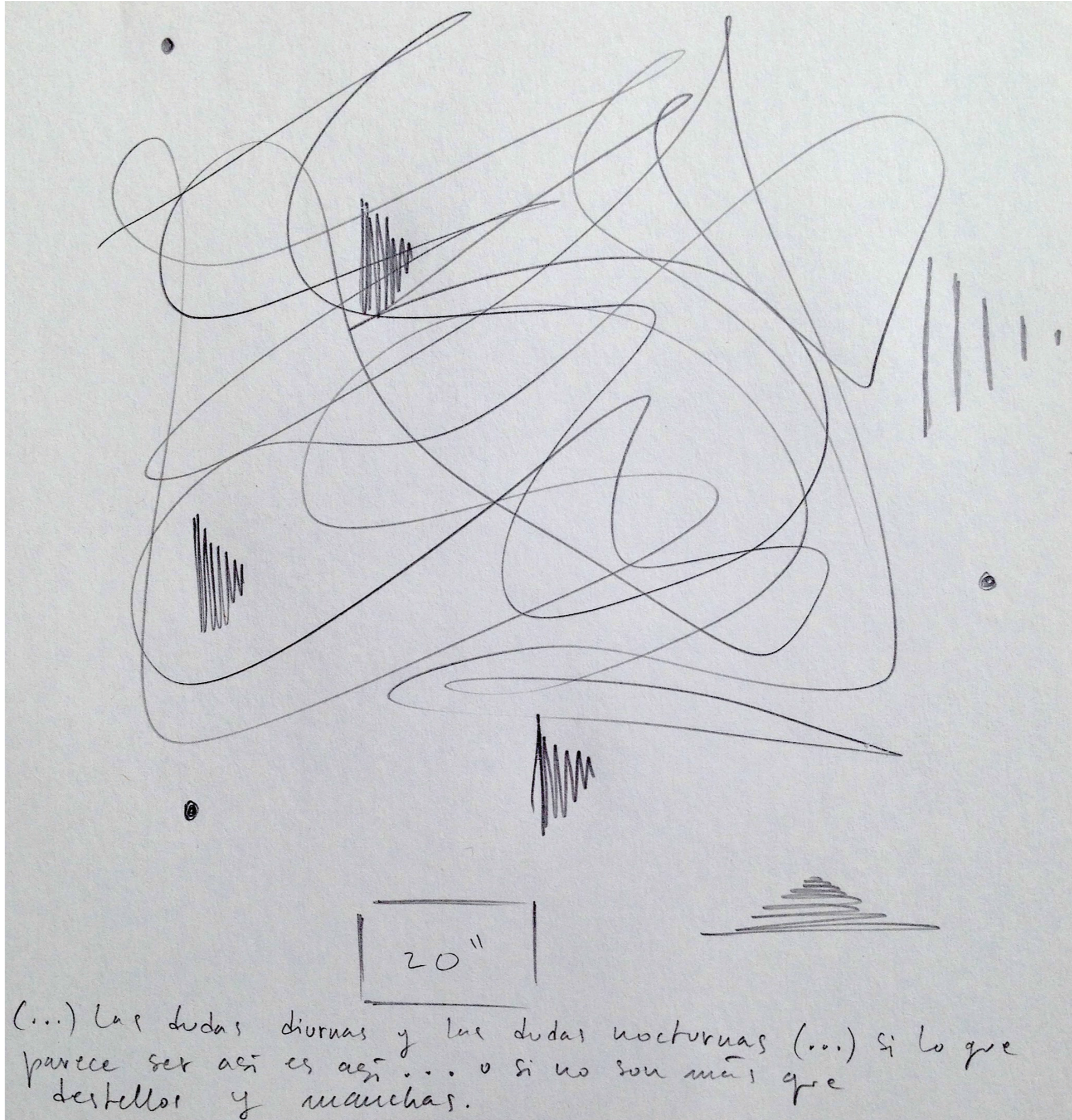






30"

(...) la sensación de lo que es real ... la idea de si en definitiva todo será irreal,



Francisco Riffo

Estudio para tres cajitas de madera y samples

El estudio se plantea como una instancia para jugar desde la experimentación y la escucha. Es una pieza libre, en tanto que el intérprete deberá interactuar con una serie de samples con una naturaleza particular: la madera, los cuales deberá escuchar antes que todo. Estos serán gatillados automáticamente al cerrar cada una de las cajas.

En una superficie de madera, con una baqueta, el intérprete tendrá libertad absoluta para percutir las figuras rítmicas que le parezcan convenientes, siguiendo el carácter sonoro de cada sample. Esta superficie debe ser amplificada con un micrófono cardioide, filtrado por un efecto de reverb.

Cada sample es graficado con una duración aproximada, indicado por una línea gruesa continua. Estas duraciones son relativas a la duración de cada sistema, indicada en segundos, entre corchetes. Algunos se repiten, otros no. Estos estarán programados en MAX/MSP, y se activarán en el orden que se indica, por medio de micrófonos de tacto que funcionarán como sensores conectados a las cajas, los cuales enviarán la señal de disparo al patch.

Los números encerrados en TRIANGULOS, CIRCULOS Y CUADRADOS, corresponden a los sonidos gatillados por las cajas 1, 2 y 3, respectivamente. Estos números representan los samples que hay por cada línea, algunos de ellos se repiten en algunas ocasiones.

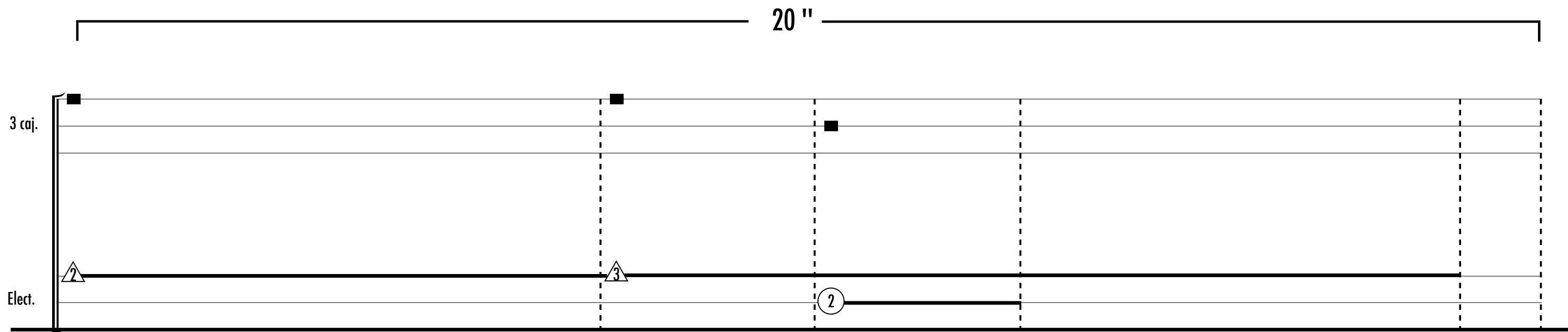
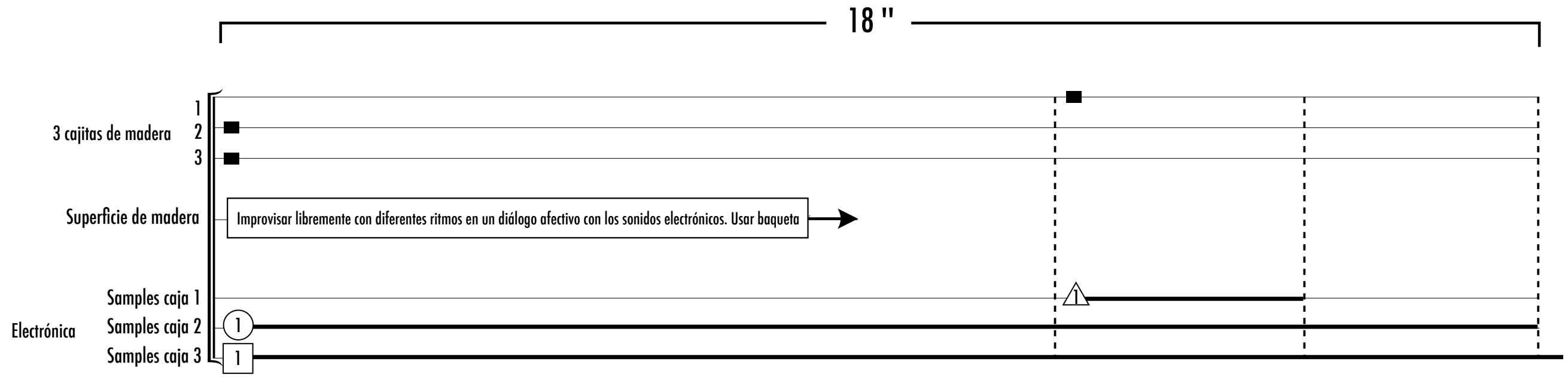
Se espera que por cada sample, haya un humor diferente en la interpretación y en la rítmica. Para eso se requiere de una escucha previa atenta y sensible, que debería conducir a ir a la par con el sonido: sentir el sonido.

A continuación, se muestra una foto de una cajita de madera que puede servir de modelo a la hora de montar el estudio. Estas cajitas son de dimensión pequeña, articuladas con bisagra. Se usan para guardar cosas pequeñas, como joyas o recuerdos.

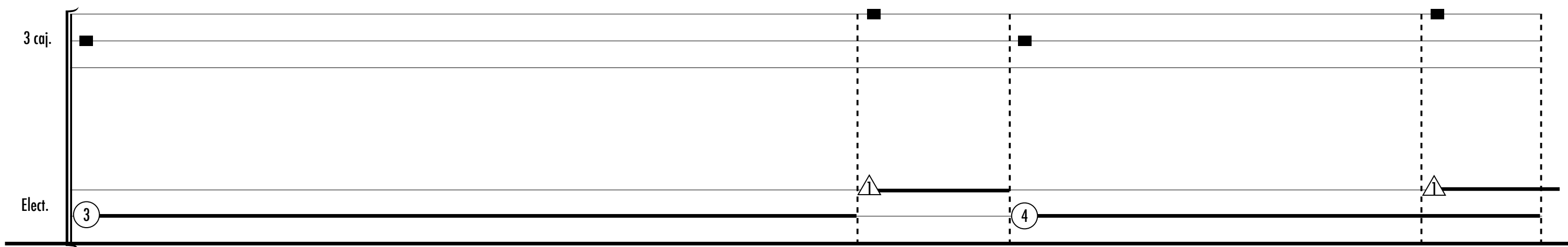


Estudio N°7

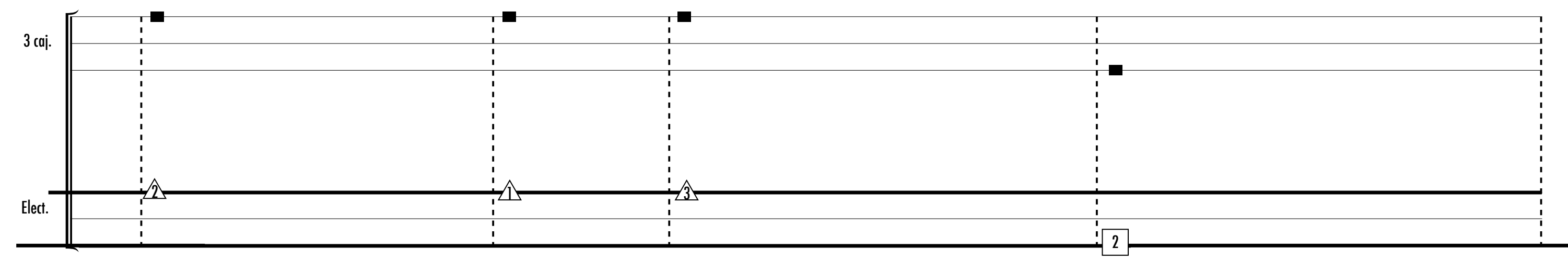
Francisco Riffo



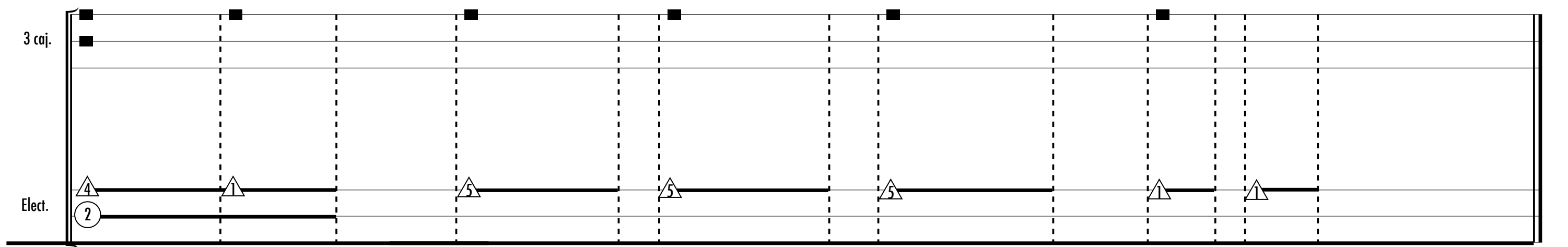
30"



22"



37"



Estudio N°8 para copas y botellas de vino

Indicaciones de ejecución

SONIDOS

Este estudio para tres copas y tres botellas de vino está basado fundamentalmente en tres tipos de sonido que resultan de tres maneras distintas de producirlos:

1. Sonidos puros, producidos por frotación en el borde de cada copa, cada una con una afinación relativa particular que señalaremos más adelante
2. Sonidos cercanos al ruido blanco producidos por el arrastre de las copas sobre una superficie. Para esto, se preferirá una mesa que favorezca la producción de estos sonidos, como también la facilidad de los desplazamientos y los cambios de velocidad de los mismos
3. Sonidos de percusión sobre las botellas de vino que han de estar rellenas con agua, buscando afinaciones afines a la afinación de las copas. Para esto, los criterios de armonización deben ser distintos a la duplicación por octava

PARTITURA

Este estudio prescinde de una partitura habitual. El músico percusionista deberá seguir un programa informático gráfico que le irá indicando en pantalla lo que debe hacer (tocar), de qué manera, en qué momento y su duración. Este programa se provee con esta partitura y puede ser ejecutado tanto en Windows como en Mac. Es necesario saber que el programa despliega secuencias de manera pseudo-aleatoria, por lo cual casi ninguna ejecución de la obra debería ser idéntica a otra. Esto implica que habrá algún grado de "riesgos de error", los cuales forman parte de la expresividad del estudio.

DISPOSICIÓN DE LOS INSTRUMENTOS

Las copas deben reposar sobre una mesa en cuya superficie deben estar distribuidos los números 1, 2 y 3, los cuales simbolizan las posiciones de cada copa. En el transcurso de la pieza las copas serán desplazadas por el músico, de acuerdo a las instrucciones que sean desplegadas por el programa durante la ejecución. La fotografía da cuenta de esta disposición

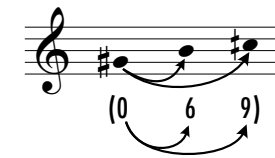


Las botellas deben quedar suspendidas en un soporte de tam-tam o gong, como se muestra en el diagrama de más abajo. Este debe quedar frente a la mesa, de tal manera que el percusionista tenga acceso rápido a las botellas para percutirlas.



Afinación de las copas

La afinación ideal de las tres copas es la siguiente:



Sin embargo, se podrá aplicar la interválica (escrita entre paréntesis en cuartos de tono) teniendo en cuenta como nota 0 otras alturas, más graves o incluso más agudas.

"Partitura en tiempo real"

El mencionado programa informático es en realidad una partitura gráfica que desplegará tanto instrucciones de ejecución a ser realizadas inmediatamente. Las siguientes son las acciones típicas que el programa informático lanzará, siendo los parámetros, tales como duración, los que cambiarán en cada momento

DESPLAZAMIENTOS

1. Desplazar las 3 copas de un lugar a otro en la superficie de la mesa produciendo un sonido similar al ruido blanco. La duración es entregada por el programa y habrá una cuenta regresiva de 4 pulsaciones para pasar al siguiente evento. Las copas quedarán colocadas en las posiciones 1, 2 y 3 pero permutadas entre sí
2. Desplazar solo 2 copas de un lugar a otro en la superficie de la mesa produciendo un sonido similar al ruido blanco. La duración es entregada por el programa y habrá una cuenta regresiva de 4 pulsaciones para pasar al siguiente evento. Se indicará también la copa que no se moverá. Las copas quedarán colocadas en las posiciones 1, 2 y 3 pero solo 2 de ellas han sido permutadas
3. Desplazar solo 1 copa de un lugar a otro en la superficie de la mesa produciendo un sonido similar al ruido blanco. La duración es entregada por el programa y habrá una cuenta regresiva de 4 pulsaciones para pasar al siguiente evento. Se indicará también las 2 copas que no se moverán de la posición actual. Las copas quedarán colocadas en las posiciones 1, 2 y 3 pero solo 1 de ellas han sido permutada de su posición
4. El desplazamiento anterior podrá ir acompañado por la frotación del borde para producir una nota o por secuencias de percusión sobre las botellas. La duración es entregada por el programa y habrá una cuenta regresiva de 4 pulsaciones para pasar al siguiente evento

MELODÍA

5. Secuencias melódicas administradas por secuencias de los números 1, 2 y 3. El orden de las alturas no dependerá del nombre de las notas, sino del número que corresponde a la posición donde se encuentran actualmente las copas, después de algún desplazamiento (permutación). La duración es entregada por el programa y habrá una cuenta regresiva de 4 pulsaciones para pasar al siguiente evento
6. Secuencias melódicas como las anteriores pero con *acciaccaturas* de golpes de botellas agregadas. La especificación de la botella a tocar es entregada por el programa. La duración es entregada por el programa y habrá una cuenta regresiva de 4 pulsaciones para pasar al siguiente evento

SECUENCIA BOTELLAS

7. Secuencias para tocar solo las botellas de vino. El programa entrega un despliegue de puntos negro de diversos tamaños, los cuales representan la dinámicas de cada uno de los sonidos. El ritmo entonces depende de la capacidad de reacción del percusionista ante la aparición de los puntos mencionados, como estímulo visual

Las duraciones de cada evento pueden ser de 2'', 3'', 4'', 5'', 7'' ó 10''

Forma semi-fija:

Pese a la aleatoriedad en que se presentan los eventos y sus duraciones, se ha previsto una forma semi fija, es decir, con algunas secciones inamovibles y otras que presentan una alternativa, tipificadas en el siguiente cuadro sinóptico. En rojo se señalan las secciones que no admiten alternativa. Las secciones llamadas Melodía que se encuentran dentro de un rectángulo gris pueden aparecer con o sin acciaccaturas de botellas

Desplazamientos	Melodía	Desplazamientos o Secuencia Botellas	Melodía	Desplazamientos o Desplazamiento con nota o Secuencia Botellas	Melodía	Desplazamiento con nota o Desplazamientos + Secuencia Botellas	Melodía	Secuencia Botellas	Melodía	Desplazamiento con nota o Secuencia Botellas	Melodía	Secuencia Botellas	Melodía	Desplazamientos

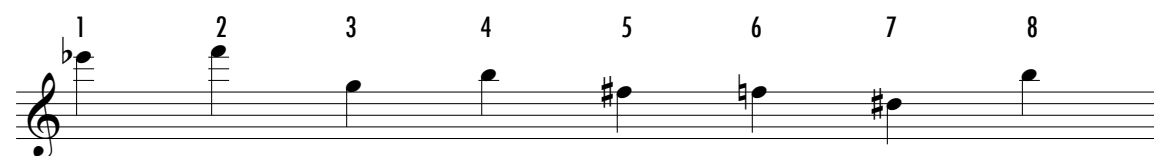


Estudio para set mixto compartido *Caleido*

Indicaciones de ejecución

El estudio está escrito para 2 percusionistas que comparten un set mixto de teclados (Xilófono y Glockenspiel). Sin embargo, cada uno de ellos posee 4 copas, independientemente.

Las copas están afinadas según el siguiente orden:



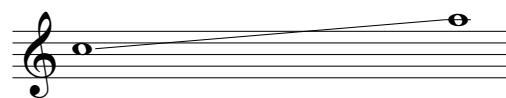
El percusionista número 1 toca copas 1, 2, 3 y 4, y el percusionista número 2 toca copas 5, 6, 7 y 8.

Con el fin de facilitar la búsqueda de copas se ha hecho una investigación en cuanto a la tesitura de cada tipo de ellas dependiendo de su uso al beber. Esta muestra de tesituras es una aproximación ya que no todas las copas son iguales.

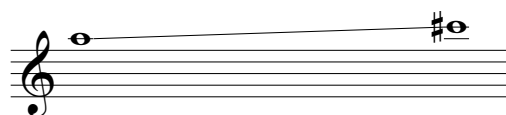
Se recomienda mantener las copas húmedas con agua tibia y que los dedos del intérprete estén siempre húmedos para que la activación de la vibración de éstas sea más rápida.

Tesituras aproximativas

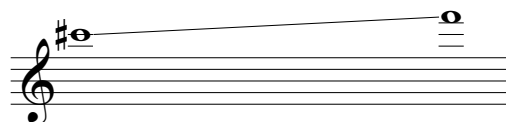
Copa grande de vino tinto:



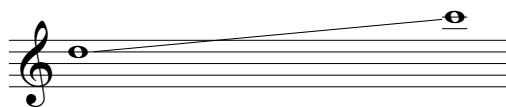
Copa estándar de vino tinto:



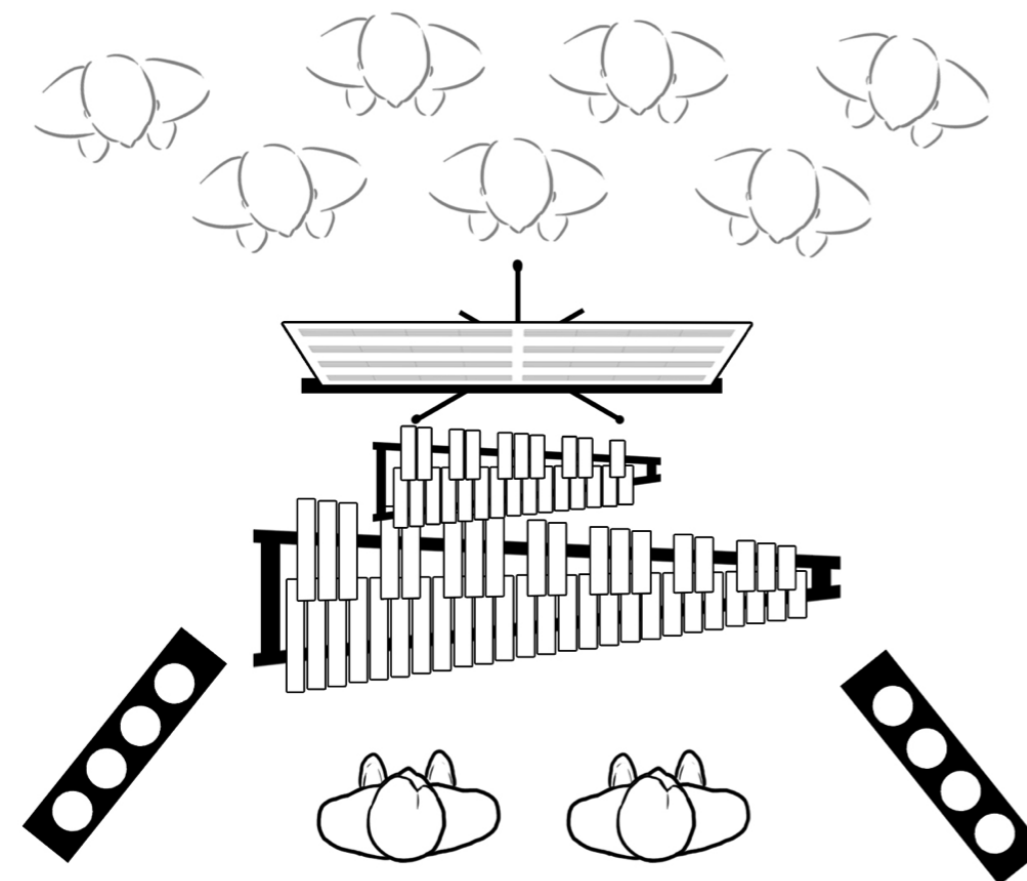
Copa estándar de vino blanco:



Copa estándar de champagne:



Disposición de los instrumentos



Dos cosas que decir sobre Caleido:

Más allá de ser un mero ejercicio de orquestación, *Caleido* propone establecer una profundización en la constitución del acorde como ente en sí mismo, trabajando el sonido del acorde como un bloque de contornos definidos. Es así como *Caleido*, si bien su notación parece ser tradicional, debido a la mistura entre copas y teclas, no se condice con la realidad del acto físico de tocar un instrumento. En otras palabras al escribir una corchea para una copa lo que se está realmente diciendo es tocar la copa anticipadamente para que su activación sea en absoluta simultaneidad con las corcheas escritas para los teclados.

Otro punto importante que se quiere profundizar en este estudio es el manejo, por parte del intérprete, del decaimiento (Decay) del sonido. Dado que la idea es manipular el acorde en su totalidad, como ente sonoro, el correcto manejo del Decay corresponde a la parte final del proceso de cada acorde.

En esta búsqueda de homogeneidad del acorde, han de considerarse también las cuestiones relativas al balance de la dinámica. Si bien se ha escrito *mp sempre*, esto ha de entenderse como la dinámica del acorde.

Estudio N°9 Caleido

Homenaje a Los Peces,
de Juan Amenábar

Felipe Zenteno

♩ = 72

The musical score is arranged in two systems, P 1 and P 2. Each system contains three staves: Copas, Xilófono, and Glockenspiel. The time signature changes from 4/4 to 2/4, then 6/4, then 3/4, then 2/4, and finally 1/8. The dynamics are marked *mp sempre*. A tempo marking of ♩ = 72 is at the top. A fermata is present over the final measure of the first system, with a '6' above it. The notation includes various rhythmic values and accidentals.

7

Copas

P 1 Xil.

Glock.

11

Copas

P 2 Xil.

Glock.

14

Copas

P 1 Xil.

Glock.

16

Copas

P 2 Xil.

Glock.

21 26

Copas

P 1 Xil.

Glock.

Copas

P 2 Xil.

Glock.

29 31

Copas

P 1 Xil.

Glock.

Copas

P 2 Xil.

Glock.

36 41 31

Copas

P 1 Xil.

Glock.

Copas

P 2 Xil.

Glock.

Estudio para membranófonos y electrónica

Indicaciones de ejecución

Este estudio para un percusionista, comprende 4 micro piezas (Estudios N° 10A, 10B, 10C y 10D) que serán tocadas sin interrupción, una tras otra. A excepción del estudio 10C, las piezas llevan la indicación *Attacca*, al final de cada una de ellas. Los estudios tienen su origen en la obra *Derogar el azar*, para percusión y electrónica. Se trata de fragmentos extraídos de dicha obra.

Pese a la indicación preliminar también es aceptable permutar el orden de las piezas, reagrupándolas bajo otros principios.

El principio formal que rige la secuencia original A, B, C, D, es la progresión instrumental que se evidencia en las partituras. Esto es:

10A	10B	10C	10D
Congas	Congas		Congas
3 toms		3 toms	3 toms
	Tambor (sin bordona)		Tambor (sin bordona)
		3 placas de madera	3 placas de madera

Las placas de madera deben reposar en un soporte parecido al soporte de las placas del xilofón. Estas pueden ser reemplazadas eventualmente por 3 membranófonos pequeños, muy agudos

Simbología



Trino que debe ser ejecutado desplazando las baquetas sobre la membrana. Esta acción debería provocar cambios significativos en las cualidades sonoras



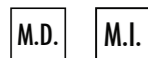
Raspar de manera circular y constante la membrana



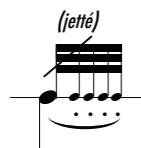
Ejecutar cambios súbitos de intensidad manteniendo como base la dinámica *ppp*. Los cambios son *ad libitum*



Percutir de tal manera que se obtenga un sonido radicalmente distinto al normal. Esto puede ser sobre alguna zona o elemento particular del instrumento (el aro o borde, por ejemplo), como también alguna manera especial de tocar (*ring shot*, por ejemplo), e incluso usar una tercera baqueta (distinta)



Mano derecha, mano izquierda



Dejar rebotar la baqueta sobre la membrana en la duración que porta la indicación *jetté* (emulando el efecto propio de los instrumentos de cuerda frotada)

De las partes electrónicas

Los cuatro estudios llevan una parte electrónica con cuatro cualidades distintas. A continuación, una caracterización de las cualidades de los cuatro estudios

Estudio N°10A: Los sonidos se dispararán en función de los cambios de intensidad que manibre el percusionista. Esto implica un grado de interacción del músico con la parte electrónica que debe ser trabajada como técnica extendida. Es decir, se apunta a una formación de habilidades y sensibilidades que permita al percusionista familiarizarse con un aspecto relevante de la relación instrumento/dispositivo electroacústico, cual es la interacción en tiempo real.

Estudio N°10B: En este estudio los sonidos también será disparados de acuerdo a acciones precisas del percusionista. En este caso, se trata solo de eventos sincronizados con los momentos en que tocar el tambor de manera no ordinaria, bajo el símbolo en forma de dos triángulos. Estos eventos deberían activar una serie de sonidos cuyo contenido armónico proviene del gran acorde escrito al comienzo de la parte electrónico. La posición vertical de los números representa el registro de dichos sonidos, del grave al agudo.

Estudio N°10C: Los cuadros grises representan, en primer lugar, los fragmentos que serán registrados en tiempo real en el computador; y en segunda instancia, en la parte electrónica, esos sonidos disparados en los momentos que se indica, con diversos grados de transformación sonora. Se trata entonces de una suerte de *canon* por fragmentos, ya que el percusionista tocará en contrapunto con ellos.

Estudio N°10D: En este estudio se han previsto 9 eventos. Cada uno de ellos es un sonido de similares características: envolvente con ataque rápido y caída lenta; sonido rugoso muy parecido al que emitirá el tambor desde el primer compas, con algunas resonancias. Estos 9 sonidos refuerzan las métricas del estudio, las cuales tienen una evidente progresión de mayor a menor (característica de los 4 estudios).

La parte electrónica ha sido programada en el programa MAX/msp 7. Su ejecución requerirá de un músico asistente que vaya siguiendo la partitura y verificando que los eventos se han gatillado efectivamente.

Requerimientos técnicos:

Computador equipado con MAX/msp 7

Interfaz de audio de dos entradas de micrófono con Phantom Power, y a lo menos dos salidas (estéreo)

2 micrófonos de condensador en posición XY, cubriendo el área de los instrumentos

2 altavoces activos ubicados delante del set de percusión

Un mixer o consola para distribuir las señales

Estudio Nº10A

Cristián Morales Ossio

♩ = 60

Congas

3 Toms

Dispositivo Electroacústico

Perc.

Electr.

Perc.

Electr.

Transición a libitum. Improvisando con trinos y raspados e interactuando con la electrónica (no más de 40 seg.)

Estudio Nº10B

Cristián Morales Ossio

7/4 $\bullet = 60$

Congas

Tambor (sin bordona)

Dispositivo Electroacústico

Perc.

Electr.

Perc.

Electr.

Attacca

Estudio Nº10C

Cristián Morales Ossio

6/4 $\bullet = 60$

3 Toms

3 placas de madera

Dispositivo Electroacústico

A

B

A

2/4

3

C

7:4

7:4

5:4

5:4

1

4

E

5:4

7

32

D

... A

C

D

7/32

9/32

2/4

f ppp

f

sfz ppp

f ppp

5:4

5:4

6:4

mp

f

mf

7:4

f

ff

E

D

Non attacca

Estudio Nº10D

Cristián Morales Ossio

11 16 $\bullet = 60$ 2 4 5 16 36 4

Congas
M.D.

Tambor (sin bordona)
f ppp

3 Toms
M.I. ppp f

3 placas de madera
f p p

Samples
1 2 3

1 4

ppp

7

3-2-7

ppp

3

f

(tete)

sfz sfz

7

p

f

mf

mf

fff

Attacca

Samples
4 5 6 7 8 9

Francisco Riffo

Estudio para bowl metálico u objeto similar

Este estudio está pensado para un objeto metálico que cumpla con ciertas características, que describiremos más abajo, el cual será amplificado por micrófonos de tacto: uno industrial (parecido a las cápsulas para guitarras acústicas) y otro casero (piezo eléctrico), ambos filtrados por un efecto de reverb.

Para que el objeto funcione debe contener ciertas características fundamentales:

1. Generar una suerte de ruido blanco al rozar los dedos contra la superficie del objeto.
2. La posibilidad de percudir con los dedos mientras se genera el ruido blanco
3. Que alguna parte del objeto tenga la posibilidad de ser percutida y que genere un sonido metálico resonante
4. Poseer la cualidad de algunos elementos metálicos huecos, los cuales, al presionarlos - comúnmente es su base-, se deforman, y al soltarlo vuelvan a su posición original.

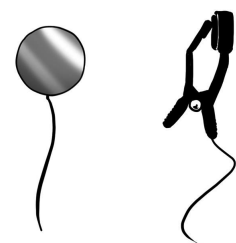
La pieza está pensada para ser totalmente interpretada con una mano y con los dedos.

Como ejemplo para elegir el objeto, se puede pensar en un bowl metálico ovalado -muchas veces usado como ensaladera-, Son muy ergonómicos y están hecho de un metal muy delgado, lo que lo hace un elemento flexible e ideal para la interpretación.

Dentro del objeto, los piezos eléctricos deben ir en lugares separados a elección. Estos elementos deben ser colocados por la cara opuesta a la cara por donde se percutirá.

Es muy importante que se separen los micrófonos, ya que estos reconfiguran el resultado sonoro de la amplificación.

El intérprete deberá buscar 3 puntos de este objeto (llamado puntos tímbricos), donde haya mayor resonancia de parciales, de allí la importancia del punto anterior

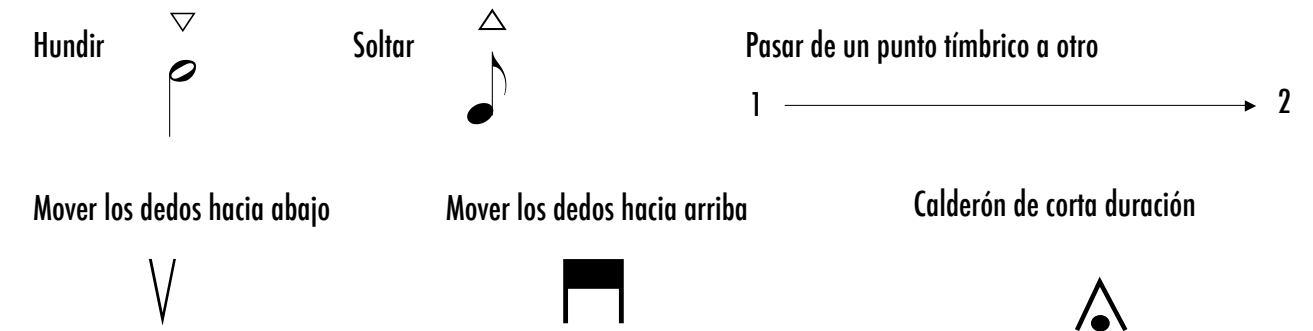


Piezo eléctrico y micrófono convencional tipo cápsula de guitarra acústica

Simbología

El tetragrama representa 4 acciones distintas a realizar sobre el objeto. Estas acciones se harán con una sola mano.

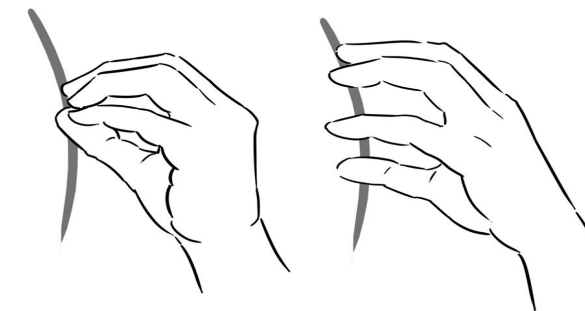
1. Primera línea: acción de rozar constantemente, generando una suerte de ruido blanco, siguiendo las duraciones escritas
2. Segunda línea: Percusión sobre el objeto, con algún dedo
3. Tercera línea: percusión sobre superficie resonante, previamente buscada y definida. Se deberán establecer tres puntos de estos
4. Cuarta línea: presionar y soltar sobre un punto que permita hundir y el metal y luego restablecerlo sin que sufra modificaciones físicas



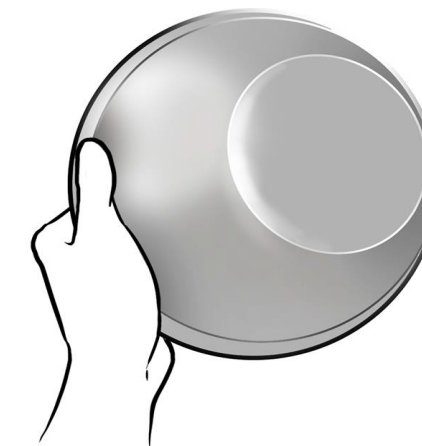
Posición de la mano para dinámicas alrededor del *forte*

Dinámicas menores al *mezzoforte*

Dinámicas mayores al *mezzoforte*



Forma adecuada y ergonómica de sostener el objeto metálico para lograr tocar solo con una mano



15 → 1 16 → 3

ppp *p* *mf* *p* *f*

20 → 1 21

molto rit. *A tempo*

ppp *p*

ritual

24 26

pp *mf* *p* *mf* *p*

29 31

rápido, agresivo

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

34

36

Musical notation for measures 34-40. The notation is on a grand staff with a treble clef on the top line and a bass clef on the bottom line. Measure 34 starts with a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 35 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 36 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 37 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 38 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 39 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 40 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Dynamics include *fff* at the start of measure 34 and *mf* at the start of measure 40.

41

Musical notation for measures 41-45. The notation is on a grand staff with a treble clef on the top line and a bass clef on the bottom line. Measure 41 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 42 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 43 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 44 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 45 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Dynamics include *p* at the start of measure 41.

46

Musical notation for measures 46-50. The notation is on a grand staff with a treble clef on the top line and a bass clef on the bottom line. Measure 46 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 47 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 48 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 49 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Measure 50 has a quarter note on the treble line and a half note on the bass line. Dynamics include *f* at the end of measure 50.

Camilo Roca

Estudio para 2 percusionistas. 5 temple blocks - 2 termos metálicos y 2 woks

Oncecomida

Indicaciones de ejecución

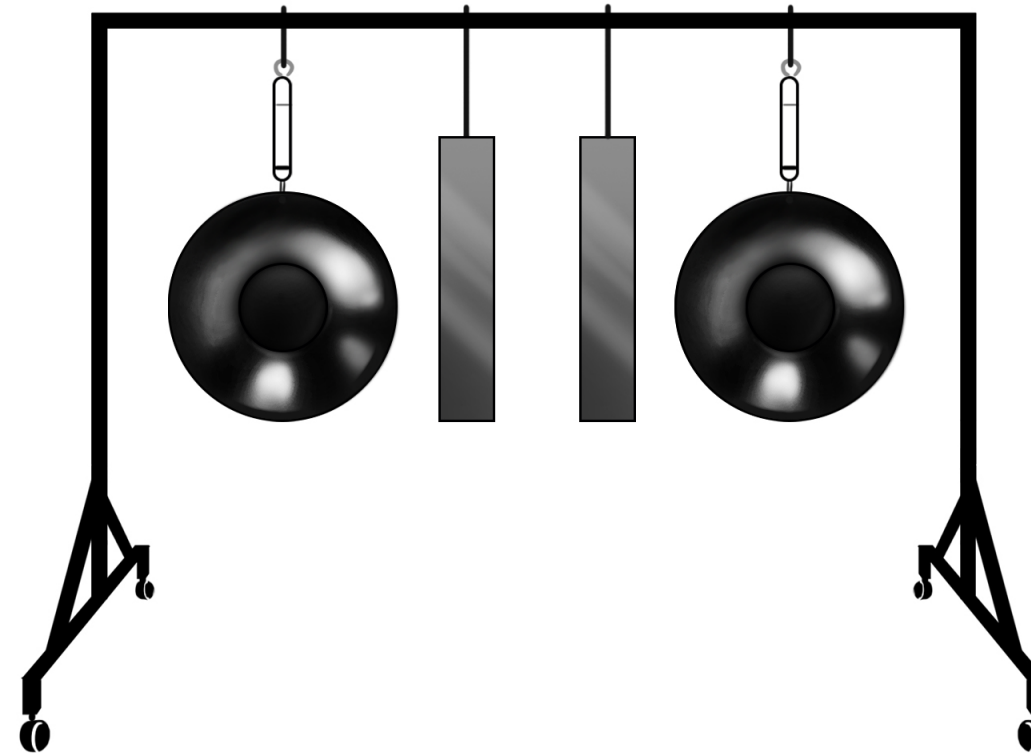
El segundo percusionista (P2), toca los implementos de cocina (2 termos metálicos y 2 woks), los cuales deberán estar instalados en un soporte de tamtam o gong, colgando. La siguiente ilustración señala el modo. Estos implementos serán percutidos con dos cucharas, nudillos o baquetas según se indique en la partitura (ver simbología más abajo).

Simbología

Baqueta blanda 

Baqueta medianamente dura 

Percutir con los nudillos de la mano 



Estudio Nº12 Oncecomida

Camilo Roca

P1

5 Temple blocks

P2

2 termos metálicos
2 woks

♩. = 80

sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf p

sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf sfz mf p

8

5 T-blocks

2 term.
2 woks

16

11

sfz f sfz f sfz f sfz f sfz f p

sfz f sfz f sfz f sfz f p

15

5 T-blocks

2 term.
2 woks

16

5:4

21

f subito p f f subito p f f ff

f subito p f f ff

22

5 T-blocks

2 term.
2 woks

2 cucharas

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

3:2 3:2 3:2 4:6 4:6 5:6 5:6

26

29

5 T-blocks

2 term.
2 woks

mf *ff* *subito p* *ff* *pp* *mf*

5:4 6:4 5:4 3:2 3:2 5:6 5:6 4:6 4:6 4:6 4:6

31

36

5 T-blocks

2 term.
2 woks

pp *mf* *pp* *ff* *ppp*

4:6 4:6 4:6 4:6 4:6 4:6 5:6 5:6 5:6 5:6

41

43 46

5 T-blocks

2 term.
2 woks

ff

ff

4:6 4:6 4:6

(nudillos)

50 51 56

5 T-blocks

2 term.
2 woks

mf

3:2 3:2 5:6 5:6 3:2 2:3 2:3 2:3 2:3 2:3

2/4 2/4

(nudillos)

57 61

5 T-blocks

2 term.
2 woks

(nudillos)

5 T-blocks

2 term.
2 woks

64 16 66 3:2 3:2 3:2

5 T-blocks

2 term.
2 woks

71 3:2 2/4 ff 2 cucharas 76

5 T-blocks

2 term.
2 woks

78 (nudillos) 5:6 2 cucharas 81 p ff ff ff

5 T-blocks

85

86

91

2 term.
2 woks

The musical score consists of two staves. The top staff, labeled '5 T-blocks', contains measures 85, 86, and 91. It features a sequence of rhythmic patterns, including eighth notes, quarter notes, and triplets (3:2). The bottom staff, labeled '2 term. 2 woks', mirrors the rhythmic structure of the top staff. The score is marked with accents (>) and includes a final double bar line.

Francisco Riffo

Estudio para tambor y triángulo

Indicaciones de ejecución

Este estudio para triángulo y tambor con bordona está fundamentado en la combinación sonora que se produce al golpear el triángulo apoyado sobre el parche del tambor. Esta peculiar preparación de los instrumentos da la posibilidad de generar alturas inestables, a modo de *glissandi*, que dependen de la presión que se aplique sobre el triángulo, en particular. Para obtener el resultado sonoro esperado, es necesario evitar tensionar la bordona. Se preferirá soltar la tensión dejando la bordona bastante suelta.

A

Las líneas gruesas, ubicadas en la parte de tres líneas de la partitura, describen dos tipos de movimiento para el triángulo, manipulado por el percusionista:

Forma A: las trayectorias indican la presión que hay que aplicar sobre el triángulo apoyado en tambor (firme - suelto), de tal manera de generar los glissandi en el parche.

Forma B: (compases 38 al 54): en esta sección, las trayectorias simbolizan el movimiento vertical del triángulo - ya no la presión-, es decir, su elevación (arriba - abajo). Con estos movimientos, y dependiendo de la intensidad de los golpes de la baqueta sobre el triángulo, se generarán sonidos ricos en frecuencia parciales, como estallidos espectrales.

Para este estudio se utilizará una baqueta de xilofón

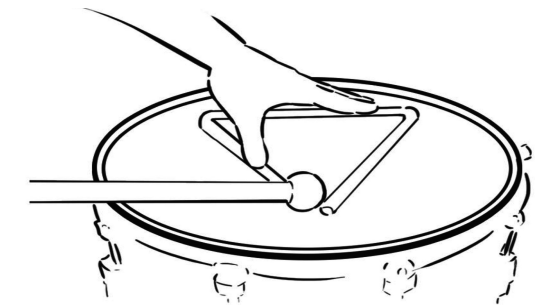
Las cabezas de nota en X significan un golpe normal sobre el parche del tambor



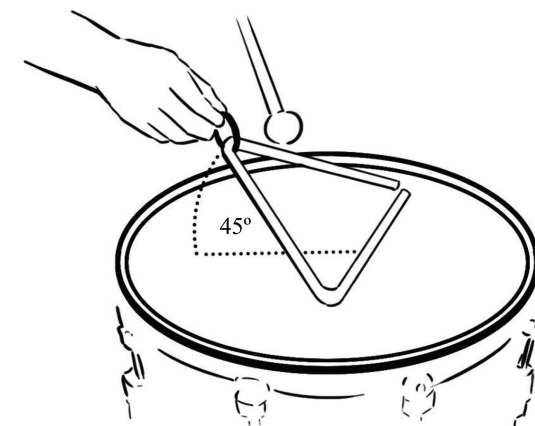
Amplificación

El tambor ha de ser amplificado con un micrófono del tipo Shure SM 58, y deberá ser procesado por un efecto de reverb con una duración de caída de aproximadamente 1.5 segundos. Se debe colocar por debajo del tambor, apuntando a la bordona

Forma A



Forma B



Estudio N°13

Francisco Rizzo

A

♩ = 95

Tambor $\frac{4}{4}$ *p*

Firme

Triángulo (Presión)

Suelto

5

6

Tbr.

Tr.

9

17

Tbr.

Tr.

f

mf

f

mf

13

16

Tbr.

Tr.

f

mf

f

p

rit.

A tempo ♩ = 95

17 Tbr. Tr.

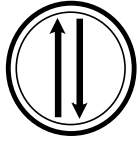
21 Tbr. Tr.

25 Tbr. Tr.

29 Tbr. Tr.

34 Tbr. Tr.

B



Tbr. 38 *f p* *f p* 41

Arriba
Tr.
(Elevación)
Abajo

Tbr. 42 *f p* *f* *p*

Tr.

Tbr. 46 *f p*

Tr.

Tbr. 50 *f* *p* *ff*

Tr.

54 *p* x 3 56

A

Triángulo al aire: gopcarlo fuera de la superficie del tambor y dejar resonar

Camilo Roca

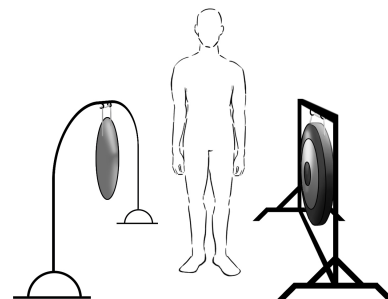
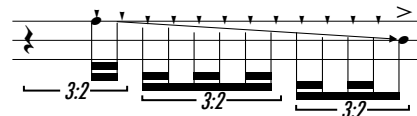
Estudio para 2 percusionistas 2 Tam-tam (grave y medio-agudo) y electrónica

Indicaciones de ejecución

El percusionista 1 (P1), cuya parte comprende los dos trigramas superiores, actúa sobre ambos Tam-Tam. El percusionista 2 (P2), en cambio, actúa sólo sobre el Tam-Tam grave. Es decir, ambos percusionistas compartirán el Tam-tam grave.

Simbología

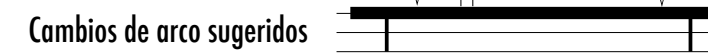
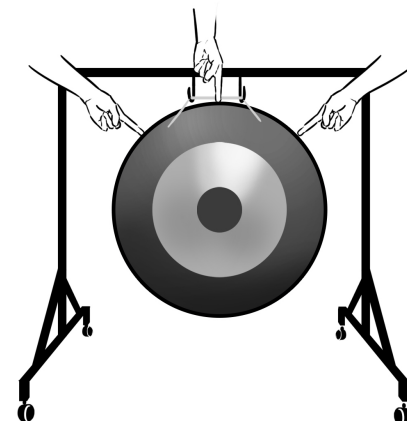
El percusionista 1 posee un sistema de dos trigramas. En ambos, las tres líneas representan la posición sobre la cual habrá que percudir, es decir, tres puntos de impacto con eventuales desplazamientos de uno a otro, según se indica en la partitura. De este modo, en el siguiente extracto, la línea continua indica movimiento de baqueta hacia los costados del Tam-Tam.



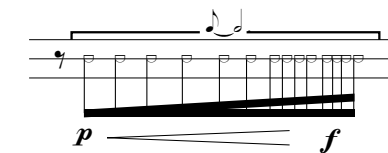
Por su parte, el percusionista 2 dispondrá de un arco de contrabajo con el cual frotará sobre tres puntos del Tam-tam grave, situados en su borde más cercano al soporte (arriba). Cada uno de estos puntos están descritos en el trigrama:

- la línea superior del trigrama indica que el arco debe ser pasado sobre el costado superior izquierdo del Tam-Tam
- la línea del medio indica que el arco debe ser pasado por la sección media (entre medio de las cuerdas que sujetan el Tam-Tam)
- La línea inferior indica que el arco debe ser pasado por la sección superior derecha

Los cambios de arco se ejecutarán intentando la mejor calidad de sonido. El fin de fijar tres puntos de frotación en el instrumento no es la obtención de tres alturas, sino más bien de tres sonoridades distintas que, según la construcción del Tam-tam, podría coincidir con alturas distintas.



El siguiente extracto muestra una figura en *accelerando*. En la parte superior se indica su duración, en valores rítmicos.



Parte electrónica

La parte electrónica ha sido programada en el software MAX/msp 7

Se trata de 10 eventos que han de dispararse en los momentos indicados en la partitura (números encerrados en cuadrados), con la tecla de espaciado del computador utilizado. Para esto se requerirá de un músico asistente que deberá seguir la partitura para ejecutar los disparos en dichos momentos.

Consta de dos capas:

- La primera es un armonizador en tiempo real (eventos 3, 4, 5, 6, 7). Se deben prever dos micrófonos cardiodes ubicados a proximidad de ambos Tam-tam, con el fin de que el computador capture los sonidos, de acuerdo a la indicación de la partitura, y el programa ejecute la acción de 'armonización', de acuerdo a los valores previstos. En los eventos 3, 4, y 5 se han programado envolventes de aproximadamente 2 segundos. En el evento 6 solo se ha previsto apagar esta función. En el evento 7 reaparece este proceso, esta vez con una envolvente abierta, es decir, el proceso continuará hasta el final del estudio.

- La segunda es un sonido fijo previamente editado que aparecerá en los eventos 1, 2, 8, 9 y 10

Estudio N°14

Camilo Roca

♩ = 52

P1
 Tam-tam agudo
 Tam-tam grave

P2
 Tam-tam grave
 Armonizador
 Samples

Electrónica

Arco



6 11

P1
 Ttam ag.
 Ttam gr.

P2
 Ttam gr.

Sms.

(L.V.) sempre

f

fff

p

f

1

16

Ttam ag.

P1 Ttam gr.

P2 Ttam gr.

Sms.

p *f* *p* *f* *fff* *mf* *fff*

2

Accel.

20

Ttam ag.

P1 Ttam gr.

P2 Ttam gr.

A tempo

Accel.

$\text{♩} = 90$

fff *mf* *ff*

21

6:4

3:2 *sfz*

24

Ttam ag.

P1 Ttam gr.

P2 Ttam gr.

Arm.

3

4

5

6 off

5:4

3:2

3:2

sfz pp

26

6:4

5:4

5:4

3:2

Tempo I

♩ = 52

28

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

f

nudillos

mf

3:2 3:2

3:2 3:2 3:2

3:2 3:2

5:4 5:4

3:2

31

7

Arm.

32

36

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

pp

stringendo

ff

3:2 3:2 3:2 3:2

3:2

P2 Ttam gr.

ff

pp

ff

8

Sms.

38

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

pp

ff

pp

ff

stringendo

stringendo

stringendo

3:2 3:2

3:2 3:2 3:2

P2 Ttam gr.

A tempo

41

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

P2 Ttam gr.

46

nudillos

5:4 3:2 5:4 6:4

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

P2 Ttam gr.

Sms.

pp f pp simile ff pp

pp

9

51

56

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

P2 Ttam gr.

ppp mf ppp mf ppp mf

ff

58

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

P2 Ttam gr.

Sms.

pp *ff* *pp* *ff* *mf* *ff* *pp*

3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2

10

63

Ttam ag.

P1

Ttam gr.

P2 Ttam gr.

ff *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff* *pp* *ff*

3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2 3:2

12"

Cristián Morales Ossio

Estudio para timbales

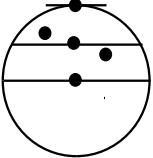
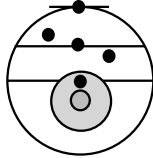


Indicaciones de ejecución

El presente estudio requiere de dos timbales afinados a gusto. Está pensado para ser ejecutado por 2 percusionistas que compartirán los dos timbales mencionados. Uno de los timbales ha de ser preparado colocando un platillo suspendido invertido sobre la membrana.

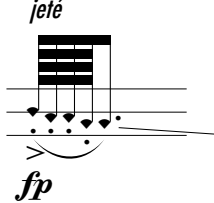
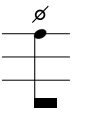

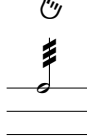
Ambos percusionistas ejecutan acciones distintas sobre los timbales. Así, el percusionista 1 (P1) toca ritmos mesurados tradicionalmente y lo hará con baquetas a su elección, distintas a las baquetas de timbal. Por su parte, el percusionista 2 (P2), operará sobre los pedales (para los cual deberá estar sentado); deslizamientos de baquetas de goma (o *superball*) sobre la membrana del timbal 1; y trémolos de dedos con y sin deslizamientos sobre la membrana.

Como se verá más adelante, estas acciones se ejecutarán en puntos precisos de la superficie de los timbales. Esta determinación, más allá de una efectividad en el resultado sonoro esperado, tiene como principal objetivo el familiarizar al estudiante de percusión con la escritura basada en tablaturas, común en la composición de la música actual.

Simbología

1.  Timbal 1, las tres líneas que atraviesan la superficie representan cada una de las líneas del trigrama. Así, la línea 1 equivale al centro del timbal; la línea 2 a un punto entre el centro y el borde; y la línea 3 al borde pero sin llegar a salir de la membrana
2.  Timbal 2, caso similar al anterior, a excepción que sobre la línea 1 se tocará el platillo suspendido invertido colocado sobre la membrana
3.  La curvas de un punto a otro representan deslizamientos de la baqueta de goma sobre la membrana. Se sugiere con esto las zonas por las cuales debiera deslizarse, en el tiempo indicado, dicha baqueta. El sonido que deberá obtenerse es parecido al que emiten las ballenas
4.  Las líneas quebradas en color rojo representan el movimiento de los pedales (arriba/abajo), que deberá ejecutar el percusionista 2. Cada línea representa la afinación definida por los músicos. Sin embargo, estos movimientos no buscan bajo ninguna circunstancia llegar a alturas precisas, ni tampoco que sean ejecutados tal como están en la partitura, pues constituyen solo una aproximación a lo que debiese pasar.

Otras nomenclaturas

- A.  Dejar rebotar la baqueta de goma sobre la membrana en el tiempo y ritmo señalados, y al mismo tiempo deslizar levemente en la dirección indicada
- B.  Sonido seco, apagar inmediatamente con la mano derecha o con técnica (*dead stroke*)
- C.  Triple articulación. Dejar rebotar la baqueta tres veces o más
- D.  Trémolo con los dedos

Posición de cada percusionista

De acuerdo a la música escrita, ambos percusionistas debieran quedar frente a frente. Como es de suponer, el percusionista 2 ocupará la ubicación normal en los timbales, ya que maniobrará los pedales. El percusionista 1 entonces, ocupará el lado opuesto.

Se subentiende con esto que las tablaturas para ambos músicos son simétricas, es decir, el borde de los instrumentos es el borde inmediatamente más cercano a cada percusionista. De esta manera, el centro de los timbales es la única zona compartida por ambos.

Estudio N°15

Cristián Morales Ossio

♩ = 52

Timbal 1
P1

Timbal 2

Timbal 1
P2

Timbal 2

1
Pedales
2

5

Tbl.1
P1

Tbl.2

Tbl.1
P2

Tbl.2

Peds.

jeté

10

Tbl.1
P1
Tbl.2

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

Tbl.1
P2
Tbl.2

fp *f*

Peds.

14

Tbl.1
P1
Tbl.2

ff *ppp* *p* *f*

Tbl.1
P2
Tbl.2

Peds.

19 3 6 21 3 7 5 3 A tempo

Tbl.1
P1
Tbl.2

f *pp* *mf* *ppp* *f* *p*

Tbl.1
P2
Tbl.2
Peds.

jeté
fp *f*

25 7 3 5 3:2 5:4

Tbl.1
P1
Tbl.2

mf *pp* *f* *pp* *f* *pp*

Tbl.1
P2
Tbl.2
Peds.

45 46

Tbl.1
P1
Tbl.2

Tbl.1
P2
Tbl.2
Peds.

p *f* *sffz* *sffz* *subito p* *mf* *ff*

Più mosso e agitato

51

Tbl.1
P1
Tbl.2

Tbl.1
P2
Tbl.2
Peds.

fff *p* *fff* *sempre* *fp* *fp* *fp* *fp* *fp*

Felipe Zenteno

Estudio para 1 platillo suspendido y 4 percusionistas

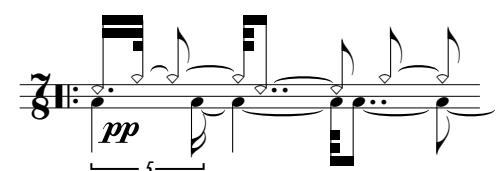
Pulsaciones

Indicaciones de ejecución

Pulsaciones es para un *crash* y cuatro jugadores.

Cada jugador posee una baqueta y un objeto resonador (ej. Vaso de plumavit)

Cada jugador posee un *pattern* (indicado con las letras A, B y C, en cuadrados) que deberá seguir



Línea superior (plicas hacia arriba)

- Nota en el trigrama → Objeto resonador activado, es decir, lo más cerca del platillo sin llegar a tocarlo
- Nota fuera del trigrama → Objeto resonador desactivado, es decir, más lejos del platillo

Línea inferior (plicas hacia abajo)

- Golpe con la cabeza de la baqueta sobre el platillo

Simbología

 Deslizar la madera de la baqueta en dirección descendente, por el borde del platillo

 Percutir con la madera de la baqueta sobre el borde del platillo

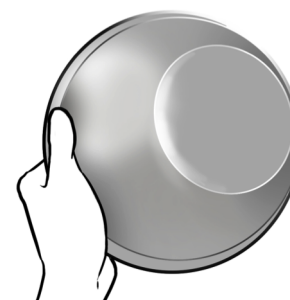
 Percutir sobre la campana del platillo

 Percusión normal

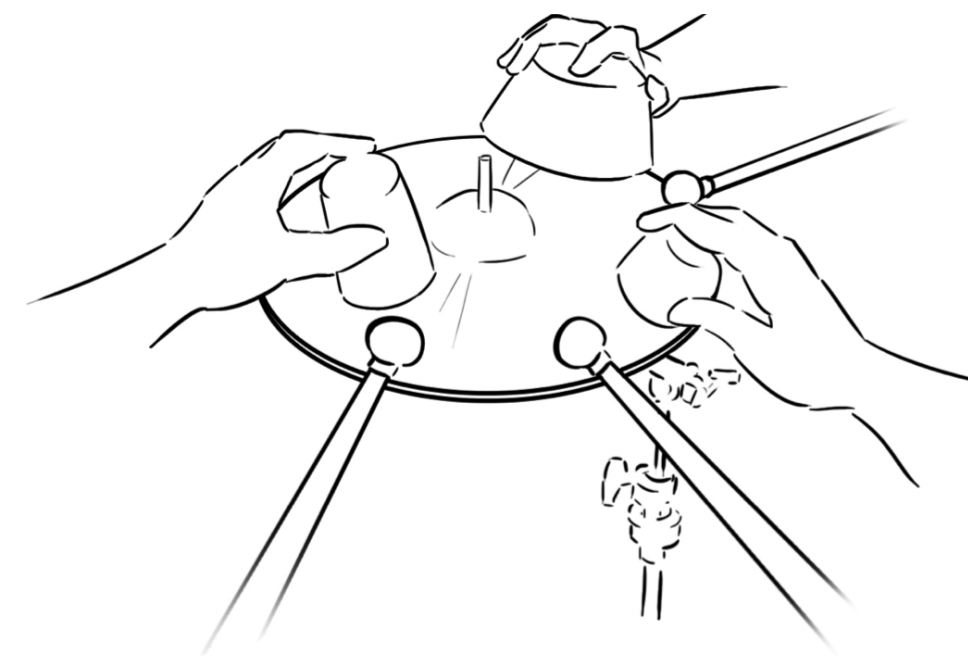
Baquetas

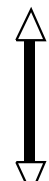
Cada jugador deberá estar provisto de baquetas distintas, construidas de diversos materiales y durezas. La elección de ellas deberá favorecer la diversidad tímbrica que se puede obtener sobre el platillo

Ejemplo de resonador y diagrama de ejecución de los percusionistas sobre el platillo



Ej. bowl metálico



 Indica momento en que se superponen las 4 voces

Estudio N°16

Pulsaciones

Felipe Zenteno

A ♩ = 60

P 1

pp

..... *Ad libitum*.....

B ♩ = 60

P 2

sf pp

..... *Ad libitum*.....

C ♩ = 60

P 3

pp

..... *Ad libitum*.....

D ♩ = 60

P 4

p

6

5"

$\bullet = 90$

p

X2

3

3

3

3

P1

P2

P3

P4

A

B

C

D

3"

65

9

Ad libitum

A

$\bullet = 105$

p

3

3

3

3

P1

P2

P3

P4

B

C

crescendo

crescendo

5"

12

P1
P2
P3
P4

f **D**

crescendo

crescendo

crescendo

subito pp

$\bullet = 120$

Detailed description: This block shows the first system of a musical score for four parts (P1, P2, P3, P4). P1, P2, and P3 have 'crescendo' markings with dotted lines and arrows indicating volume increase. P4 has a box containing the letter 'D' and the dynamic 'f'. P3 has a triplet pattern of notes with a tempo marking of 120 and the instruction 'subito pp'. A bracket above the first triplet is labeled '3'. A larger bracket below the first two triplets is also labeled '3'. A double bar line is present after the first triplet in P3.

$\bullet = 60$

P1
P2
P3
P4

16

Detailed description: This block shows the second system of the musical score for four parts (P1, P2, P3, P4) in 2/4 time. The tempo is marked as 60. The score features complex rhythmic patterns with various articulations. P1 has a measure marked '16'. Rhythmic markings '3', '5', and '6' are placed above groups of notes in P1, P2, and P3. P4 has a '3' marking above a group of notes. The system concludes with a double bar line.

P 1

pp A

P 2

pp B

P 3

pp C

P 4

pp D

4/4

p

3

3

3

3

Repeticiones ad lib.

P 1

P 2

P 3

P 4

m o r e n d o