

Escritura de ritmos

Primeros pasos!!!

Pulso, acento y compás

Pulso:

Unidad de medida de tiempo en la música. Son iguales en duración, y diferentes en intensidad.

Acento:

Pulso de mayor intensidad. Separan perceptivamente a los pulsos en compases.

Compás:

Agrupación de pulsos.

El acento es el 1º pulso del compás.

Los compases mas comunes son los de dos, tres o cuatro pulsos.

Generalmente, las canciones permanecen en el mismo compás.

El tipo de compás es una de las características que define a los estilos musicales.
Estilos en compás de 2 pulsos: Carnavalito, marchas militares, cumbia, huayno, milonga, samba, etc.

Estilos en compás de 3 pulsos: Vals, minuet, (folclore Argentino con pinzas), etc.

Estilos en compás de 4 pulsos: Rock, Pop, electrónica, Blues y jazz (CC), candombe, murga, Etc.

Metrófono: Dispositivo que mide la velocidad de los pulsos. La unidad de medida es pulsos por minuto.

Estas reglas son generales, pero por suerte existen otras posibilidades en la música. Otros tipos de compás, cambios en la misma música, etc.

El objetivo es siempre el de acotar el vastísimo mundo de la música, para poder operar con él. Y siempre ir desde lo general a lo particular.

Comienzos

De la práctica de buscar pulsos y acentos sobre diferentes músicas, aparece la inquietud de los comienzos. La persona atenta notará que no coinciden siempre el principio de la melodía con el acento.

Plantaremos aquí las relaciones posibles entre el principio de una melodía y el acento.

- a) Comienzo tético: El comienzo de la melodía coincide con el compás. Ej: Mariposa tecnicolor.
- b) Anacrúsico: La melodía empieza antes que el acento. Ej: Feliz cumpleaños
- c) Acéfalo: La melodía empieza después del acento. Ej: Mi enfermedad.

Dentro de una misma música, cada parte (unidad formal) puede poseer su comienzo.

Nota: La experiencia indica mayor dificultad en reconocer y operar con comienzos acéfalos. Reforzar las prácticas en ese sentido

Valor relativo de las figuras

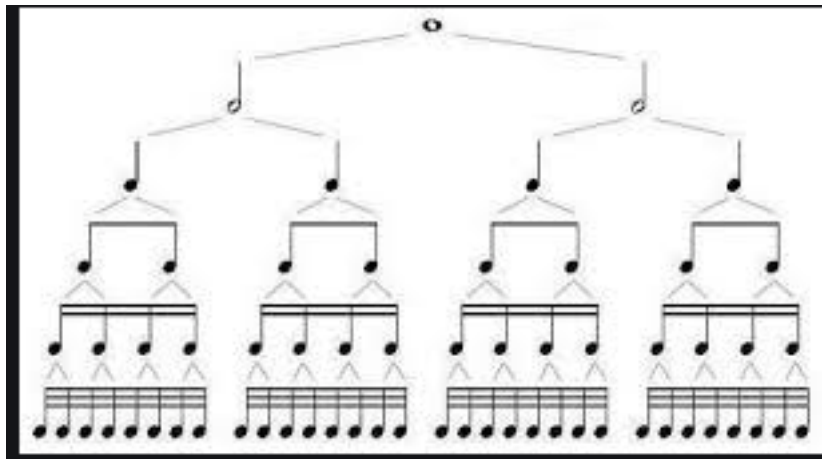
Importancia o para qué aprenderlo

Desde que el hombre es hombre, hace música. Y casi desde el principio intentó registrar sus prácticas musicales. Primero a partir de dibujos, y con el tiempo se supone que lo motivó la necesidad de que sus ocurrencias no se le olviden. El fin primero, seguro fue el de registrar lo que iba componiendo. Hoy, a partir de los medios de grabación, esto ya no es fundamental. Pero ahí no es donde radica su mayor valor.

La escritura musical es un código que sirve para comunicarse con otros músicos. Pero la mayor importancia radica en que dominándola, podemos acceder a la construcción de discursos musicales complejos. Tocarlos, entenderlos y construirlos (inventarlos).

Ejemplo: Hoy conocemos la música de Beethoven sólo porque él sabía escribirla. Pero si no hubiera sabido escribir música, Beethoven no hubiera podido componer esa música con su gran complejidad vertical.

Para escribir duraciones, se utilizan las figuras.



El sistema es muy simple: Plantea gráficos que representan duraciones relativas, de subdivisión binaria. No tienen duración temporal real, ya que la misma estará dada por el contexto de cada música. Lo que sabemos (como se ve en el gráfico de arriba) es que cada figura dura el doble que la de abajo, o la mitad que la de arriba.

Si bien existen otras, la figura de mayor duración utilizada en la actualidad es la redonda. Esta llevará el número de orden 1.

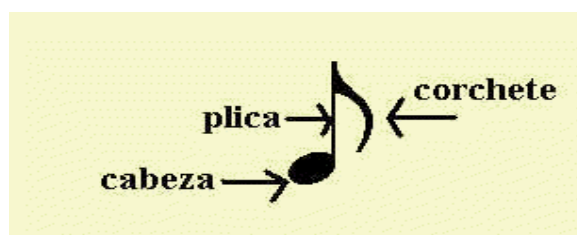
La blanca lleva el número de orden 2 (dos blancas duran lo mismo que una redonda).

La negra lleva el número de orden 4 (cuatro negras duran lo mismo que una redonda)

La corchea lleva el número de orden 8 (ocho corcheas duran lo mismo que una redonda)

La semi corchea lleva el número de orden 16 (diez y seis semi corcheas duran lo mismo que una redonda), etc.

Componentes de las figuras (cabeza=sonido, plica y corchetes). Plica abajo a la izquierda o arriba a la derecha. Corchete siempre de izquierda a derecha.



“Para escribir el ritmo de una música, debemos asignarle a una figura el valor de pulso.

El compás se indica con una fracción en la cual el numerador marca la cantidad de pulsos del compás (para nosotros 2, 3 o 4 de acuerdo a lo visto anteriormente). El denominador es el número de referencia de cada figura en el cuadro valor relativo. Indica qué figura fue elegida como pulso.

El numerador viene con la música y el denominador lo elige quien la escribe”.

Leer de esta forma:

4 ----- Está en compás de X (4) pulsos

4 ----- Cada pulso es una X (negra)

3 ----- Está en compás de 3 pulsos

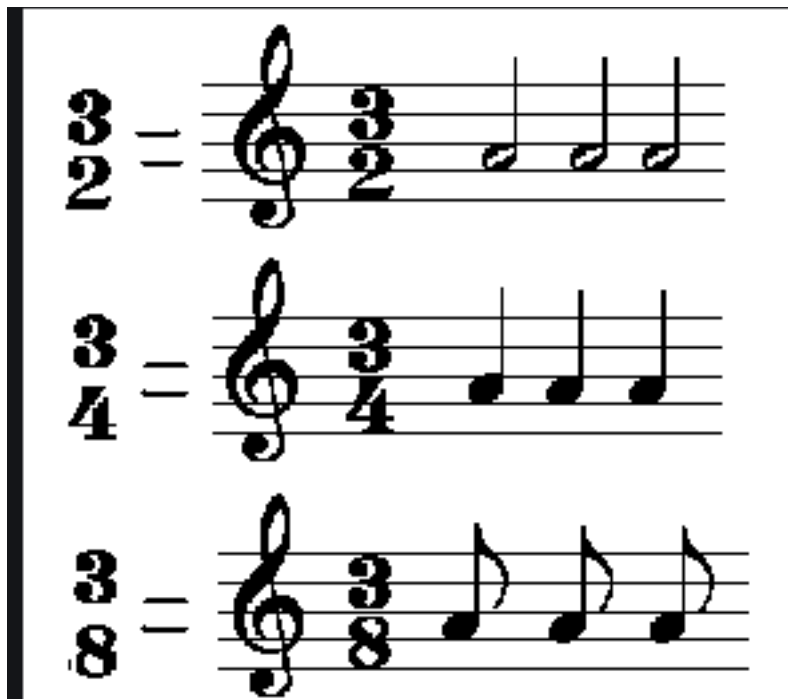
8 ----- Cada pulso es una corchea

2 ----- Está en compás de 2 pulsos

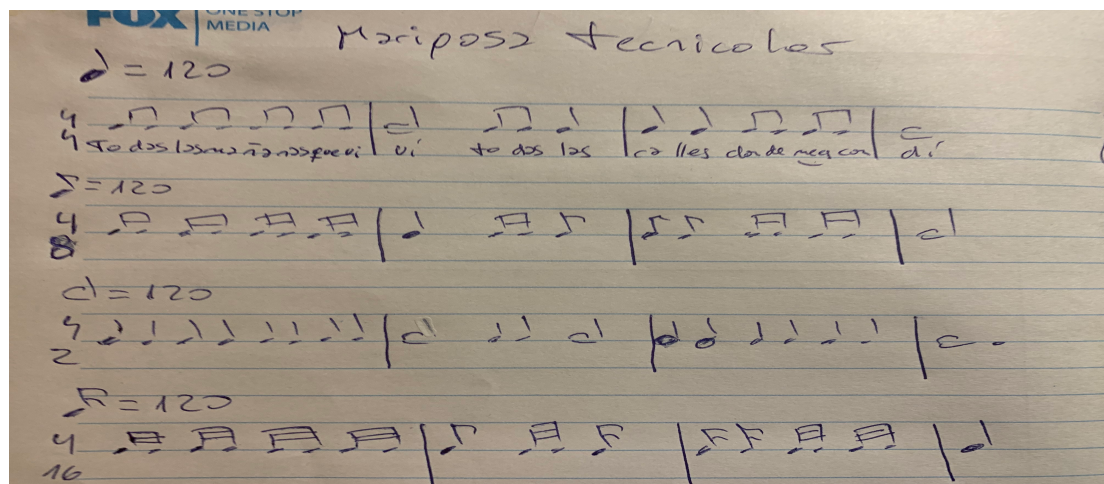
2 ----- Cada pulso es una blanca

4 ----- Está en compás de 4 pulsos

16 ----- Cada pulso es una semi corchea



En la siguiente foto, podemos ver 4 maneras análogas de escritura rítmica de los primeros 4 compases de la canción Mariposa Tecnicolor.



En los 4 ejemplos suena igual. En esto se basa el sistema de valor relativo de las figuras.

El numerador, que indica la cantidad de pulsos que tiene el compás es siempre el mismo. La canción está en compás de 4 pulsos.

El denominador lo elige quien escribe, y de acuerdo lo que elige se establece un sistema de relaciones.

Por ejemplo, en el 1er compás la canción tiene 2 sonidos de igual duración en cada pulso. Por lo tanto, si el pulso elegido es la negra, se escribirá con corcheas (2 corcheas entran en una negra). Si el pulso, como en el 2do ejemplo es la corchea, el mismo fragmento se escribirá con semi corcheas, ya que duran la mitad.

En ambos ejemplos, la velocidad del pulso no varía, por lo tanto no cambia la velocidad de la canción.

Nota: Las figuras con corchete se unen por los mismos cuando pertenecen al mismo pulso. Por eso en el ejemplo 1 de mariposa, las corcheas se unen por sus corchetes de a 2 y en el 2do ejemplo se escriben sueltas (ya que en el 2do ejemplo pertenecen a pulsos diferentes).

Nota: Es importante que se entienda que la velocidad de la música no está relacionada con la figura que se elija como pulso, sino con la velocidad del pulso. Recordar idea de metrónomo.