

Aldo Pimentel Rodriguez

RETRATO SONORO DE GUITARRISTAS EN BÚSQUEDA DE ATENCIÓN



Para dos guitarras, un juez y SuperCollider

2025

Duración indefinida

NOTAS AL PROGRAMA

Retrato sonoro de guitarristas en búsqueda de atención es una obra que satiriza la figura del guitarrista egocéntrico, aquel que busca destacarse por encima de los demás músicos, ya sea eclipsando a quienes comparten el escenario o menospreciando a otros desde una actitud de superioridad. La pieza propone una crítica lúdica y sonora a estos comportamientos, poniendo en evidencia la necesidad de atención como motor de una competencia absurda.

En esta pieza, dos guitarristas compiten en tres juegos bajo la evaluación de un juez: *"piedra, papel o tijera"*, *"guerra de solos"* y *"guerra de caos"*. Cada ronda pone a prueba no solo su habilidad técnica, sino también su disposición a destacar por encima del otro. Tras estos enfrentamientos, la obra entra en la sección *"No me arremedes"*, en la que los guitarristas se enfrentan —ahora como oyentes— a una parodia generada por SuperCollider, que reproduce y exagera el caos resultante de su rivalidad, devolviendo un reflejo distorsionado de su propia búsqueda de protagonismo.

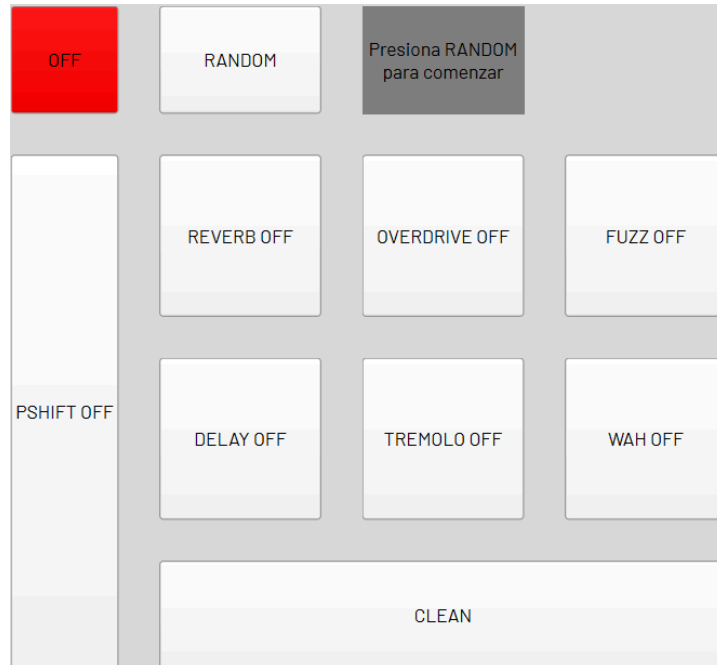
NOTAS AL INTÉRPRETE

Los guitarristas deben asumir una actitud competitiva durante toda la obra, pero desde una postura crítica y performativa. La interpretación debe rozar lo caricaturesco: se trata de ridiculizar al guitarrista egocéntrico que lucha constantemente por sobresalir. Cada gesto, cada solo y cada reacción deben estar cargados de exageración, como si compitieran por la atención y los aplausos del público. No se busca una competencia real, sino la representación irónica de una batalla absurda por el protagonismo.

Aspectos técnicos

SuperCollider contará con una interfaz gráfica (GUI) que simula una pedalera de efectos. Cada guitarrista dispondrá de su propio conjunto de botones dentro de esta pedalera virtual. Cada botón activa o desactiva funciones específicas, que estarán disponibles según la etapa o juego que se esté desarrollando durante la obra. Cada guitarrista podrá activar y manipular libremente sus botones, respetando siempre las reglas establecidas para cada juego. El juez también podrá manipular estos botones en ciertos momentos.

A continuación se mostrarán los botones disponibles para los guitarristas:



OFF - Prende y apaga el sonido de la guitarra

RANDOM - Selecciona una escala musical aleatoria. Se muestra en el cuadro gris que tiene a la derecha.

PSHIFT - Activa el efecto de *Síntesis Granular*

REVERB - Activa el efecto de *Reverb*

OVERDRIVE - Activa el efecto de *Overdrive*

FUZZ - Activa el efecto de *Fuzz*

DELAY - Activa el efecto de *Delay*

TREMOLO - Activa el efecto de *Tremolo*

WAH - Activa el efecto de *Wah*

CLEAN - Desactiva todos los efectos (*Pshift, Reverb, Overdrive, Fuzz, Delay, Tremolo y Wah*)

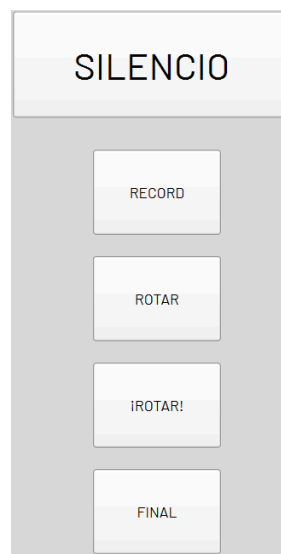
NOTA: LOS GUITARRISTAS DEBEN ABSTENERSE DE TOCAR CUALQUIER OTRO BOTÓN QUE NO SEAN LOS ANTES MENCIONADOS.

NOTAS AL JUEZ

El juez deberá mantener una postura completamente imparcial a lo largo de toda la obra. Además de llevar el marcador de los juegos, será responsable de accionar ciertos botones que habilitan o deshabilitan funciones específicas según el juego en curso. Su papel es fundamental para el desarrollo estructurado de la pieza, y aunque puedan haber momentos divertidos en la interacción de los guitarristas, la presencia del juez debe sostenerse con seriedad y claridad en sus decisiones, brindando orden y continuidad al evento.

Aspectos técnicos

Los primero dos botones se encuentran en la ventana de los efectos, entre las pedaleras de los guitarristas:



SILENCIO - Activará un aplausómetro

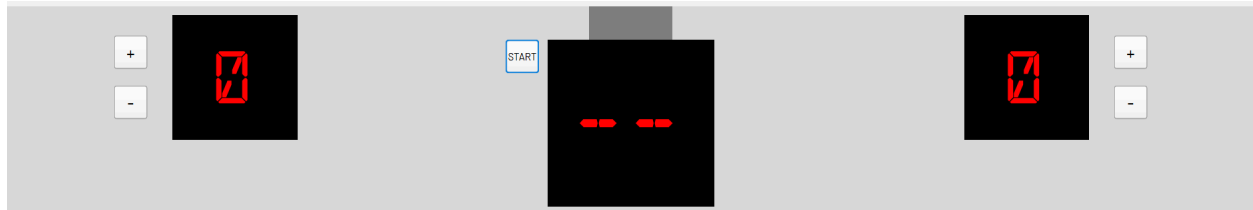
RECORD - Activará la grabación de altura (con cada pulsación cambiará de bocina)

ROTAR - Activará la rotación de las notas a través del octofónico

¡ROTAR! - Activará más velocidad a la rotación

FINAL - Activará el final NO ME ARREMEDES

Otros botones que estarán a cargo del juez son los de la ventana del tablero:



(+) - Suma un número a su respectivo marcador

(-) - Resta un número a su respectivo marcador

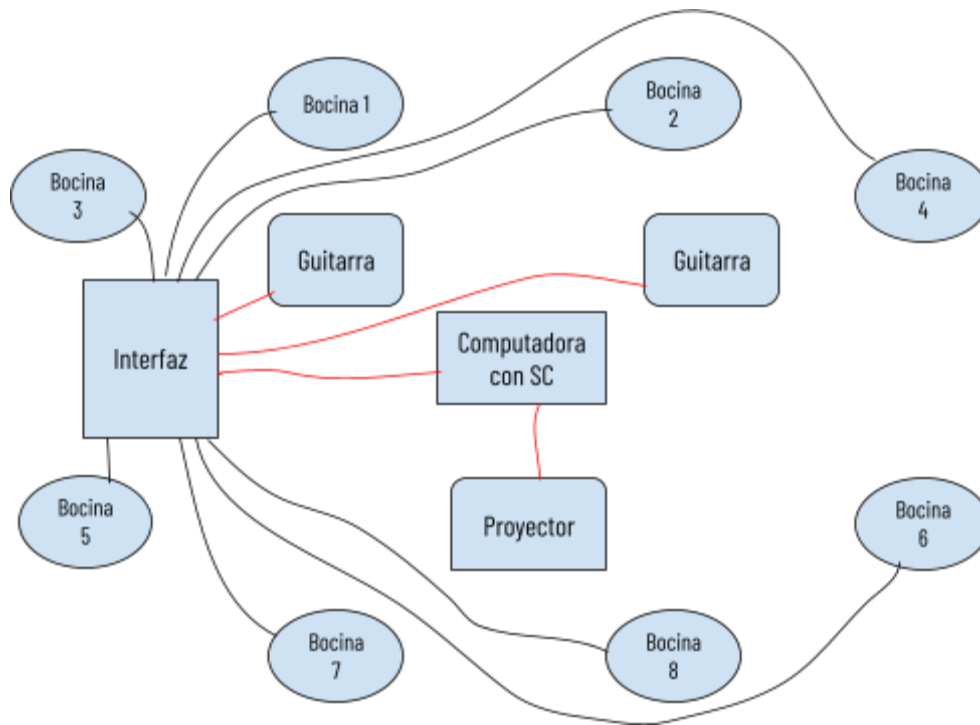
START - Empieza un temporizador de 30 segundos. Además graba lo que las guitarras tocan

RECUADRO GRIS - Se imprimirá el resultado del aplausómetro

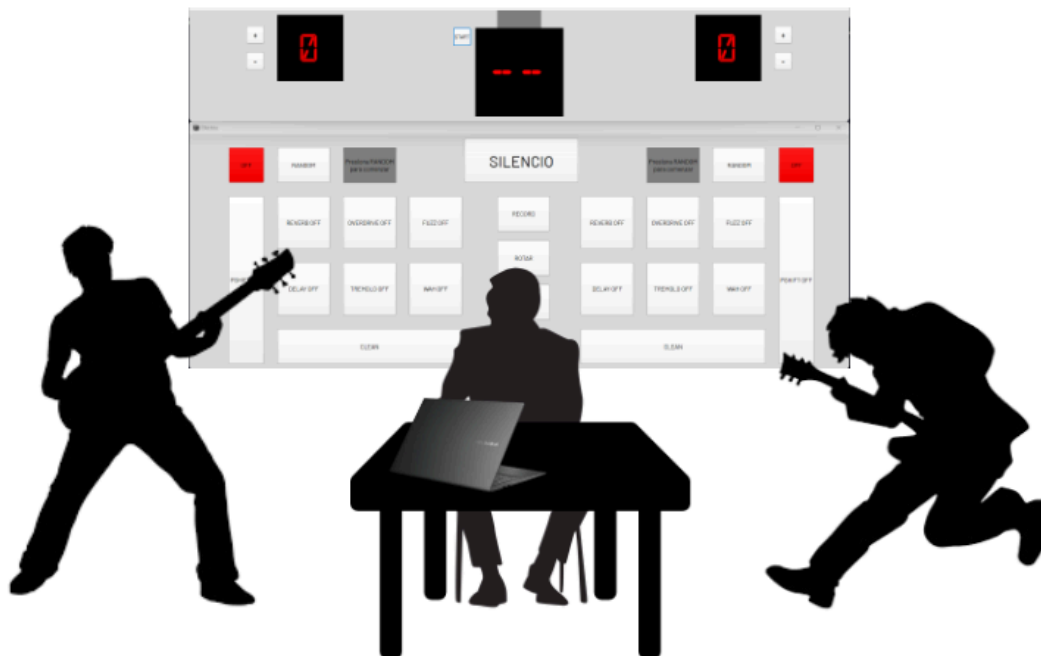
REQUERIMIENTOS TÉCNICOS:

- Sistema octofónico (8 bocinas) con distribución espacial alrededor del público.
- Interfaz de audio con al menos 3 entradas y 8 salidas.
- Computadora con SuperCollider instalado y funcionando correctamente.
- Proyector con conexión compatible a la computadora (HDMI o similar).
- 1 micrófono de condensador (idealmente cardioide), para capturar aplausos del público.
- 2 guitarras eléctricas con sus respectivos cables y entradas directas a la interfaz.
- 2 guitarristas.
- 1 juez.
- 1 mesa amplia para colocar la computadora
- 1 silla para el juez.
- Cableado adecuado (instrumento, alimentación, señal, extensión eléctrica).

DIAGRAMA DE CONEXIÓN



DISPOSICIÓN ESCÉNICA



INSTRUCCIONES

JUEGO 1: PIEDRA, PAPEL O TIJERAS

Antes de comenzar el juego, el juez deberá leer la introducción al juego:

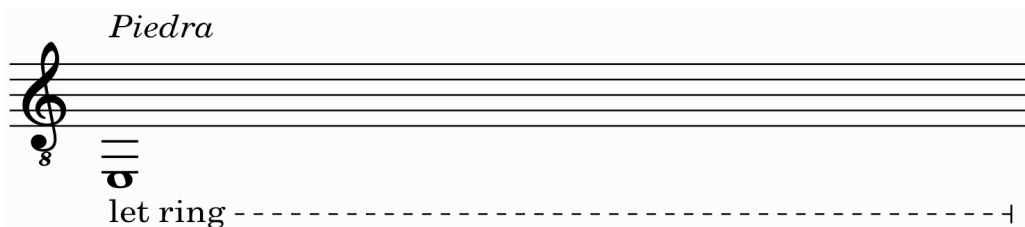
Hoy, dos guitarristas se enfrentarán cara a cara en tres juegos para demostrar quién es el verdadero rey. De este lado, el guitarrista 1... ¡Un aplauso por favor! Y de este otro lado, el guitarrista 2... ¡Un aplauso por favor! A continuación, el primer juego: Piedra, papel o tijera.

En este juego, los guitarristas se colocarán de espaldas y, a través de gestos con sus guitarras, elegirán piedra, papel o tijera. La piedra se elige tocando una sola nota. Guitarrista 1, por favor, danos la muestra. El papel se elige con un suave arpeggio. Guitarrista 2, por favor, danos la muestra. Y las tijeras se eligen con un rasqueo veloz. Guitarrista 1, danos la muestra. Muy bien. Ahora, el ganador de cada ronda podrá grabar una nota en la bocina, y seguiremos así hasta que todas las bocinas estén llenas. ¡Comenzamos! Guitarristas, pónganse de espaldas.

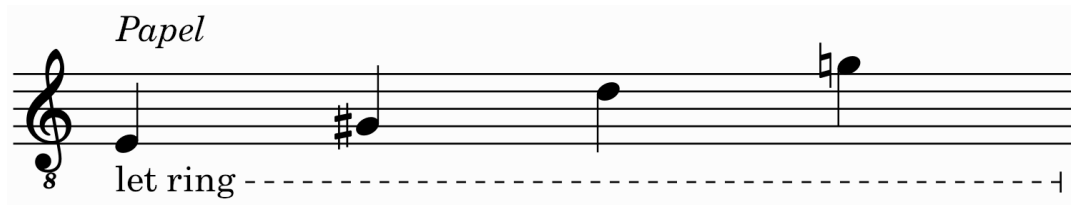
El objetivo de este juego es construir un acorde superpuesto. Para ello, se jugarán 8 rondas de piedra, papel o tijera. En cada ronda, el juez deberá invitar al público que griten juntos “piedra, papel o tijera” y posteriormente los guitarristas deberán jugar su elección. El juez determinará qué guitarrista ganó, quién tendrá que elegir una nota. Al final de cada ronda, el juez deberá sumar un punto al guitarrista ganador y posteriormente apagar el sonido del guitarrista perdedor. Después presionar el botón RECORD e indicar al guitarrista ganador que ejecute la nota elegida. Una vez detectada la nota, la grabación se detendrá automáticamente y la nota quedará resonando en el sistema, contribuyendo a la construcción del acorde final.

El juego de piedra, papel o tijeras se llevará a cabo mediante la ejecución de gestos sonoros con la guitarra:

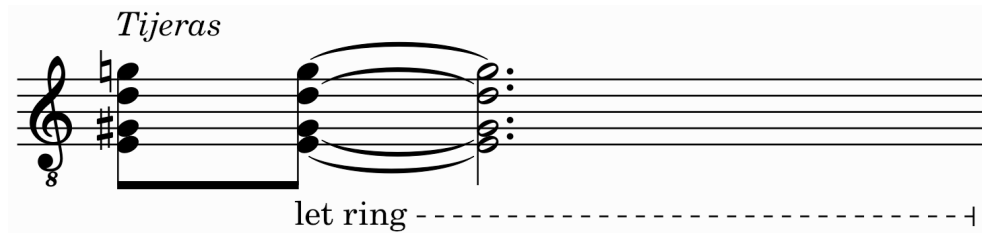
Para elegir “piedra” se debe tocar una nota, con expresión de piedra. Se sugiere que la nota sea grave:



Para elegir "papel" se debe de arpeggiar un acorde, con expresión de papel. Puede ser cualquier acorde:



Para elegir "tijeras" se debe rasgear un acorde, con expresión de tijeras. Puede ser cualquier acorde:



JUEGO 2: GUERRA DE SOLOS

Antes de comenzar el juego, el juez deberá leer la introducción al juego :

Este segundo juego se llama Guerra de Solos. Cada guitarrista elegirá un efecto de su pedalera. Después, se le asignará una escala en la que deberá improvisar un solo de 30 segundos. Al final, pediré que aplaudan al guitarrista. ¡Pero ojo! Los guitarristas no pueden repetir ningún efecto. Si lo hacen, se les descontará un punto del tablero. En este caso, el guitarrista número # ganó el primer juego, así que le toca empezar. ¡Prepárense!

El objetivo de este juego es que los guitarristas improvisen solos utilizando como base el acorde construido en el juego anterior. Se llevarán a cabo cuatro rondas. En cada ronda, ambos guitarristas tocarán un solo de 30 segundos, uno por uno. El guitarrista que tenga más puntos en el marcador comenzará. Antes de tocar, deberá elegir un efecto para tocar su solo y después presionar el botón RANDOM, que le asignará aleatoriamente una escala sobre la cual deberá improvisar. Las escalas posibles incluyen: mayor, menor natural, menor armónica, pentatónica mayor, pentatónica menor o ninguna (libre).

Antes de que comience el juego, el juez deberá presionar el botón ROTAR para que las notas empiecen a dar vueltas en el octofónico. Antes de cada solo, el juez deberá presionar el botón START al mismo tiempo

que indica al guitarrista que inicie su intervención. En ese momento, se proyectará un temporizador. Una vez transcurridos los 30 segundos, las guitarras se apagarán automáticamente, por lo que cada guitarrista deberá planear su solo considerando este límite. El juez deberá pedir aplausos.

Los efectos no pueden acumularse ni repetirse: al iniciar cada ronda, el guitarrista deberá seleccionar un efecto diferente que no haya sido empleado previamente por él. El juez deberá estar atento a que ningún guitarrista repita un efecto. Sin embargo, no debe intervenir verbalmente si esto sucede. En caso de que un guitarrista utilice un efecto repetido y ejecute su solo, el juez deberá restarle un punto al marcador de dicho guitarrista y anunciarlo con el público.

JUEGO 3: GUERRA DE CAOS

Antes de comenzar el juego, el juez deberá leer la introducción al juego :

Este tercer y último juego se llama Guerra de Caos. Los guitarristas volverán a tocar solos de guitarra, esta vez sin ninguna limitación de escalas o efectos. Pueden usar todos los efectos que quieran y deberán de seleccionarlos antes de su solo. Pero atención: antes de que comience a tocar, el guitarrista rival podrá quitar o agregar un efecto con intención de sabotear su solo. Eso sí, cada guitarrista solo podrá quitar o agregar un solo efecto por ronda, y no podrá repetirlo en las siguientes. Si un guitarrista sabotea al rival usando el mismo efecto con el que ya saboteó, se le descontará un punto. Al finalizar cada solo les pediré sus aplausos. Como el guitarrista número # empezó el juego pasado, ahora le toca comenzar al otro guitarrista. ¡Vamos allá!

El objetivo de este último juego es que los guitarristas toquen solos de guitarra, ahora sin limitación de escalas o efectos. Se realizarán 5 rondas en total, y en cada una, cada guitarrista tocará un solo de 30 segundos. Antes de empezar el juego, el juez deberá presionar el botón ¡ROTAR!, que hará más rápido el cambio de nota en las bocinas. Antes de cada solo, el guitarrista deberá de setear su pedalera como más le guste. Posterior a eso, el guitarrista contrario podrá elegir quitar o poner un efecto al otro guitarrista. Al momento de sabotear, los guitarristas no podrán volver a elegir un efecto con el que ya sabotearon, si lo hacen, el juez les descontará un punto. Después de cada improvisación, el juez deberá presionar el botón SILENCIO y el público presente deberá aplaudir según lo mucho o poco que le gustó. Cada ronda habrá un ganador según a qué guitarrista le aplaudieron con mayor amplitud.

FINAL: NO ME ARREMEDES

Antes de comenzar el final, el juez deberá leer la conclusión :

¡Se acabó! Estos tres juegos hablaron por sí solos. Pero antes de que se vayan... SuperCollider tiene algo que decir. Creo que quiere quejarse un poco de ustedes, guitarristas. Basta de competencias. Ahora siéntense... y escúchense a ustedes mismos.

Los guitarristas dejan de tocar y se unen al público. El juez presiona los botones ROTAR y ¡ROTAR! para restablecer el acorde a su posición inicial. Posteriormente, el juez deberá presionar el botón FINAL. Es el momento en que SuperCollider toma el control: empieza a reproducir y deformar todo lo que han hecho antes, exagerando sus gestos musicales, burlándose de sus intentos de destacar y llevándolos al extremo.

El público escucha cómo las notas, solos y ruidos que antes eran motivo de competencia ahora se convierten en un caos creciente, una caricatura sonora que escala hasta volverse insostenible. Finalmente, todo se detiene, dejando a los guitarristas sin más que aceptar su derrota frente a la máquina.