

MV 4-3.2 II

Pieza para Clarinete bajo

Raúl Dávila

2015

Especificaciones técnicas

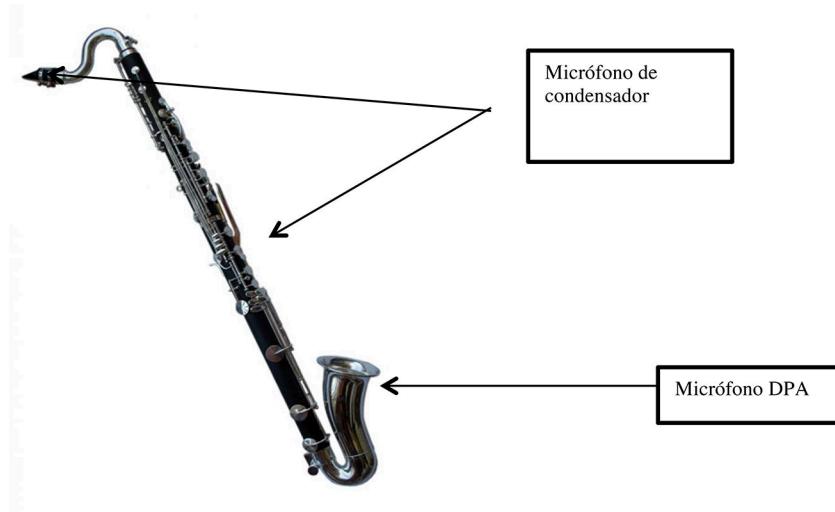
❖ Canales de salida

La señal de audio tendrá una salida estéreo o doble estéreo en caso de cuadrafonía .

❖ Micrófonos

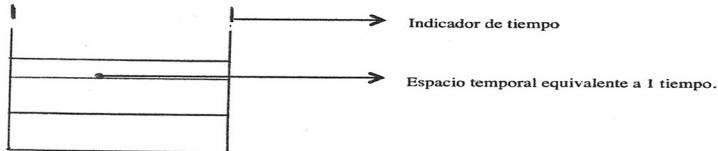
Para la realización de una amplificación correcta se requiere de 1 micrófono DPA, el cuál estará direccionado cerca del pabellón o campana del instrumento; y un Micrófono de condensados, el cual estará direccionado hacia la embocadura y el cuerpo del instrumento, captando los sonidos provenientes de estos dos puntos de emisión.

Clarinete Bajo:



Indicaciones sobre el tiempo

El tiempo en la partitura está expresado en “BPM” (beat por minuto). Cada uno de estos beats está representado por medio de una *indicación de tiempo* que se localiza en la parte superior del sistema. Entre una indicación de tiempo y la siguiente hay un espacio temporal que representa 1 tiempo o 1 beat.



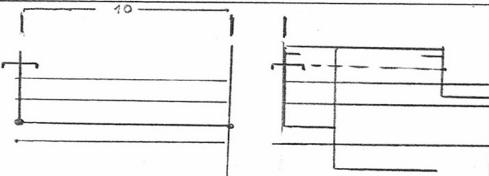
Concepto de la obra

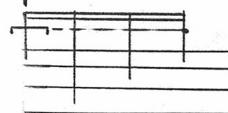
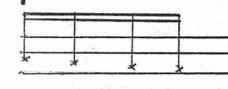
MV 4-3.2 II forma parte de una serie de piezas que giran en torno al funcionamiento de la máquina textil. El título de la obra hace alusión a un modelo de máquina circular para tejidos finos.

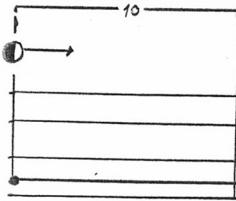
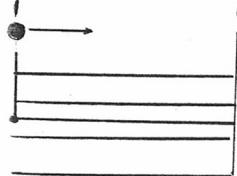
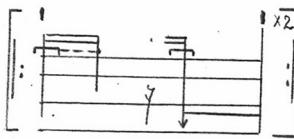
La pieza plantea una forma de interacción entre la partitura y el intérprete partir del estímulo-respuesta. Para lograr este objetivo, se escoge una serie de 10 eventos sonoros que se reiteran en todo momento, creando así, un objeto sonoro global. Cada evento sonoro tiene predeterminado valores en sus componentes de intensidad y de ataque. La pieza nace a partir de la idea de lo maquinal en relación con las funciones motrices del cuerpo humano. Los eventos plasmados en la partitura funcionan a manera de un código de información que al ser integrado por el intérprete le permiten responder de forma casi inmediata al estímulo visual que se presenta en la partitura.

Es indispensable que el ejecutante estudie de manera aislada cada uno de los eventos sonoros, así como su simbología, con la finalidad de que al abordar la partitura, la respuesta del ejecutante sea casi inmediata al estímulo visual.

A continuación se presentan cada uno de los eventos sonoros y sus respectivos valores de intensidad y ataque .

Evento Sonoro	Intensidad y ataque
	<p>Hay dos maneras de abordar el evento sonoro:</p> <p>a)- <i>Sfz</i> + regulador descendente: La disminución de la intensidad es proporcional a la duración del evento.</p> <p>b)- Mantener el valor de intensidad desde el inicio hasta finalizar el evento sonoro: Estos niveles pueden ser escogidos por el intérprete y los rangos que abarcán son desde un <i>p</i> a un <i>f</i></p>

	<p>El conjunto de ataques rápidos que no están ligados deben tocarse en <i>f</i></p>
	<p>La inhalación por medio de la boca debe tocarse en <i>f</i></p>
	<p>El sonido de llaves debe ser lo más claro posible</p>
	<p>El sonido de llaves combinado con aire se interpreta dentro de un rango de <i>mf</i> a <i>f</i></p>
	<p>El Growl se hace con la garganta y debe tener siempre una envolvente en donde el ataque sea <i>f</i> y el decaimiento sea proporcional a la duración del evento sonoro.</p>

		El <i>slap</i> debe tocarse siempre en <i>sff</i>
		<p>En los sonidos con aire o sonidos completos el intérprete puede escoger un rango de intensidad que va desde el <i>p</i> al <i>f</i>. Sin embargo, estos eventos sonoros no deben tener envolventes, es decir, con la intensidad con la que se inicia la producción del sonido, es con la misma intensidad con la que se finaliza.</p>
		La inhalación con nariz siempre será <i>f</i>
		<p>En los 3 módulos de repetición se tomará en cuenta todo lo mencionado para cada evento sonoro; una vez articulado el evento sonoro se deberá tratar de repetir sin modificación alguna tanto la altura, ritmo, intensidad como el ataque.</p>

Indicaciones

❖ Sistema de escritura: selección de alturas.

La pieza está escrita a partir de un tetragrama que representa rangos de alturas. Este sistema le permite al intérprete escoger libremente entre una serie de alturas que se localizan dentro de cada rango que oscila entre bajo, medio y agudo.

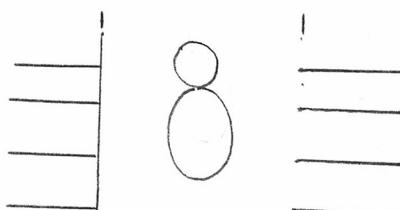
Los rangos a utilizar son:



❖ Silencio

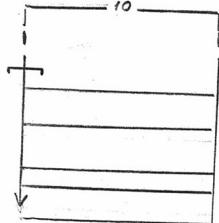
Los silencios están señalados con números en grande localizados en un espacio en blanco que representa la unidad de tiempo. Estos números indican la cantidad de tiempos que dura el silencio.

También se utilizan silencios dentro de la unidad de tiempo, los cuales están representados de manera convencional.



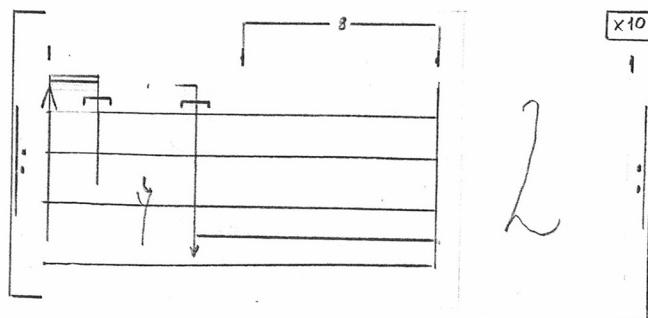
❖ Corchete superior

Los número que se localizan entre los corchetes en la parte superior de los indicadores de tiempo representan el número de tiempos que debe durar el evento sonoro que enmarcan.



❖ Corchetes de repetición

Los corchetes de repetición que se localizan en las partes laterales del sistema indica que el evento sonoro encerrado deberá repetirse n número de veces. La indicación del número de veces que se debe repetir este evento sonoro, se encuentra al final del mismo, en la parte superior, expresado con la letra x .



Aire



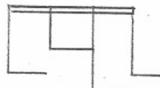
Mitad aire, mitad sonido



Sonido completo



Ligado



No ligado

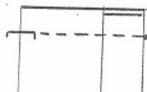


La flecha indica que se mantiene
el recurso sonoro hasta que
aparezca un recurso nuevo



La línea punteada representa
la duración del recurso sonoro

Exhalar



Inhalar con la boca



Inhalar con nariz

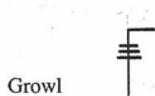


Sonido de llaves



Sonido de llaves con aire



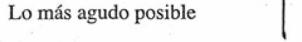


Growl



Slap

Lo más grave posible



Lo más agudo posible



Inhalar con la boca, sin boquilla; si no
está indicado este símbolo, se deberá
Inhalar con la boca, con boquilla.



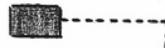
Repetir n número de veces



Respiración circular



Todo el evento sonoro que enmarca las
líneas punteadas deberá tocarse en *ff*.



Multifónico de poca complejidad
en su resultante sonora.

