

La mariposa y su efecto caótico

6. La obra musical se comportará como un sistema dinámico. No conocerán con exactitud sus condiciones iniciales.

8. El juego es obra, la obra es juego. Tendrán que mantener la compostura.

2. Para que sea más fácil, no usarán mariposas durante el juego. Serán reemplazadas por pelotas de ping pong.

4. Durante el juego accionarán las teclas del piano y entonces saltarán las pelotas.

5. Producirán una pieza impredecible localmente, aunque su conducta estará condicionada por las reglas del juego.

3. Las pelotas serán liberadas sobre las cuerdas de un piano de cola (con pedal tonal).

7. Pequeñísimas variaciones en la energía descargada sobre las teclas cambiarán completamente la historia del recorrido de las pelotas.

1. Casi no se requieren conocimientos musicales para jugar esta obra.
¡Anímense!

un juego para
3 personas, 1 piano
y 13 pelotas de ping pong

reglas del juego

8. La pieza musical termina un poco después, cuando la resonancia del piano se extingue por completo.

6. Si una pelota sale despedida fuera del instrumento jugador C puede recuperarla.

7. El juego termina cuando la cantidad de pelotas en el área de juego es igual a 8 o igual a 0.

1. Sean 3 jugadores A, B y C. Jugadores A y B se sitúan frente al teclado del instrumento. Jugador C se coloca detrás de la curva del cuerpo del instrumento y tiene consigo 13 pelotas de ping pong.

2. El área de juego es la región del encordado del piano comprendida entre el puente y la línea de apagadores.

4. A continuación, Jugadores A y B intentan expulsar las pelotas del área de juego accionando las teclas del piano.

3. Para comenzar el juego jugador C arroja, de a una por vez, 5 pelotas de ping pong sobre el área de juego.

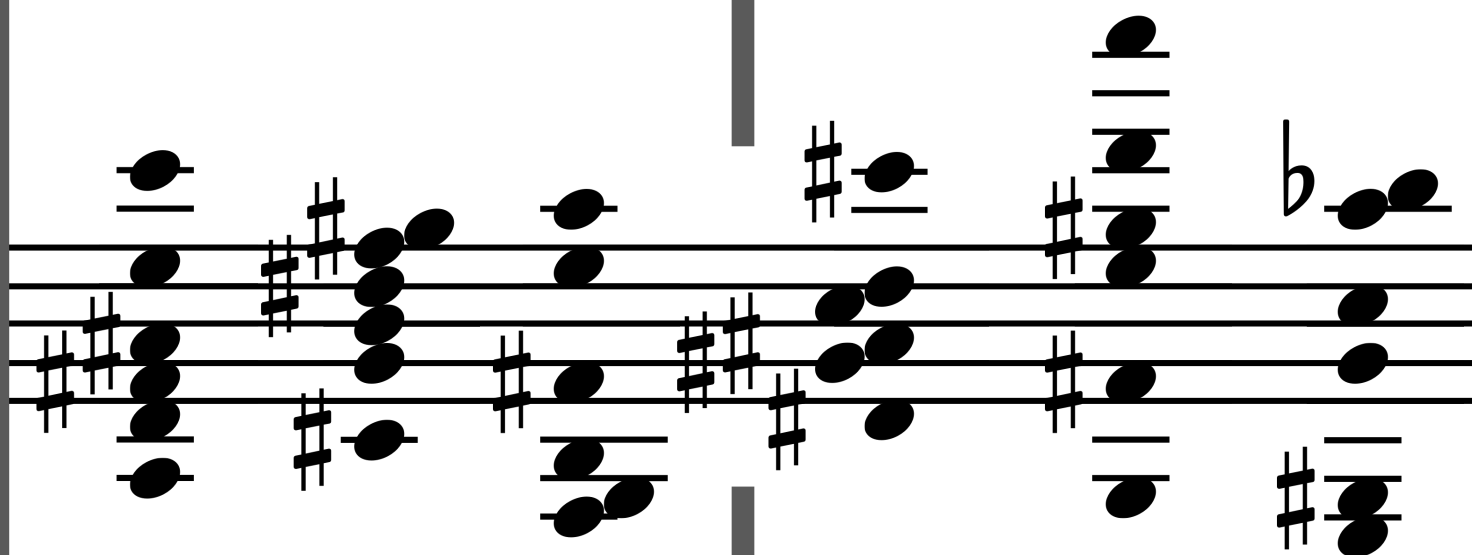
5. Si una pelota escapa del área de juego jugador C puede intentar devolverla golpeándola con alguna de las pelotas que le quedan.

antes de empezar

3. Transportarán las alturas obtenidas tantas 8vas justas descendentes como sea posible (sin escapar del teclado del piano).

1. Jugadores A y B tendrán que elegir al azar alguno de los siguientes conjuntos de 6 alturas.

5. Mantendrán presionado el pedal tonal durante todo el juego.



4. Levantarán los apagadores de las alturas del conjunto utilizando el pedal tonal.

2. Le agregarán una clave que puede ser una de las tradicionales (como la clave de sol o fa en cuarta línea) o una clave inventada.

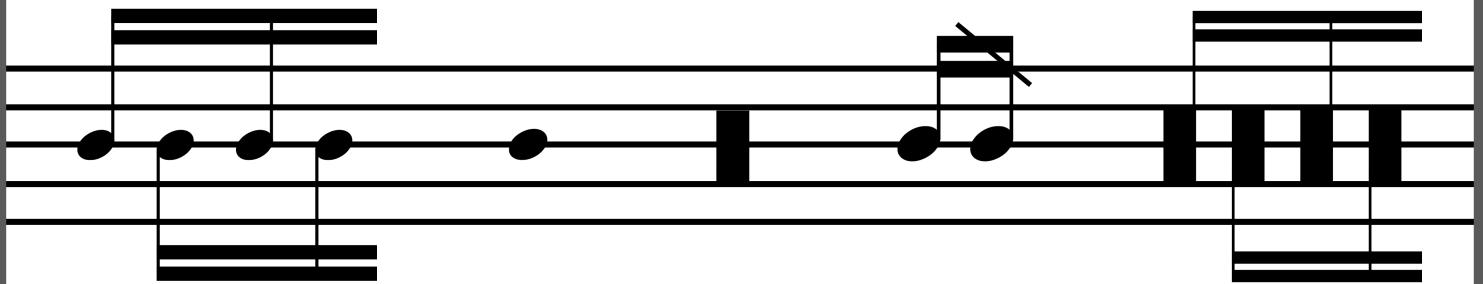
recursos técnicos

1. Jugadores A y B pueden utilizar cualquier recurso técnico durante el juego aunque tendrán que evitar dañar el instrumento.

7. Podrán tomarse un tiempo para decidir qué teclas accionar aunque no deberán permitir que la resonancia se extinga en ningún momento.

3. Podrán ejecutar notas repetidas alternando las manos mientras buscan las cuerdas sobre las que reposan las pelotas.

5. Usando los brazos o las palmas de las manos podrán ejecutar clusters. Será más fácil golpear las pelotas aunque saltarán menos.



6. También podrán alternar los brazos y ejecutar clusters continuos.

2. Podrán ejecutar notas aisladas. Al tocar una sola tecla podrán descargar una gran cantidad de energía sobre las cuerdas y las pelotas saltarán con violencia.

8. Se recomienda usar ropa cómoda para jugar esta obra.

4. Podrán ejecutar pares de notas rápidas con la esperanza de golpear la cuerda correcta.

Rodrigo Valla
2011-2021