

DESAPARICIONES

Homenaje a Franz Liszt

G. Becerra-Schmidt
1986

Lento poco accel...

... ♩ = 60

1

Los armónicos se obtienen apoyando con un dedo de la mano izquierda sobre las cuerdas, antes de percutir, para retirar lo apenas se perciba el impacto del martinete. Al teclado, la mano derecha. El punto de apoyo es detrás del apagador (pegado al).

max. 4"

attaca

Esta ventana cae una nota cada vuelta y termina al agotarse su material. no quitar el pedal!

♩ = 60

Pod. p

CRASC. ...

Prestissimo

♩ = 240

Ped. →

Esperar que se alcance el matiz

P

Ped. ↓

♩ = 56 →

3

3

pppp

pp

pppp

(Ped.)

♩ = 120

("—•—" = dejar sonar hasta ser inaudible para el público.)

attaca

♩ = 240

3/4 sfz p

ms

mp

CRASC. ...

M.I. legato

5

5

1) Los accidentes valen solo para una sola nota.

attaca 2

2

PP subito

Presto ($\text{♩} = 240$)

cerrar la tapa ↓ golpear con
del teclado | los nudillos

Pausa de 5 compases antes de 3

♩ = 60

3

Ped. 7, sempre dim.....

(Ped.)

(Ped.)

(Ped.)

Nota para 4.: Las ventanas son de dos clases:

1 y 9 son aditivas y o supresivas. La 1 se puede leer →, nota por nota ó ← desde el final ó ↓ (desde arriba) ó ↑ desde abajo. Para todos los casos su duración es la misma (4x ♩). Esto significa que los sonidos no tocados son reemplazados por pausas. 2-8, se pueden también en libre orden, son aditivas (acordes o sonidos, motivos. No se incluye el retroceso.

4

♩ = 90

mp

- 1º Cada vuelta agrega un grupo con 4 ♩, el último 2x ♩ + 1x ♩
- 2º Una "sub-ventana", se desplaza en el monto indicado en 1º
- 3º Se toca la ventana completa, luego los 2 últimos grupos, suprimiendo en cada vuelta una nota.

Fin 1º
Fin 2º
Fin 3º

Peresc...

.... f

sfz

DESESPERACIONES

♩ = 126

1

sfz p mp mf sfz p mp

mf sfz sfz f sfz p mp mf f

sfz p mp mf f sfz mf

mp mf

1ª vuelta, agregar por notas

2ª vuelta, borrar (reemplazando con silencios)

3ª vuelta una sola vez, solo mímica!

attaca 2

l'istesso tempo

2

p mp mf f sfz

pp p

mf f

mf sfz

mf f

mf sfz

mf f

Detalle ventana:

1. Tocar hasta el final
2. " último cuarto (1)
3. " 3 últimos octavos (2)
4. " 4 " " (3)
5. " 5 " " (4)
6. " 6 " " (5)
7. " toda la ventana (6)
8. " " corta pausa entre las vueltas

(6) (5) (4) (3) (2) (1)

$\text{♩} = 120$ sempre accelerando e crescendo

3

(6)

Nota: Este trozo debe producir la ilusión de acelerando continuo. Para ello es necesario cumplir con las siguientes condiciones: 1º Empezar con $\text{♩} = 120$, tocando todas las notas con la misma intensidad (sin acentos) y acelerar hasta $\text{♩} = 240$ ($\text{♩} = 60$) 2º Acentuar cada dos notas y acelerar hasta $\text{♩} = 480$ ($\text{♩} = 120$) y, a medida que se acelera, acentuar cada cuatro notas, contrastando cada vez más las notas acentuadas con las no acentuadas, hasta que las últimas sean casi inaudibles. 3º Una vez alcanzada esta forma, repetir a voluntad el proceso, desde 1º, hasta que la ilusión sea perfecta. Las notas entre paréntesis (rd) indican que las repeticiones pueden cambiar de 8º. Aquí las posibilidades más elementales son: , como direcciones globales de altura, en la estructura general del trozo.

SUEÑOS DE ODO

6

G. Becerra-Schmidt '86
Homenaje a Liszt

Tempo, tan lento como duren los armónicos.

1. Clas. 1)

(armónicos, come prima)

Tecl. 8

Ped. 1 (trabado!)

1. Los 3 campos horizontales representan las regiones "Grave", "Media" y "Aguda" del Rapa del piano.

Mantener el tempo que resulte en el pasaje anterior.

(± 8) 3)

(+ 8) 15

(+ 8) 15

(Ped. 1) mf

2) "2" = objeto duro y pulido para percutir y deslizar, a lo largo de las cuerdas. Aplicar sobre una sola nota a la vez (una a tres cuerdas). Resultan dos glissandi. El mas grave (= fuerte) se anota.

3) Los cambios 8^{as} 15^{as} 8^{as} 15^{as} son solo un ejemplo de lo que se puede hacer. La o el ejecutante tienen libertad para elegir otras 8^{as}.

¡istesso tempo

4) 5)

8 15

8 15

(Ped. 1) mf, dim. ...

4) "4" = rascar sobre los bordones (uno a la vez).

$\text{♩} = 70$ Ventana aditiva en el monto de $\frac{1}{4}$ por vuelta, excepto "d.", al final.

1. Darle la vuelta al piano
2. Percutir con las palmas algo ahuecadas los bordones (D.I.), ver símbolo del piano.
D. = Grave
I. = Menos grave

C

Cresc...

p

ff

mf cresc...

sfz

Coda, sobre madera del piano, imitando puerta.

3. Al finalizar la Coda, retornar frente al teclado

[illegible]

$\text{♩} = 56$ $\text{♩} = 240$

3/4 p cresc.

... 5

$\text{♩} = 120$

mp

$\text{♩} = 240, \frac{3}{4}$

1

$\text{♩} = 240$ (D.)

Tecla do

Tapa

Ped. I

ff

sffz

7.8.86

1) Cluster cromáticos. Tocar con el antebrazo.