

DESAPARICIONES

Homenaje a Franz Liszt

G. Becerra-Schmidt
1986

Lento poco accel. ...

... ♩ = 60

max. 4"

1

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

Ped. p cresc. ...

attaca

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

Prestissimo

Ped. →

Esperar que se alcance el matiz

p

♩ = 56 →

pppp

pp

pppp

p

"—>" = dejar sonar hasta ser inaudible para el público.

attaca

♩ = 240

ms

♩ = 120

mp

cresc. ...

M.I. legato

1) Los accidentes valen solo para una sola nota.

...sfz

pppp

attaca 2

♩ = 64

mf

p

P

mf

p

mf

pp subito

p subito

sfz

sfz P

sfz P, sfz

sfz

sfz

Presto (♩ = 240)

ff

sfz

sfz

sfz

f dim. molto...

P

PP

Pausa de 5 compases antes de 3

Ped 7 →

♩ = 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 8). 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

(Ped.)

1°
2°
3°

Peresc... sfz sfz

- 1° Cada vuelta agrega un grupo con 4 8, el último 2x 8 + 1x 8
- 2° Una "sub-ventana" se desplaza en el monto indicado en 1°
- 3° Se toca la ventana completa, luego los 2 últimos grupos, suprimiendo en cada vuelta una nota.

→ Fin 1°
→ Fin 2°
→ Fin 3°

DESESPERACIONES

♩ = 126

1

1ª vuelta, agregar por notas
 2ª vuelta, BORRAR (reemplazando con silencios)
 3ª vuelta una sola vez, solo mímica!
 attacca 2

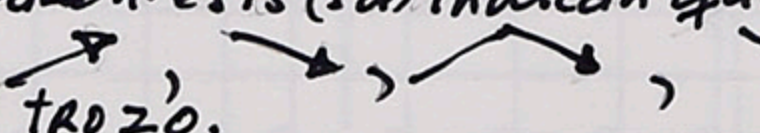
2

l'istesso tempo

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

♩ = 120 sempre accelerando e crescendo

Nota: Este trozo debe producir la ilusión de acelerando continuo. Para ello es necesario cumplir con las siguientes condiciones: 1° Empezar con $\text{♩} = 120$, tocando todas las notas con la misma intensidad (sin acentos) y acelerar hasta $\text{♩} = 240$ ($\text{♩} = 60$) 2° 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. 3° Una vez alcanzada esta forma, repetir a voluntad el proceso, desde 1°, hasta que la ilusión sea perfecta. Las notas entre paréntesis (sd) indican que las repeticiones pueden cambiar de 8°. Aquí las posibilidades más elementales son: , como direcciones globales de altura, en la estructura general del trozo.

SUEÑOS DE ODIO

Tempo, tan lento como dueren los armónicos.

1) *Cdas.*
A
M *pp*
G

(armónicos, come prima)

Tecl. *sf* (posible)

Ped. 2 (trabado!)

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

Mantener el tempo que resulte en el pasaje anterior.

2) *mf*

(Ped. 2) *mf*

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

3) Los cambios 8^{2a} 7^{2a} 7 5 15 son solo un ejemplo de lo que se puede hacer. La o el ejecutante tienen libertad para elegir otras 8^{as} .

l'istesso tempo

4) *mf, dim. ...* ... *pp*
Ped. 5

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. Doble la vuelta al piano

2. Percutir con las palmas algo ahuecadas los bordones (D.I.), ver símbolo del piano.

D. = Grave
I. = Menos grave

cresc... ... *sf*

p *sf*

Coda, sobre madera del piano, imitando puerta.

mf cresc... *sfz*

3. Al finalizar la Coda, retornar frente al teclado

$\text{♩} = 64$

$\frac{3}{4}$ legato

Handwritten musical score for the first system. It consists of three staves. The top staff is in treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 3/4 time signature. It begins with a piano (*pp*) dynamic and includes various accidentals and slurs. The middle staff is in bass clef with a key signature of one sharp (F#) and contains mostly whole notes and half notes. The bottom staff is in bass clef and contains a melodic line with dynamics ranging from *mp* to *mf*. A large handwritten number '2' is on the left side of the page.

Handwritten musical score for the second system. It consists of three staves. The top staff continues the melodic line from the first system, with dynamics like *mf* and *M.D.*. The middle staff continues with whole notes and half notes. The bottom staff features a more active melodic line with slurs and dynamics like *pp* and *legato*.

Handwritten musical score for the third system. It consists of three staves. The top staff continues with a melodic line and includes a triplet of eighth notes. The middle staff continues with whole notes and half notes. The bottom staff features a complex melodic line with many accidentals and slurs, ending with a *Ped.* marking.

Handwritten musical score for the fourth system. It consists of three staves. The top staff has a melodic line with dynamics like *sfz* and *pp*. The middle staff continues with a melodic line and includes dynamics like *mp* and *p*. The bottom staff features a complex melodic line with many accidentals and slurs, ending with a *Ped.* marking.

$\text{♩} = 56$ $\text{♩} = 240$

$\text{♩} = 120$

$\text{♩} = 240, \frac{3}{4}$

