

4.4.94

Nueva versión, para "facilitar" su transmisión  
un aplauso, *Gustavo*

JUEGOS  
2da versión  
para  
Piano, cinta magnética, 12 pelotas de ping-pong  
y  
un ladrillo (para trabar el pedal fuerte)

1. Generalidades

1.1 El comando de la grabadora está al alcance del pianista o la grabadora misma lo está. Uno o dos micrófonos recogen la información acústica de la sala y del proscenio.

1.2 El pianista deberá tener en los bolsillos por lo menos 12 pelotas de ping-pong. Para el caso de una pianista, esta deberá colgarse a la cintura un mandil con un bolsillo grande o simplemente una bolsa capaz de contener por lo menos 12 pelotas de ping-pong. Una solución alternativa puede ser el poner sobre el piano un canastillo con las pelotas mencionadas, lo cual puede ofrecer la posibilidad de lanzarlas todas al mismo tiempo o de a pocas.

2. Orden de ejecución

2.1 Antes de entrar el pianista en escena se hecha a andar la grabación, de manera que queden los aplausos grabados.

2.2 El pianista toca la partitura hasta el punto en el cual

2.2.1 Para la grabadora

2.2.2 Rebobina la cinta hasta el comienzo y

2.2.3 Da comienzo a la reproducción de lo grabado

2.3 Si hace falta rellena el bache que pudiera haber entre la partida de la reproducción y los aplausos y traba el pedal fuerte con un objeto pesado o una cuña (ladrillo, adoquín, etc.).

3.4 Toca en dúo con la grabación usando el teclado las cuerdas del arpa de piano (de cola), percute, pulsa, raspa, etc. hasta el punto 2.2.1, anterior a la parada de la grabación y lanza con violencia las pelotas de ping-pong al interior del instrumento de manera que reboten fuertemente y

3.5 Al primer silencio de la última acción, saluda al público.

26131 Oldenburg 26.3.94  
*Gustavo*  
Gustavo Becerra-Schmidt

*Querida Constanza:  
Como ves es una obra sencilla y fácil, que da muchas  
libertades a la pianista en su 2da mitad. Mañana te  
envío un poco de publicaciones sobre la 2da versión  
de esta obra. Se ven en barce*



# "Juegós"

1. Antes de entrar en la escena, empieza la grabación.
2. Saludos, aplausos, toma de posición
3. Primera ejecución: Rapsódico, Rubato

*cresc...*      *... f*

Ventana  
 aditiva:  
 1, 1+2, 1+2+3  
 etc.,  
 de duración con-  
 tante (lo que  
 no se toca, se  
 pausa!)

- 1) "A" dejar sonar hasta que se extinga
- 2) Ventana crece desde el fin.

Agitato

Juego: Bee. Schm.  
68-94

Handwritten musical score for 'Agitato'. It features two staves with complex rhythmic patterns, including sixteenth and thirty-second notes. A circled '2' is written above the first staff. The music is marked with various dynamics and articulation marks.

Las expresiones entre { , } ó " " son intercambiables. Gas desde la 1ª vez, libros!  
20" minimo

Lento

Handwritten musical score for 'Lento'. It consists of two staves with a slower tempo. The music is marked with dynamics such as *p*, *mf*, and *pp*. The word 'espressivo' is written below the first staff.

feroce

Handwritten musical score for 'feroce'. It features two staves with a more aggressive and intense character. The music is marked with *sf* and includes the instruction 'M.D.' above the second staff.

Handwritten musical score for the final section. It consists of two staves with complex rhythmic patterns and dynamics. The word 'M.D.' is written above the first staff, and 'N.I.' is written below the second staff.

Handwritten musical notation on a grand staff. The bass clef part is marked "H. I." and "H. D.". The treble clef part has a circled "3" above it. Dynamics include *sfz* and *sfz* with accents. The notation includes chords and melodic lines.

Handwritten musical notation on a grand staff. The tempo is marked "Andte". Dynamics include *p*, *sfz*, and *sfz*. The notation includes chords and melodic lines with accents and slurs.

1) Ventana: Orden 1 (todo), 2, 3, 4 (desde el final)

Handwritten musical notation on a grand staff. Dynamics include *sfz*. The notation includes chords and melodic lines with accents and slurs.

3' max ↑ Parar grabación Rebobinar

Handwritten musical notation on a grand staff. An arrow points from the notation to the text "sigue ventana".

Pianista se pone de pie, de espaldas al público

Reproducción cinta Aplausos →

④

Traba el pedal f


Desde aquí @ trata de meterse

terminan

Cluster

golpes de tapa del teclado hacia adelante

② Se despierta del teclado dando un golpe de cierre.

③ Da la vuelta al piano  hasta que da con acceso a las cuerdas donde.

④ Dialoga improvisando (percutiendo, pulsando, glissando), hasta que oye la última ventana (Pag. 3, 2º sistema) y coordina con ella el

⑤ Lanzamiento de las pelotas de Ping-Pong.

PARA "Juegos" '94

Becerra-Schmidt  
68 - '94

Seria parinteronáticas que comienzan con:  
5, 6, 3

