

INSTRUCCIONES

El tablero propone diferentes capas con herramientas de estudio para entrenar la técnica, independencia, audioperceptiva y transitar posibles caminos para profundizar en la improvisación desde el bombo con platillo de murga. Es libre y podés moverte por el tablero según tus necesidades utilizando las distintas herramientas. Tené en cuenta que cada herramienta precisa de mucho estudio por lo que va a ser necesario que lo tomes con mucha calma y constancia.

CARTAS

En las CARTAS vas a encontrar algunas actividades posibles para entrenar hasta reconocer las posibilidades del tablero y moverte de acuerdo con tus necesidades.

PUNTOS DE PARTIDA

LIBRE

Podés arrancar tocando hasta encontrar una idea que necesites trabajar. Una vez que tenés material podés empezar a jugar con las IDEAS A y B que se te vayan ocurriendo. Vamos a tomar como idea A a cualquier idea que se nos venga a la mente repitiéndola una y otra vez. Y como idea B, una diferente. Puede ser considerablemente diferente o bien puede ser una variante de la idea A. Después, podés empezar a trabajar con ESTRUCTURAS, donde vas a contextualizar las IDEAS A o B que venías tocando. Podés elegir entre las dos estructuras propuestas, tanto AAAB como AABA, o armar una propia según la necesidad.

MAZO

Otro punto de partida es elegir una idea de MAZO, seguir el camino propuesto para elegir TIMBRES, COMPASES, FIGURAS, 16 SEMICORCHEAS y una vez que logres una base empezá a profundizar con el platillo.

PLATO

Si elegís empezar desde acá podés seguir el camino para elegir TIMBRES, COMPASES, FIGURAS, 16 SEMICORCHEAS y DIGITACIONES, cuando tengas la idea de PLATO que esperás, empezá a profundizar en el MAZO.

CUADRO DE RITMOS

Con esta herramienta vas a tocar ritmos que se usan generalmente en la murga. Podés tocarlos enteros o cortarlos a tu gusto, el trabajo es registrar cómo pasás de un ritmo a otro. Hay muchas formas de tocar cada uno, si no sabés cómo hacerlo probá con estas posibilidades.

*MURGA



*RUMBA (AABA)



*MILONGA



*CORTE



*3 SALTOS (AAAB)



IDEA MADRE

Esta es una de las ideas musicales que forman parte de los cimientos del lenguaje del bombo con platillo y la murga. Aparece una y otra vez en los diferentes ritmos y toques de diferentes barrios, y recrea como síntesis el sonido de Buenos Aires. A partir de esta idea probá quitar notas y cambiarle los timbres. Te vas a encontrar con búsquedas conocidas y nuevas.

TIMBRES

Alrededor del tablero vas a encontrar diferentes timbres para trabajar. MAZO (azul), PLATO (verde), PLATO Y MAZO (verde y azul), SILBATO (violeta). Con el silbato podés trabajar todas las propuestas del camino del MAZO.

MAZO

TIMBRES: La propuesta es que los vayas eligiendo de manera consciente y los utilices poco a poco en lo que vas tocando. Tené en cuenta que si usás más de un timbre empiezan a aparecer nuevas variantes. Por ejemplo, si elegís ARO y ABIERTO probá de practicarlos al revés: ABIERTO y ARO.

COMPASES: Elegí la cantidad de tiempos que vas a usar por compás.

FIGURAS: Este gráfico va a ayudar a entrenar de cero cualquier idea o profundizar para interiorizar alguna idea que no está saliendo.

16 SEMICORCHEAS: Acá podés encontrar todas las posibilidades del mundo de las semicorcheas.

PLATO

En el sector del PLATILLO (verde) sucede algo similar que en el sector del MAZO (azul). Podés elegir TIMBRES, COMPASES, FIGURAS o 16 SEMICORCHEAS. Y se suma la herramienta DIGITACIONES donde podés investigar esta forma única que surge de la técnica de platillo que hace a la identidad de este instrumento. Como ejemplo aparecen digitaciones entre tres timbres (PRESIONADO, AFUERA, ADENTRO). En este caso PRESIONADO funciona como acento para armar ideas musicales. También podés investigar qué pasa si elegís otros timbres.

CRITERIOS

Algunos conceptos o criterios que te pueden servir para trabajar la idea que estás tocando.

HUECOS: Tocar en los silencios que deja la otra mano.

UNÍSONO: Tocar MAZO y PLATILLO al mismo momento.

INDEPENDENCIA: Con esta herramienta se trabaja la independencia entre los dos instrumentos. Mientras uno hace base, el otro profundiza

a través de las distintas herramientas.

DESPLAZAR: Usar de ejemplo el tocar una idea de 4 tiempos con una mano y de 3 tiempos con la otra. Cada una seguirá su ciclo, independientemente de la otra. En este caso ambas ideas forman un ciclo de 12 tiempos.

DOBLAR IDEAS: Tocar una idea al doble de tiempo, por ejemplo 4 corcheas se transforman en 4 semicorcheas. Entrenarlo mientras una mano sostiene la base que elijas.

QUITAR PULSOS: Tocar cualquier idea, sobre todo las murgueras, tocando en los cuatro pulsos. Luego en el 1°, luego 1° y 3°, luego 1°, 2° y 3°, etc.

SÍNTESIS: Quitarle notas a una idea hasta que la recrees con la mínima cantidad de sonidos posibles.

NIVELES

EQUILIBRADO: Cuando una mano usa un timbre del nivel GRAVE y la otra del AGUDO o viceversa.

DESPLEGADO: Funciona cuando una mano usa un timbre GRAVE y otra AGUDO, y la otra mano usa dos timbres del mismo modo. Es similar al nivel equilibrado pero recorriendo con más libertad los niveles.

Los NIVELES AGUDO (rojo), MEDIO (naranja), GRAVE (amarillo) funcionan tanto con los timbres de MAZO como de PLATO.

DINÁMICA

VELOCIDAD: Trabajar lo que estemos tocando a diferentes velocidades cambiando de una velocidad a otra como preferias.

METRÓNOMO: Tocar usando metrónomo.

MUTEADO: Tocar "muteado" o "apagado" buscando un sonido controlado con poco rango dinámico.

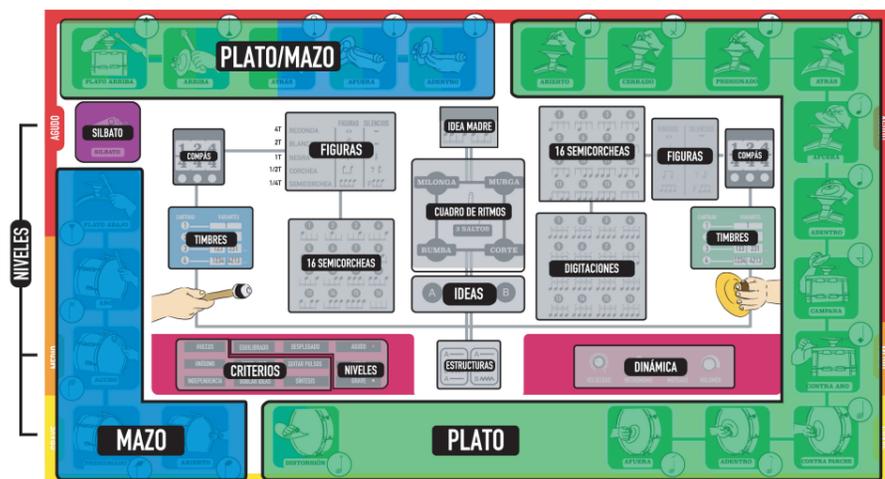
VOLUMEN: En principio vamos a trabajar volumen BAJO y ALTO. A medida que encontremos fluidez vamos a trabajar volumen BAJO, MEDIO, ALTO. La idea es encontrar todos los matices intermedios que podamos reconocer y ejecutar.

Dibujos de timbres: Rafael Beláustegui

Edición de textos / Ana Laura Pereira

Diseño gráfico: Lluvia de Ideas

Tablero Versión 1.0 / 2021



lluvia de ideas / d.g.popular

JUEGO DE BOMBO

por JUAN BRUSSE

AGUDO

AGUDO

PLATO ARRIBA ARRIBA ATRÁS AFUERA ADETRO

ABIERTO CERRADO PRESIONADO ATRÁS

SILBATO

COMPÁS

1	2	4
4	4	4

FIGURAS

	FIGURAS	SILENCIOS
4T	REDONDA	○
2T	BLANCA	□
1T	NEGRA	◻
1/2T	CORCHEA	◻ ◻
1/4T	SEMICORCHEA	◻ ◻ ◻ ◻

IDEA MADRE

CUADRO DE RITMOS

MILONGA MURGA

3 SALTOS

RUMBA CORTE

IDEAS

A LIBRE B

16 SEMICORCHEAS

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

FIGURAS

FIGURAS	SILENCIOS
○	—
◻	◻
◻ ◻	◻ ◻
◻ ◻ ◻ ◻	◻ ◻ ◻ ◻

COMPÁS

1	2	4
4	4	4

TIMBRES

CANTIDAD	VARIANTES
1	1
2	12 21
3	123 231 ...
4	1234 4213 ...

16 SEMICORCHEAS

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

TIMBRES

CANTIDAD	VARIANTES
1	1
2	12 21
3	123 231 ...
4	1234 4213 ...

MEDIO

MEDIO

PLATO ABAJO

ARO

AGUDO



CRITERIOS

HUECOS	EQUILIBRADO	DESPLEGADO	AGUDO
UNÍSONO	DESPLAZAR	QUITAR PULSOS	MEDIO
INDEPENDENCIA	DOBLAR IDEAS	SÍNTESIS	GRAVE

NIVELES

ESTRUCTURAS

A	A
A	A
B	A
A	B

DINÁMICA

VELOCIDAD METRÓNOMO MUTEADO VOLUMEN

GRAVE

GRAVE

PRESIONADO

ABIERTO

DISTORSIÓN

AFUERA

ADETRO

CONTRA PARCHÉ

JUEGO DE BOMBO

por JUAN BRUSSE

1

FIGURAS
16 SEMICORCHEAS
DIGITACIONES



Explorá las tres herramientas utilizando los timbres propuestos de PLATO y MAZO.

2

IDEA MADRE



Quitá una nota a la vez, tanto en el MAZO como en el PLATO, y quedate con las ideas que más te gusten. Después, probalas con diferentes TIMBRES.

3



FIGURAS
16 SEMICORCHEAS
DIGITACIONES

MAZO

Probá la célula 13 de 16 SEMICORCHEAS / PLATO con los timbres propuestos en el orden que prefieras, con el mazo explorá las herramientas propuestas.

4

MILONGA

15

DESPLAZAR



Mantené la base de MILONGA en el MAZO mientras repetís, 4 veces, la célula 15 de 16 SEMICORCHEAS / PLATO, más un silencio de corchea. Sostené el desplazamiento y después, probá con las 16 SEMICORCHEAS / PLATO y DIGITACIONES.

5

FIGURAS
16 SEMICORCHEAS
DIGITACIONES



Mantené la base en el MAZO con el orden de TIMBRES propuesto y explorá con el PLATO todas las FIGURAS, 16 SEMICORCHEAS y DIGITACIONES. Después, cambiá el orden de los TIMBRES de MAZO y repetí la actividad.

6

DESPLEGADO



Probá esta actividad con células de 2 notas (16 SEMICORCHEAS de la 5 a la 10) y de 3 notas (16 SEMICORCHEAS de la 11 a la 14). Armá tus propias ideas con la herramienta **DESPLEGADO**.

7



MAZO

Mientras sostenés el pulso con el MAZO explorá los TIMBRES de PLATO propuestos. Recorré FIGURAS, 16 SEMICORCHEAS y pensá cómo podrían funcionar las DIGITACIONES con estos TIMBRES.

