

João Carlos  
Pinto

TOYS ARE US

*para orquestra*

partitura








Obra não publicada

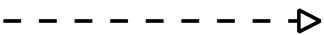
Importante reparo: Por favor, não efetuar a cópia do todo,  
ou alguma parte, deste documento sem a devida autorização

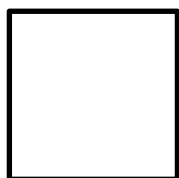
© Copyright 2021 pelo próprio autor

# NOTAS DE PERFORMANCE

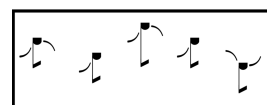
## NOTAS GERAIS:

- 
  - Cabeça da nota redonda – ‘Normal’, ‘ord.’, som de altura definida;
- 
  - Triângulo a apontar para cima – Nota o mais aguda possível;
- 
  - Triângulo a apontar para baixo – Nota o mais grave possível;
- 
  - Quadrado – Som de ar / ruído;
- 
  - Cruz – Sem altura definida / som percussivo;

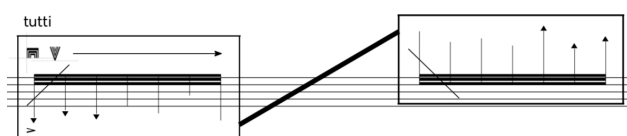
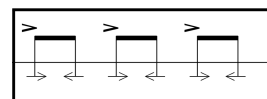
- 
  - Seta de transição – o mais subtil e progressivo possível (pode aparecer entre técnicas, secções, instrumentos, qualquer coisa);



- Caixa de Repetição – Sempre seguida de uma longa linha negra que representa a duração. Dito isto, repetir o conteúdo da caixa durante determinado tempo. Às vezes estas repetições são *ad libitum*:



Enquanto que outras são bastante precisas:

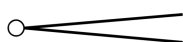


- Nesta exceção, a longa linha negra não representa apenas duração mas, também, uma subida na altura das notas. Este tipo de notação aparece em, praticamente, todos os

instrumentos e pretende que o músico comece por tocar no registo mais grave possível do instrumento (intercalando notas numa moção quase 'bêbada', *ad libitum*) e, progressivamente, ir subindo as alturas até chegar às notas mais agudas possíveis. Esta subida não é suposto acontecer de forma linear/ regular, sendo o objetivo um *glissando textural global*.

flz. ○ *Flatterzunge / Flutter-tonguing*;

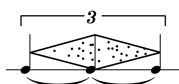
G.P. ○ *General Pause/ Pausa geral* – DURANTE TODA A PEÇA, sempre que isto aparecer, todos os músicos devem 'congelar' a sua posição de forma bastante teatral e dramática. Maestro também deve congelar, não marcando nenhuma divisão e, ao invés, contar internamente e apenas marcar a próxima entrada (tentar ser o mais tenso e dramático possível);



• *Crescendo dal niente / Crescendo* a partir do 'nada';



• *Diminuendo al niente / Diminuendo* acabando em 'nada';



• *Crescendos e diminuendos de densidade*. Quanto maior e com mais pontos se tornar – mais denso é (e vice-versa);

**Nota Importante:** Todos os grupos instrumentais tocam, sempre, juntos, não existem *divisi*, por exemplo, todos os oboés tocam a mesma linha durante toda a peça (o que não significa que irão tocar a mesma coisa – juntos ou em unísono). A única exceção acontece nos violinos e violas – marcas de ensaio **L, M, N e O**.



• Quando esta notação aparece associada com a cabeça de nota quadrada representa a fi □ como o som de ar é reproduzido, i. e., arc √ para baixo ( ) significa expirar e arcada para cima ( ) significa inspirar (esta técnica

pode ser pedida para ser executada diretamente no instrumento [maioria das vezes] ou para o fazer sem nenhum instrumento [harpa, p.e.];

- Na letra de ensaio **M** – **madeiras** (excepto flautas) e **metais** – é aconselhável que usem bocais/ palhetas suplentes, em vez do que está a ser usado para tocar o instrumento. Pode estar velho e em “más condições”, para o efeito pretendido irá servir na perfeição. Se não for possível, usa-se o que está a ser usado para tocar o instrumento, no entanto, ter em atenção as passagens rápidas;
- Na letra de ensaio **R** (“CAOS CULMINANTE – *ad libitum*”), a notação não é para ser interpretada literalmente, é apenas uma sugestão gráfica. Todos devem trabalhar em conjunto para criar a maior, mais caótica e ágil massa sonora possível – o mais agressivo e ruidoso que for possível!
- Na letra de ensaio **V** (quando os músicos começa a sair do palco), eles devem de antemão organizar como vão sair do palco. Devem tocar durante toda a saída e continuar a tocar no *backstage*. Usar o máximo número de saídas que for possível (isto claro que depende do palco em que estiverem a tocar). Quantas mais saídas diferente melhor – para criar uma cacofonia de espacialização. Será necessário eleger líderes para marcar o *diminuendo all niente* antes da letra **W**. Este *diminuendo* deve começar quando, em palco, existirem apenas os percussionistas e o maestro.

#### BALÕES:


- Quando a peça começa, todos os balões devem já estar cheios de ar e atados, prontos para tocar. Os balões devem ter um tamanho médio/ grande e devem ser cheios com o máximo de ar possível;
- Para tocar os balões é aconselhável prender entre as pernas, apertando um pouco para criar um bocado de tensão no plástico e assim fazer a produção de som mais eficaz
- Todos os balões são diferentes. Cada vez que forem tocados serão diferentes. Dito isto, as técnicas não são para serem levadas literalmente, é necessário explorar as sonoridades do balão para alcançar o melhor resultado possível, tendo em com o que é pedido na partitura

(por exemplo: se for mais fácil atingir um som penetrante e agressivo, a dado ponto, com 2 dedos em vez de 3... fá-lo!).

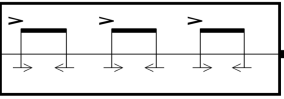
### GARRAFAS DE PLÁSTICO:

- Todas as garrafas devem estar vazias, sem etiquetas, e devem ser tocadas, SEMPRE, com a tampa posta;

PLASTIC BOTTLE  
{ metal object }

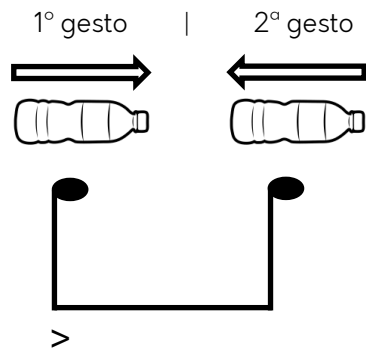


scrape metal object against bottle



*ff* rhythmic

- Quando esta notação aparece, tentar seguir o gráfico das setas com o gesto:

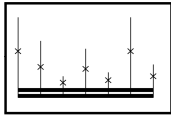


- Para conseguir a acentuação ao raspar - tentar acertar na tampa da garrafa com o objeto de metal.

### KAZOOS:

- Os **kazoos** devem SEMPRE ser tocados com a técnica de *flutterzunge*.

## MADEIRAS:

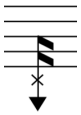


### ▪ *Keyclicks*. Para enaltecer o efeito:

- Clarinetes e Oboés – Usar as chaves maiores e mais graves, ou, raspar muito rapidamente, com a parte de trás das unhas, ao longo das chaves;
- Flautas – Executar esta técnica com a embocadura no sítio.



- Quando é pedido para **soprar agressivamente no papel de alumínio**, primeiro, é preciso ter cuidado ao pegar nele (evitar barulho não pretendido), e segundo, colocá-lo o mais próximo da cara que for possível e depois soprar – isto irá aumentar o volume, qualidade de som/ ruído e agressividade. Tentar diferentes distâncias e usar a melhor;



- **Slap-tongue**. Pressão muito rápida com a língua contra a palheta criando um som com carácter percussivo (tentar ter o mínimo de altura definida possível).

## METAIS:



- **Beijo** no bocal bastante instável e com muita pressão nos lábios – isto irá produzir um vasto leque de sons de ruído ágeis;



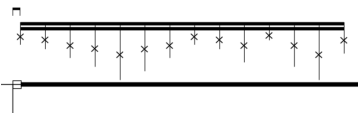
### ▪ *Un-pitched 'static noise'* / ruído branco [apenas para as Trompas].

Diminuir a abertura e forçar o ar pelo bocal, aguentando de forma consistente a distorção do som. O som pretendido pode ser encontrado ao minuto 7:15 do seguinte vídeo:

<https://youtu.be/iIgEM5EZ078?t=7m15s> ;



- **Slap-tongue**. Pressão muito rápida com a língua contra o bocal criando um som com carácter percussivo (tentar ter o mínimo de altura definida possível).



- Som de ar + ruído das válvulas/ pistões.

## PERCUSSÃO:



- Baquetas **duras**;



- Baquetas **moles**;



- Baquetas de **madeira duras**;



- **Abafar** ressonâncias imediatamente;



- Tocar no **centro** da pele do instrumento – mais *secco* e violento;

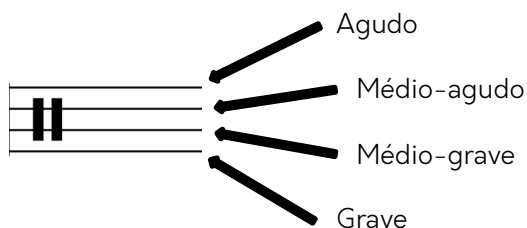


- Tocar no(s) **aro(s)** do instrumento;



- Usar um jornal ou molho de papéis para raspar na pele do instrumento;

- Tom-toms:



- Panela de metal:



- **Todos os percussionistas**, a dado ponto, é-lhes pedido que raspem um objeto de metal numa panela. Esta panela deve ter um tamanho minimamente considerável para surtir efeito. Tentar explorar diferentes pontos de contacto para raspar, a maior parte das vezes funciona melhor virar a panela ao contrário e raspar o seu fundo, mas, cada panela e cada objeto irão produzir diferentes resultados. Dito isto, procurar o som mais rico possível que funda bem com as restantes respirações e sons de garrafas de plástico que vêm do resto da orquestra.

- Megafone:

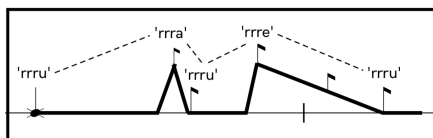


- **Todos os percussionistas**, a dado ponto, é-lhes pedido para usar um megafone. Este megafones devem ter, pelo menos, 15W – megafones com mais que 15W de potência tendem a ter um microfone removível. Se esse for o caso, tocar SEMPRE com o microfone preso ao seu suporte no megafone, atrás do altifalante (não retirar nem mudar a posição do microfone). Todas as técnicas de megafone devem ser feitas com o volume no máximo porque, às vezes, sons de feedback vão aparecer (e eles são bem-vindos!) – isto pode também ser influenciado pelo nível das pilhas, por isso, só por segurança, é melhor tocar sempre com pilhas novas. TODAS as técnicas (exceptuando o falar, com texto, e o respirar) devem ser feitas a boca o mais próxima do microfone possível, para enaltecer o efeito, a riqueza no som e a probabilidade de feedback;



" Like Share Post Click  
Delete Drag Comment  
REPEAT "

- Todas as técnicas de respirar e falar não devem ter qualquer tipo de feedback. As respirações devem ser feitas de forma exagerada (pode ajudar pensar na vocalização < hu >);




- *Quasi growl* através do megafone. O gráfico e as vocalizações são apenas sugestões. Abriu e fechar a boca de forma exagerada usando o < R > francês associando-o com uma vogal; [ Feedback Pretendido! ]




- Premir os lábios contra o **microfone** e **beijar** / sugar com a máxima pressão possível, alcançando o mais penetrante e ruidoso (trilos rápidos podem ainda ser adicionados para criar uma variação muito ágil). [ Feedback Pretendido! ]


- **OPCIONAL:** Todos os tímpanos e gongos, assim como o tam-tam, o bombo e os pratos suspensos – podem ser preparados com correntes de metal. Estas correntes quando maiores e mais pesadas melhor – o que irá enaltecer o caráter agressivo da peça.

#### CORDAS:

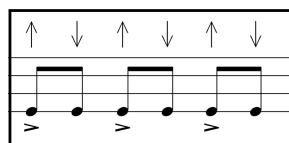
-  **Pizzicato** de *Bartók*. Puxar a corda de tal forma que ela bate no braço do instrumento;

-  **Arcada para baixo com extrema pressão no arco** (*al talon, sempre*) – ruído, sem altura perceptível;

-  **Arcada para cima com extrema pressão no arco** – ruído, sem altura perceptível;

-  **Arcada vertical** (usar uma ou as duas mãos). Executar esta técnica, **SEMPRE**, com o ponto de contacto do arco na corda o mais próximo do talão possível. Quando nenhuma direção é indicada, arcar sempre a partir do fundo (*sul ponticello*) e depois ir em moção superior (até ao meio do braço), e **NUNCA** ir para baixo - retomar a arcada *sul ponticello*. Por vezes, direções serão induzidas graficamente e os músicos apenas têm de as seguir:

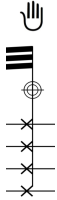
up down up down up down



- Quando esta clave aparece, em vez de representar alturas, ela demonstra, graficamente, **onde tocar no instrumento** e a corda é indicada na forma de texto por cima das notas (nenhuma dedilhação deve ser aplicada, apenas cordas soltas);

— I c. —  
— II c. —  
— III c. —  
— IV c. —

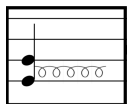
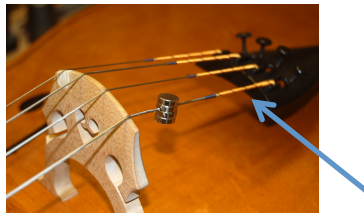
- Quando esta clave aparece, em vez de representar alturas, ela demonstra em **qual corda tocar**. Nenhuma dedilhação deve ser aplicada, apenas cordas soltas;



- **Bater no braço do instrumento** com imensa força arcentando em todas as cordas – criando um som agressivo e percussivo – abafando imediatamente todas as ressonâncias;



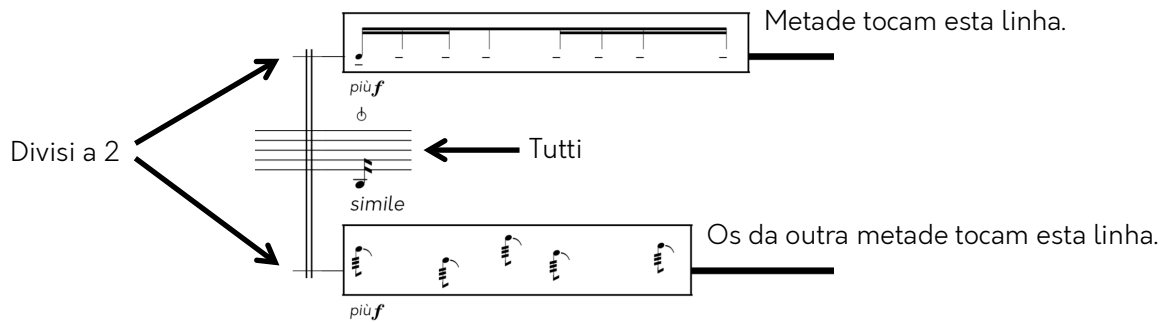
- Tocar no involuço das cordas. Esta técnica é para ser executada **SEMPRE al talon** e com extrema pressão no arco – criando um tremendo som de ‘rugido/grunhido’:



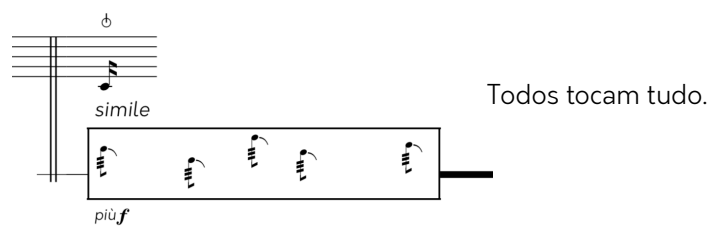
- **Extrema pressão e pequenos movimentos circulares de pulso na arcada** – criando uma interatividade granular e sons rasgados;

- Na letra de ensaio **L** é a primeira vez que as cordas têm uma separação de pautas.

- Violinos e Violas:



- Violoncelos e Contrabaixos:



- Para alcançar isto os músicos terão de tocar 2 instrumentos ao mesmo tempo (por exemplo: ter o violino em posição e ao mesmo tempo ter kazoo na boca pronto para ser (fazer o *pizzicato* de *bártok* ao mesmo tempo que se começa a tocar o kazoo).

## MAESTRO:

- No último momento da peça, quando o maestro está sozinho em palco, é-lhe pedido que atire ou deixe cair a sua batuta ao chão. Ele, enquanto tem as costas voltadas para o público nos compassos anteriores, pode **substituir a sua batuta** por outro objeto que seja parecido (mas tem de ser credível!!) . E, assim, pode atirar de forma bastante agressiva para o chão ou deixar cair de forma dramático, sem a preocupação de estar a estragar a sua batuta.

**NOTA:** Mais notas de performance disponíveis diretamente na partitura.

# TOYS ARE US

[ 2018 ]

JOÃO CARLOS PINTO  
(\*1998)

Extremamente agressivo! [♩ = 60]

bartók pizz.

**ffff** *tutta forza!*

sempre que existem G.P.  
os músicos devem 'congelar'  
a posição de forma bastante  
teatral e dramática.  
(*al fine*)

*sempre simile*

tocar no involcro das cordas  
(atrás do cavalete, perto do afinador)  
com extrema pressão no arco - ruído!

## A Caos.

quando a arcada acabar retomar com um golpe  
agressivo de talão (sempre com exageradíssima pressão no arco!)  
todos os músicos dessincronizados, cada um rumo o seu  
caminho criando uma enorme textura

**ffff** *tutta forza!*

{ arcadas verticais }  
pressão exagerada no arco - sempre

transição o mais subtil e progressiva possível

**ff** *rítmico*

51 accel. . . . . ♩ = 120 accel. . . . .

Cada músico move-se à sua própria velocidade durante os *accelerandi* e *ritardandi*. Todos têm de se encontrar e sincronizar quando uma medida específica de tempo é indicada.

SÍNCRONO

*ad libitum*

58 ♩ = 180 rit. . . . .

*sempre simile*

64 ♩ = 60 rit. . . . .

**E** Homorritmia.

♩ = 30  
[ ♩ = 60 ]

66 - ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ↑ ↓

s/ instrumento { inspirar } { expirar }

70 ord. ↑ ↑ ↑ (sempre simile)

**F** Granulação.

Tempo I [ ♩ = 60 ]

↑  
arcada vertical e extremamente lenta ao longo da IV c. máxima pressão no arco! - ruído, som granular

74

78

alimentar as arcadas alternadamente *ad libitum*

Densidade da granulação progressivamente menos densa

poco a poco

G

85

ESPARSO ----- DENS0

*f* ----- *ffff*

desvanecer lentamente tanto em volume como densidade

H Extremamente delicado.

93

Ivc. sempre

3

3

*ppp* delicato

*ppp*

*ppp*

99

subito

preparar kazoo na boca

*ppp* *fffp*

*ppp*

I

104

extrema pressão e pequenos movimentos de pulso sem arcadas

parar subitamente

*f* granular

*ffff*

J

110

arcada vertical lenta ao longo da IV c. extrema pressão no arco - ruído, som contínuo

parar subitamente

*ffff* *tutta forza!*

alimentar arcadas alternadamente *ad libitum* (atacar com acentuações)

K

ord.

ir, progressivamente, das notas mais graves às mais agudas possíveis

*f* o mais ágil e agressivo possível!

115

*ffffff* *tutta forza!*

*fff* *simile*

*ffffff*

L Mensagens subliminares.

118

Measures 118-125. Bass clef, 5/8 time signature. Measure 118 has a fermata. Measure 119 has a *ffffz* dynamic and a *fz.* marking. A KAZOO (tutti) part is shown in a box with *mf* dynamic. Measure 120 has a fermata. Measure 121 has a 2-measure rest. Measure 122 has a 3-measure rest. Measure 123 has a 4-measure rest. Measure 124 has a 4-measure rest. Measure 125 has a 4-measure rest.

126

M

Measures 126-131. Bass clef, 4/4 time signature. Measure 126 has a *simile* marking. A KAZOO part is shown in a box with *più, f* dynamic. Measure 127 has a 4-measure rest. Measure 128 has a 4-measure rest. Measure 129 has a 4-measure rest. Measure 130 has a 4-measure rest. Measure 131 has a 4-measure rest.

128

N

Measures 128-131. Bass clef, 4/4 time signature. Measure 128 has a *ffff* dynamic and the instruction "o mais enérgico possível". A KAZOO part is shown in a box with *p subito* dynamic. Measure 129 has a 4-measure rest. Measure 130 has a 4-measure rest. Measure 131 has a 4-measure rest.

132

tutti

Measures 132-133. Bass clef, 3/4 time signature. Measure 132 has a *f* dynamic. A KAZOO part is shown in a box. Measure 133 has a *fff* dynamic. A KAZOO part is shown in a box.

134

O

Measures 134-137. Bass clef, 5/8 time signature. Measure 134 has a *ffff sub.* dynamic. A KAZOO part is shown in a box. Measure 135 has a 3-measure rest. Measure 136 has a 4-measure rest. Measure 137 has a 4-measure rest. Measure 138 has a 2-measure rest. Measure 139 has a 5-measure rest.

**P**

↑ { arcadas verticais }  
pressão leve - sempre

142

**Q**

145

lontano

151

**R CAOS CULMINANTE - ad libitum**

os sons mais rápidos e agressivos possíveis! (criar uma massa sonora gigante e caótica)

156

**S**

162

**T**

sons percussivos - ad libitum

**U Súbito.**

BALÃO

173

para balão

2

V

X - Senza Misura



Músicos saem do palco 1 a 1 de forma calma e organizada – ad libitum  
Continuar a tocar, SEMPRE, durante toda a saída.

Quando os músicos de Metais já tiverem todos saído do palco também,  
começar a fazer um diminuendo bastante lento e progressivo até ao nada

181



188



Z