

João Carlos  
Pinto

TOYS ARE US

*para orquestra*

partitura








Obra não publicada

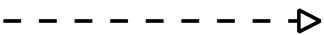
Importante reparo: Por favor, não efetuar a cópia do todo,  
ou alguma parte, deste documento sem a devida autorização

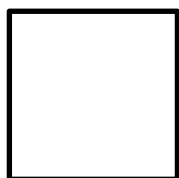
© Copyright 2021 pelo próprio autor

# NOTAS DE PERFORMANCE

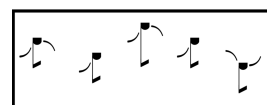
## NOTAS GERAIS:

- 
  - 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;

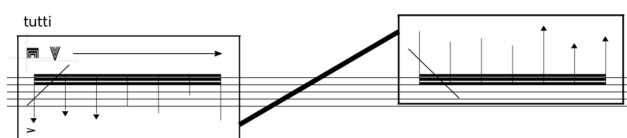
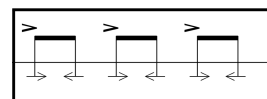
- 
  - Seta de transição – o mais subtil e progressivo possível (pode aparecer entre técnicas, secções, instrumentos, qualquer coisa);



- 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:

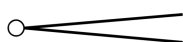


- Nesta exceção, a longa linha negra não representa apenas duração mas, também, uma subida na altura das notas. Este tipo de notação aparece em, praticamente, todos os

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*;

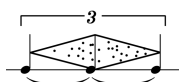
G.P. ○ *General Pause/ Pausa geral* – DURANTE TODA A PEÇA, sempre que isto aparecer, todos os músicos devem 'congelar' a sua posição de forma bastante teatral e dramática. Maestro também deve congelar, não marcando nenhuma divisão e, ao invés, contar internamente e apenas marcar a próxima entrada (tentar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

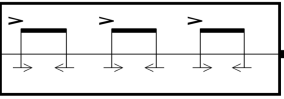
### GARRAFAS DE PLÁSTICO:

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

PLASTIC BOTTLE  
{ metal object }

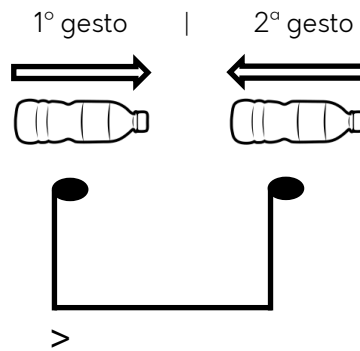


scrape metal object against bottle



*ff* rhythmic

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

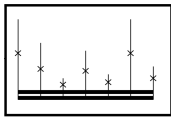


- Para conseguir a acentuação ao raspar - tentar acertar na tampa da garrafa com o objeto de metal.

### 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;



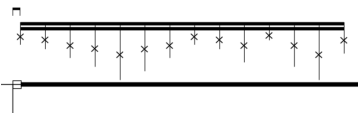
### ▪ *Un-pitched 'static noise'* / ruído branco [apenas para as Trompas].

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;

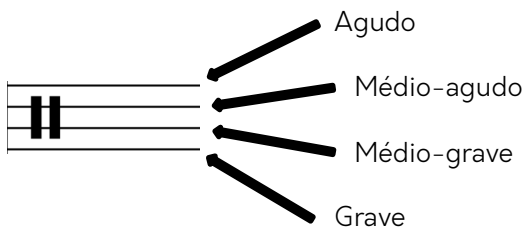


- Tocar no(s) **aro(s)** do instrumento;



- 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:

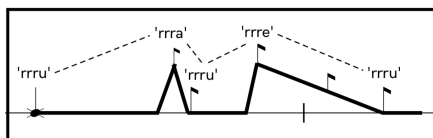


- **Todos os percussionistas**, a dado ponto, é-lhes pedido para usar um megafone. Este megafones devem ter, pelo menos, 15W – megafones com mais que 15W de potência tendem a ter um microfone removível. Se esse for o caso, tocar SEMPRE com o microfone preso ao seu suporte no megafone, atrás do altifalante (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:

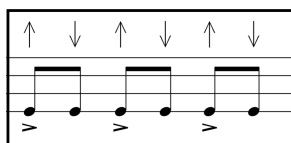
-  **Pizzicato** de *Bartók*. Puxar a corda de tal forma que ela bate no braço do instrumento;

-  **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:

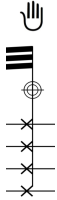
up down up down up down



- 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. —

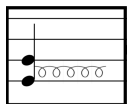
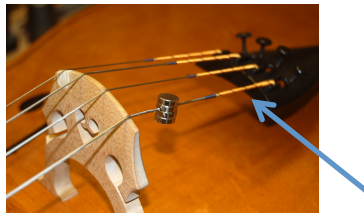
- Quando esta clave aparece, em vez de representar alturas, ela demonstra em **qual corda tocar**. Nenhuma dedilhação deve ser aplicada, apenas cordas soltas;



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



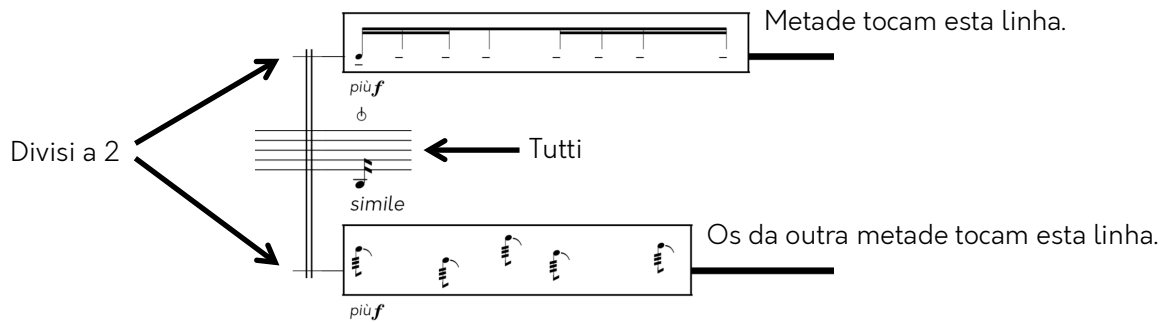
- Tocar no involuço das cordas. Esta técnica é para ser executada **SEMPRE *al talon*** e com extrema pressão no arco – criando um tremendo som de ‘rugido/grunhido’:



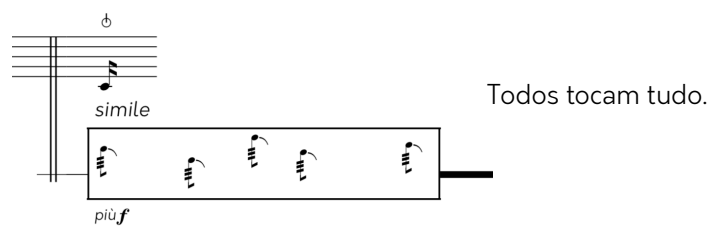
- **Extrema pressão e pequenos movimentos circulares de pulso na arcada** – criando uma interatividade granular e sons rasgados;

- 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

[ 2021 ]

JOÃO CARLOS PINTO  
(\*1998)

Extremamente agressivo! [  $\text{♩} = 60$  ]

**BOMBO**  
{ baquetas duras }

- ⊗ { no centro da pele }
- ⊕ { abafar imediatamente }

Musical notation for BOMBO (hard sticks). It starts with a double bar line and a half note in 1/8 time. The first measure is marked with a circled '8' and a '6/4' time signature change. The second measure is marked with a circled '4'. The third measure is marked with a circled '8' and a '5/4' time signature change. The fourth measure is marked with a circled '7' and an '8' time signature change. The fifth measure is marked with a circled '8'. The notation includes dynamic markings *ffff* *tutta forza, secco!* and *sempre simile*. There are also symbols for 'no center of the skin' (⊗) and 'muffle immediately' (⊕).

Musical notation for BOMBO (soft sticks). It starts with a circled '9' and a '6/4' time signature change. The second measure is marked with a circled '3'. The third measure is marked with a circled '4'. The fourth measure is marked with a circled '3'. The fifth measure is marked with a circled '8' and a '6/4' time signature change. The sixth measure is marked with a circled '4'. The seventh measure is marked with a circled '3'. The eighth measure is marked with a circled '4'. The ninth measure is marked with a circled '1' and a '3/4' time signature change. The tenth measure is marked with a circled '3'. The notation includes dynamic markings *f* and *>*. There is a box labeled 'pegar em jornal/papéis' and a symbol for 'scrape paper on the skin of the instrument' (a rectangle with a diagonal line).

### A Caos.

Musical notation for TAM-TAM (soft sticks) and CHAPA DE TROVOADA (soft sticks). It starts with a circled '3' and a '3/4' time signature change. The second measure is marked with a circled '4' and a '4/4' time signature change. The notation includes dynamic markings *ffff* *tutta forza, sempre!*. There is a box labeled 'mudar para baquetas moles e chapa de trovoada + tam-tam' and a symbol for 'scrape paper on the skin of the instrument'.

### B

transição o mais subtil e progressiva possível

Musical notation for TAM-TAM (soft sticks) and CHAPA DE TROVOADA (soft sticks). It starts with a circled '29' and a double bar line. The notation includes dynamic markings *mf* and *poco a poco*. There is a box labeled 'para megafone & panela { c/ objeto metálico }'.

### C MEGAFONE



Musical notation for MEGAFONE. It starts with a circled '20' and a double bar line. The notation includes dynamic markings *ff* *rítmico*. There are symbols for 'expirar' (V) and 'inspirar' (V).

apenas som de ar o mais próximo do microfone possível

**PANELA**  
{ objeto de metal }



Musical notation for PANELA (metal object). It starts with a circled '20' and a double bar line. The notation includes dynamic markings *f* and *>*.

raspar objeto metálico na panela

Musical notation for TAM-TAM (soft sticks) and CHAPA DE TROVOADA (soft sticks). It starts with a circled '31' and a double bar line. The notation consists of a series of vertical lines representing a rhythmic pattern.

Percussão 2

D

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*

♩ = 180

rit. . . . .

sempre simile

♩ = 60

rit. . . . .

E Homorritmia.

♩ = 30  
[ ♩ = 60 ]

*p*      *f*      *fff*

*fffff* *tutta forza!*      *meno f*

**F** Granulação.  
Tempo I [ J = 60 ]

**I** { baquetas de madeira }

sons extremamente articulados e granulares nos aros e bordas do bombo - sem altura definida

**G**

ESPARSO - - - - - DENSO

**H** Extremamente delicado.

↑ superball/ baqueta de fricção na pele do bombo

**J** BOMBO [no aro] { baqueta de madeira }

**L** Mensagens subliminares.

dizer estas palavras em loop, ordem *ad libitum*  
(exceção: palavra "repeat" é para ser gritada o mais alto possível)

desligar megaphone

" Like Share Post Click  
Delete Drag Comment  
REPEAT "

*f* rápido mas muito articulado e claro

**M**

simile

"on"

" Like Share Post Click  
Delete Drag Comment  
REPEAT "

"off"

**BOMBO**

**N**

ord.

sempre *ffff* tutta forza

*ffff* *ffff*

**BOMBO**

começar a preparar superball

"on"

"off"

"no aro, sempre"

*ffff*

*pp* delicato

sempre simile

**P**

"on"

"off"

{ inspirar }

{ abafar }

{ expirar }

{ superball }

*pp* sempre simile

*f*

*f*

**P**

sempre simile

sempre simile

Percussão 2

**Q**

149

pppp < fff subito >

ppp < fff > ppp >

simile

simile

para baquetas moles

lontano

lontano

simile

**R CAOS CULMINANTE - ad libitum**

CHAPA DE TROVOADA + TAM-TAM

BOMBO

tremolo no bombo mantendo os outros instrumentos sempre a soar criando uma massa sonora gigante

ffffffffff o mais rápido e violento possível! - sempre

**S**

162

apenas BOMBO  
{ baquetas viradas ao contrário }

Muito mais seco e incisivo

**T**

170

3/4

**U Súbito.**

MEGAFONE

'beijo/ sugar' o microfone

para megafone

respirar alternadamente, ad libitum

173

2

4/4

ffffffffff som contínuo, o mais ruidoso possível!

**V**

**X - Senza Misura**

Os músicos vão começar a sair do palco. Continuar a tocar os mesmo gestos, sempre.

Começar as respirações quando os músicos dos Metais começarem a sair do palco.

respirações - ad libitum

177

ff agonizante

Esperar por indicação do Maestro para começar a fazer o diminuendo.

ca. 10"

Sair do palco calmamente

poco a poco

181