

João Carlos  
Pinto

TOYS ARE US

*para orquestra*

partitura








Obra não publicada

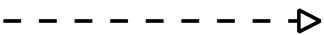
Importante reparo: Por favor, não efetuar a cópia do todo,  
ou alguma parte, deste documento sem a devida autorização

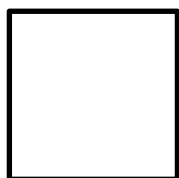
© Copyright 2021 pelo próprio autor

# NOTAS DE PERFORMANCE

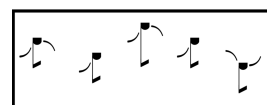
## NOTAS GERAIS:

- 
  - 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;

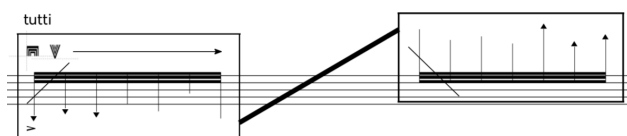
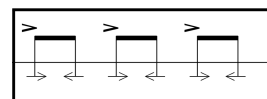
- 
  - Seta de transição – o mais subtil e progressivo possível (pode aparecer entre técnicas, secções, instrumentos, qualquer coisa);



- 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:

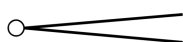


- Nesta exceção, a longa linha negra não representa apenas duração mas, também, uma subida na altura das notas. Este tipo de notação aparece em, praticamente, todos os

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*;

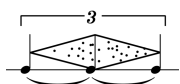
G.P. ○ *General Pause/ Pausa geral* – DURANTE TODA A PEÇA, sempre que isto aparecer, todos os músicos devem 'congelar' a sua posição de forma bastante teatral e dramática. Maestro também deve congelar, não marcando nenhuma divisão e, ao invés, contar internamente e apenas marcar a próxima entrada (tentar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

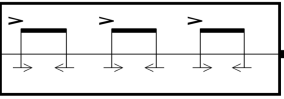
### GARRAFAS DE PLÁSTICO:

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

PLASTIC BOTTLE  
{ metal object }

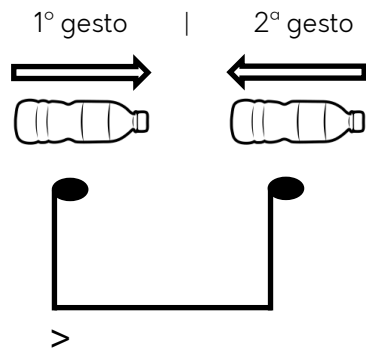


scrape metal object against bottle



*ff* rhythmic

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

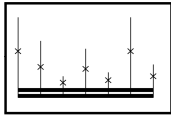


- Para conseguir a acentuação ao raspar - tentar acertar na tampa da garrafa com o objeto de metal.

### 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 caráter 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;



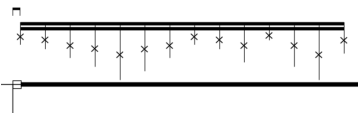
### ▪ *Un-pitched 'static noise'* / ruído branco [apenas para as Trompas].

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 caráter 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;

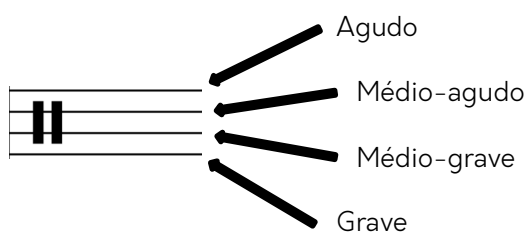


- Tocar no(s) **aro(s)** do instrumento;



- 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:

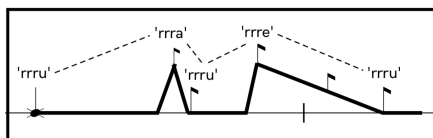


- **Todos os percussionistas**, a dado ponto, é-lhes pedido para usar um megafone. Este megafones devem ter, pelo menos, 15W – megafones com mais que 15W de potência tendem a ter um microfone removível. Se esse for o caso, tocar SEMPRE com o microfone preso ao seu suporte no megafone, atrás do altifalante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

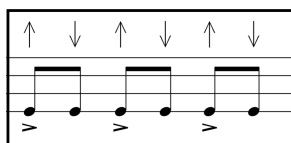
-  **Pizzicato** de *Bartók*. Puxar a corda de tal forma que ela bate no braço do instrumento;

-  **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:

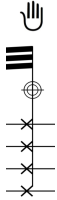
up down up down up down



- 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. —

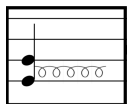
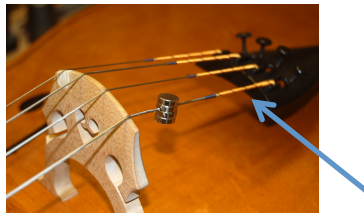
- Quando esta clave aparece, em vez de representar alturas, ela demonstra em **qual corda tocar**. Nenhuma dedilhação deve ser aplicada, apenas cordas soltas;



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



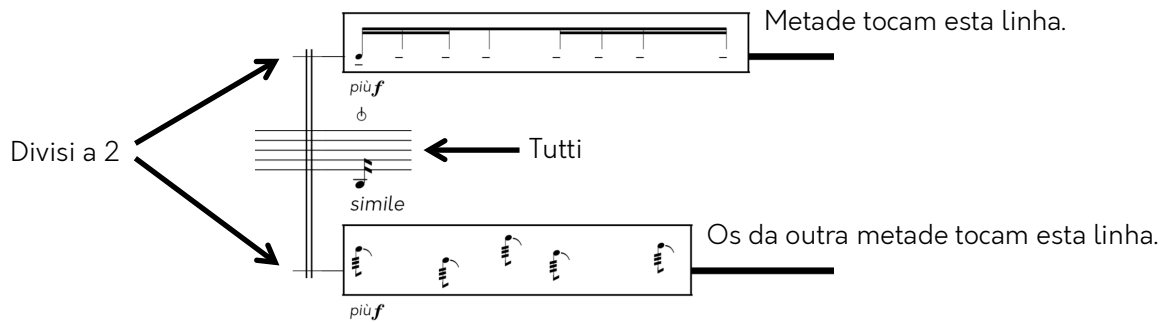
- Tocar no involuço das cordas. Esta técnica é para ser executada **SEMPRE *al talon*** e com extrema pressão no arco – criando um tremendo som de ‘rugido/grunhido’:



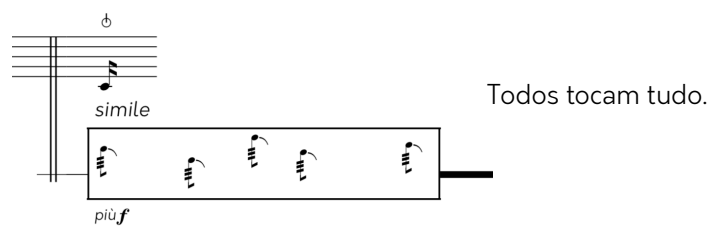
- **Extrema pressão e pequenos movimentos circulares de pulso na arcada** – criando uma interatividade granular e sons rasgados;

- 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 *bartok* 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

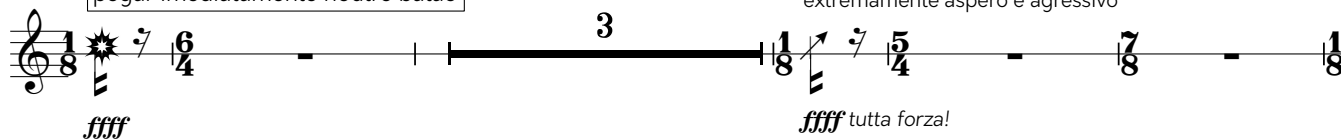
[ 2018 ]

JOÃO CARLOS PINTO  
(\*1998)

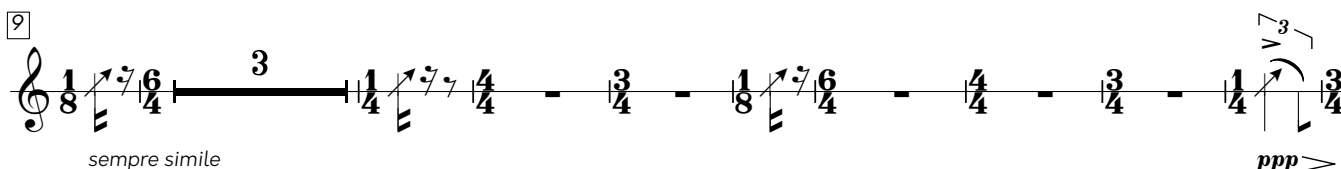
Extremamente agressivo! [  $\text{♩} = 60$  ]

**BALÃO**  a 2, sempre explodir o balão com pionês  
pegar imediatamente noutro balão

**BALÃO**  raspar com 3 dedos produzindo um som extremamente áspero e agressivo

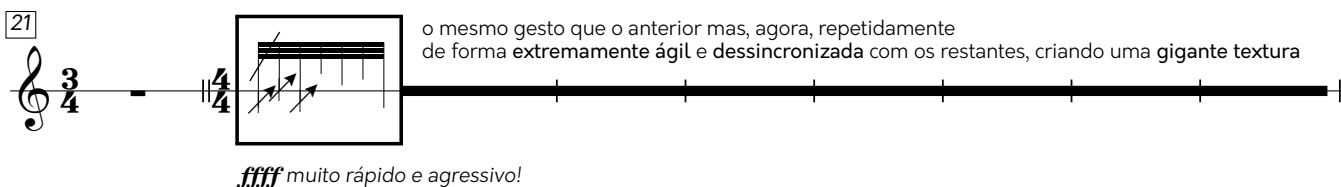


*ffff* *ffff* *tutta forza!*



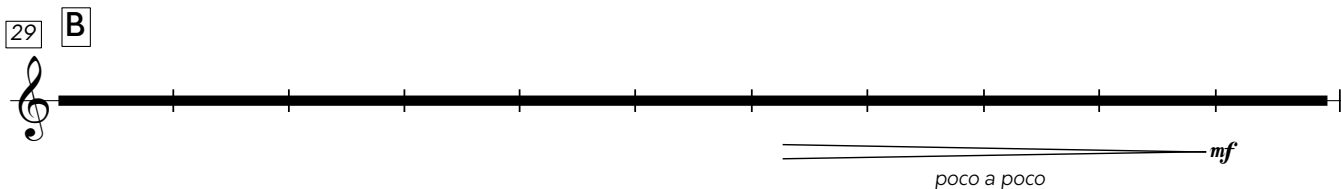
*sempre simile* *ppp*

## A Caos.




o mesmo gesto que o anterior mas, agora, repetidamente de forma extremamente ágil e dessincronizada com os restantes, criando uma gigante textura

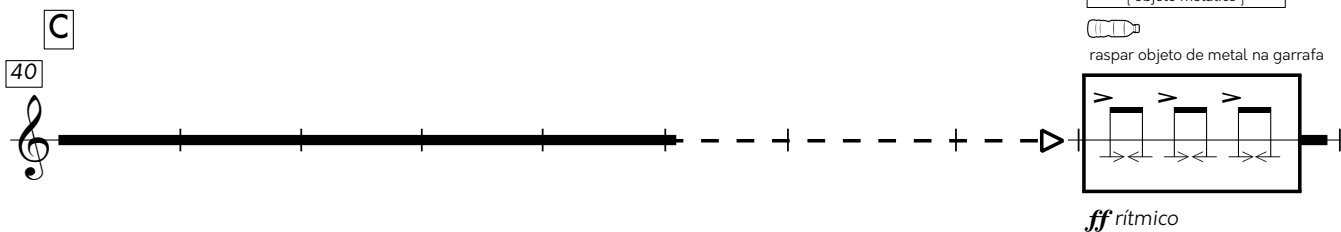
*ffff* muito rápido e agressivo!



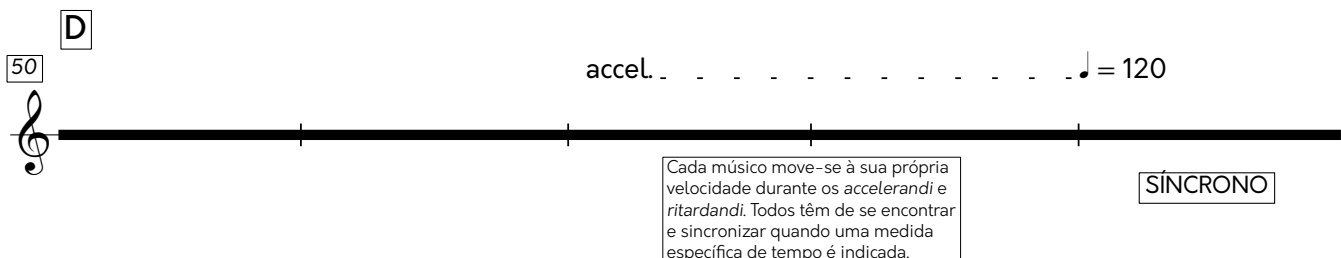
*mf*  
poco a poco

**GARRAFA de PLÁSTICO**  
{ objeto metálico }

 raspar objeto de metal na garrafa



*ff* rítmico



acel.  $\text{♩} = 120$

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**

55 accel. . . . . ♩ = 180 . . . . . rit. . . . .

ad libitum sempre simile

64 ♩ = 60 . . . . . rit. . . . .

2/4

### E Homorritmia.

♩ = 30  
[ ♩ = 60 ]

66

p f fff

{ inspirar } { expirar }


pegar em balão

70

fffff tutta forza! meno f

Densidade da granulação progressivamente menos densa

### F Granulação. Tempo I [ ♩ = 60 ]

**BALÃO**   
agarrar o balão com as duas mãos e deslizar os polegares com imensa pressão - criando sons de estalidos/ sons granulares

74

mp ppp

pegar em balão

78

ffff extremamente DENSO poco a poco

### G

85

f fff desvanecer lentamente tanto em volume como densidade

**H** Extremamente delicado.

93

99

3 dedos, rápido e agressivo

para trompete

*ffff* subito

**TROMPETE**

'beijos' ad libitum



parar subitamente

*f*

*ffff*

**J**



simile

**K**



simile

parar subitamente

*ffff* mais ágil que previamente

simile

**L** Mensagens subliminares.

**M**



{ apenas bocal desanexado de instrumento }  
flz.

118

para bocal

*f*

**N**

colocar bocal ao contrário no instrumento

128

**TROMPETE**

*p* subito

*ffff* tutta forza!

*ffffp*

*ffff* tutta forza!

**O**

recolocar bocal normalmente

134

*ffff* sub.

Trompetes

**P**

142

{ inspirar }

{ expirar }

*mp*

145

*sempre simile*

**Q**

149

*mf*

*mf*

153

lontano

*ppp*

*simile*

*pppp possible*

*ffff*

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

156

*ffffff* o mais ágil possível! - sempre

**S**

162

**T**

170

ESPARSO - súbito

sons curtos e sons percussivos - ad libitum

o mais DENSO possível - súbito

170

*sempre fffffff*

*simile a [R]*

V

177

X - Senza Misura



Continuar a tocar, SEMPRE, os mesmo gestos. Os músicos vão começar a sair do palco 1 a 1.  
Primeiro saem as Cordas e depois as Madeiras.  
Quando todos os músicos de Madeiras tiverem saído, começar também a sair do palco.  
Continuar a tocar, SEMPRE, durante toda a saída.  
Quando já no backstage, começar a fazer um diminuendo lento e progressivo até ao nada.

181



*poco a poco*