

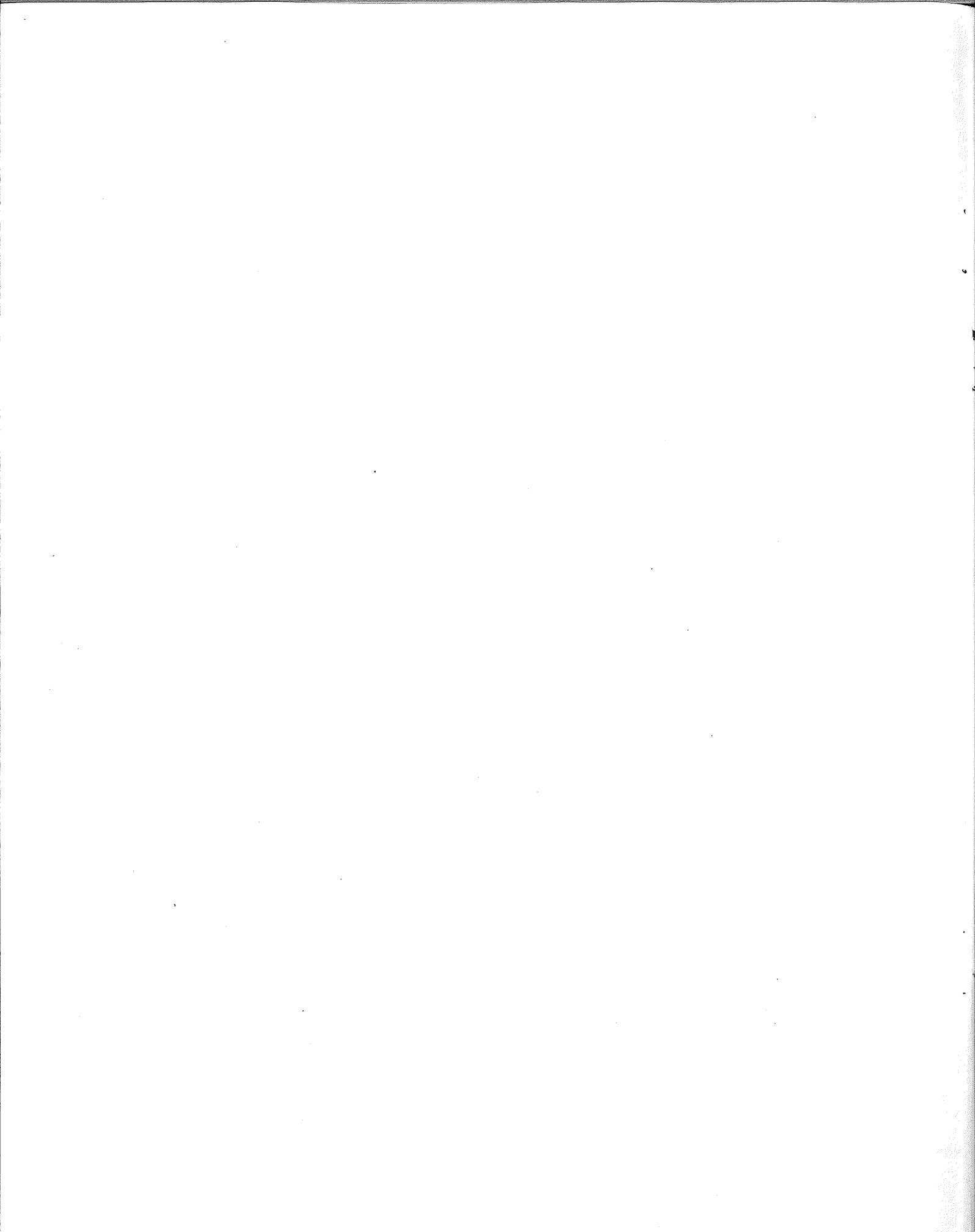
Quodlibet

7

JUEGOS DE CÁMARA

Tanda de piezas musicales para
grupos variados de instrumentos

Fernando Palacios



JUEGOS DE CÁMARA

TANDA DE PIEZAS MUSICALES PARA GRUPOS VARIADOS DE INSTRUMENTOS

INTRODUCCIÓN

Este es un ciclo de cinco juegos musicales diferentes que pueden ser tocados por cualquier combinación instrumental. Son piezas musicales, por tanto, de instrumentación variable, compuestas para ser interpretadas por los alumnos de un centro escolar, conservatorio, escuela de música, o por un grupo de amigos o profesionales de la música de cámara; lo único que se pide es que los intérpretes sean capaces de afinar y llevar medianamente bien un ritmo.

Aunque parecen obras algo enigmáticas a primera vista, si se leen estas breves notas se comprobará que son muy sencillas de entender y bastante fáciles y libres de tocar: para jugar a cualquier juego se deben conocer primero sus reglas.

Estas cinco piezas se aproximan, aunque sea desde lejos, a estructuras más o menos clásicas, e incluso a maneras concretas de hacer música. Las fuentes de donde parten son: un rondó, una suite, un canon, un poema sinfónico y una banda sonora. En el subtítulo de cada pieza figura esa relación.

Lo primero que se debe tener en cuenta al acercarse a estos juegos musicales es que están contruidos siguiendo principios básicos de **música aleatoria**, es decir, música donde el azar interviene decisivamente. Es música que tiene tanta libertad en su interpretación que cada vez que se toca suena de una manera muy diferente: eso no es nada negativo, sino que forma parte de su esencia. Es escritura a medio terminar, el intérprete debe acabarla al resolver y completar cada juego.

Parte del juego de estas piezas se establece de la siguiente manera: cada uno de los pentagramas se puede leer de cuatro maneras distintas: por la cara, por el revés, boca arriba y boca abajo; por lo tanto, se ofrecen cuatro posibles versiones de cada material con las letras A, B, C y D. El autor invita a los interesados a leer los juegos de diversas maneras y elegir (o acumular) los resultados que más le gusten.

Aquí llegamos a una insólita coincidencia de tiempo y espacio. Mientras escribo estas líneas recibo en el correo los *Tres palíndromos* para piano a cuatro manos de José Luis Turina, editados en el número anterior de *Quodlibet*. Lo curioso es que las tres piezas tratan un asunto musical idéntico al de estos *Juegos de cámara*: el hecho de que toda escritura puede llegar a ser leída desde distintos ángulos. Si bien Turina da ya las piezas resueltas y acabadas, y en estos juegos debe ser el intérprete quien efectúe esa labor. Quizás mis piezas estén más cercanos a las bromas del cuentecillo de Roald Dahl *El vicario*, que hablaba al revés, donde *amar* se convierte en *rama*, *sapos* en *sopas*, *anal* en *lana*, *zorra* en *arroz*... e incluso *si para* en *hará pis*. Consideren, pues, los lectores que ambas obras musicales tienen ese feliz punto de coincidencia y de complemento: al fin y al cabo, son creaciones de dos autores nacidos -como estas dos obras- con escasas horas de diferencia (12 y 13 de octubre de 1952).

La especificación de "para grupos variados de instrumentos" que figura en el título se debe entender en su más amplio sentido, puesto que estos juegos han sido creados para que sirvan como material de trabajo para todo tipo de agrupaciones:

- de instrumentos iguales (solamente clarinetes, o violines, o trompas...)
- para grupos camerísticos clásicos (trío clásico, cuarteto de cuerda, quinteto de viento, grupo de metales, cuarteto de saxofones...)
- grupos mixtos (un grupo formado por dos violines, tres flautas, una guitarra, un percusionista, dos cantantes y una tuba...)
- de instrumentos didácticos (xilófonos, metalófonos, carillones, pequeña percusión...)
- grupos heterogéneos (una clase donde haya flautas, instrumentos informales, sintetizador...)

También pueden servir a grupos pequeños de dos o tres componentes, e incluso a un mismo instrumento tocado por varios intérpretes (marimba a dos, piano a tres...). Del mismo modo, pueden interpretarse por un solo músico que haya grabado previamente varias voces que se sumen a la del directo de un concierto.

A simple vista se comprueba que **no se indica ninguna clave** en los pentagramas; la razón es que cada instrumento puede leer la música según su clave más favorable. ¡Atención!, los transpositores (clarinetes, trompas, corno inglés, saxofones...) leerán como si no lo fuesen, es decir, como si la partitura ya estuviese pasada a su tonalidad. Cada instrumentista puede elegir también su clave de lectura dependiendo de lo que decidan entre todos los componentes del grupo de cámara. (Según en qué clave o dirección se lean las partituras pueden resultar enarmonías, FA y DO bemoles, MI y SI sostenidos: no hay por qué preocuparse, no pasa nada, es así; resulta algo más difícil de leer, pero... "el juego es el juego").

De lo que aquí está escrito se desprende que, una misma melodía, según qué instrumentos la toquen, puede transformarse en varias voces paralelas que se mueven simultáneamente siguiendo todos sus requiebros; una simple voz puede pasar a ser una polifonía sincronizada, una especie de "melodía múltiple politonal aleatoria", que aumenta ligeramente el desorden tonal y armónico de cada pieza, pero, a cambio, añade riqueza, variedad e imprevisibilidad.

Del mismo modo, también se puede elegir la octava en la que se quiera tocar, dependiendo del registro del instrumento. La extensión en todos los pentagramas es siempre la misma:



Para ordenar un poco más las ideas, aconsejo guiarse por estas sugerencias

de juego que pueden ser transformadas o cambiadas a conveniencia del grupo o del director que afronte una interpretación:

- Los instrumentos agudos (violín, flautín, flauta, oboe, corno inglés, clarinete en Mi \flat , saxos soprano, soprano, trompeta...) pueden tocar todo en clave de SOL.
- Los instrumentos medios (viola, clarinete en Si \flat , saxo tenor y alto, trompa...) pueden tocar en clave de DO (en primera, segunda, tercera o cuarta).
- Los instrumentos graves (violonchelo, contrabajo, fagot, saxos barítono, trombón, tuba...) tocarán en clave de FA.
- Los instrumentos de gran extensión, como el piano, órgano, guitarra, arpa, etc... se sumarán al grupo que quieran, en la clave que lo deseen.
- Los pentagramas superiores no señalan voces agudas, ni los inferiores graves.
- Es muy importante equilibrar las sonoridades de cada instrumento regulando su dinámica y atendiendo a los principios generales: los metales tienen más potencia que el resto, la guitarra menos, las maderas varían mucho dependiendo del registro en que tocan...
- Como ya explicaba más arriba, las partituras se pueden colocar en el atril de cuatro maneras distintas: por la cara, por el revés, boca arriba y boca abajo. Cada cual elige cómo las quiere colocar,

independientemente de cómo lo hagan los demás, sólo tienen que atender a las reglas particulares de cada juego. (A primera vista se comprueba que hay algunas anomalías en la escritura, como alteraciones a derecha e izquierda de las notas, plicas y números al revés...: son para facilitar la lectura boca abajo de cada pentagrama; por ello, las indicaciones escritas al revés no afectan).

- Las alteraciones que hay al principio de algunas piezas indican las notas alteradas en todo el pentagrama (por cierto, nunca conservarán el clásico orden de las tradicionales). Las alteraciones accidentales afectarán solamente a las notas del compás, si lo hubiera; o a cada nota particular, en caso de no existir compás.

ÁGAPE CON DISCURSOS

(Rondando un *Rondó*)

Para ambientar esta obra imagino la siguiente situación: *Se celebra un ágape al que estamos todos invitados. En realidad, más que un banquete en toda la regla es un buffet donde los invitados vamos "picando" de las bandejas variadas que se nos ofrecen, y bebiendo los muchos refrescos y licores que se muestran en el bar. De vez en cuando, alguien se lanza a leer un breve discurso en homenaje a los anfitriones, que para eso invitan; en ese momento dejamos de comer, atendemos y, cuando acaba la disertación, proseguimos la pitanza. Entre el picoteo y los discursos se va pasando el rato, hasta que los invitados nos vamos marchando y la fiesta toca a su fin.*

Si observamos el juego (para entendernos, la partitura), rápidamente veremos las relaciones entre la narración y los pentagramas:

1. Hay ocho bandejas cuadradas de canapés y seis redondas de bebidas que se pueden degustar en el orden y cantidad que se desee -cada invitado puede tomar lo que más le guste y la cantidad que su apetito le permita, sin llegar a un incómodo atracón-. Como es natural, todo el mundo come al mismo tiempo, y bebe cuando lo considera necesario.

Las relaciones con la música son evidentes: las bandejas contienen música escrita; las cuadradas (canapés) están distribuidas arriba y abajo, a izquierda y derecha están las redondas (bebidas). Como cada invitado elige de la bandeja que quiere, siempre sonarán simultáneamente varios pentagramas diferentes, salvo coincidencias.

Habrá que tener en cuenta dos reglas primordiales: a) cada intérprete empezará a tocar (a comer y beber) cuando lo desee, siempre que comience cuando los otros inician un compás, y **mantenga la pulsación y la sincronía con el conjunto** (una de las posibilidades es empezar todos a la vez); elegirá las bandejas que más le apetezcan, tocando su contenido sin solución de continuidad, hasta que... alguien se disponga a hablar; y b) hay que evitar que ningún instrumento sobresalga por encima de los demás, solamente cuando los matices lo indiquen.

2. Hay varios discursos. Cuando alguien quiera hablar, se levantará, dará unos toques de atención en su vaso y, cuando todos callen, soltará su charla. Al fin de ésta todos vuelven a comer. Puede haber cuantos discursos se desee, pero teniendo en cuenta que cada uno de ellos será interpretado por un instrumento a solo. Su contenido lo constituyen compases sacados de las bandejas de canapés y bebidas (ya se sabe: "se habla de lo que se come").

Cuando un intérprete se levanta, o hace una señal al resto de participantes, querrá decir que, una vez se acabe el canapé que cada cual está tocando, se procederá a la lectura de su discurso. Todos atenderán al solo del compañero y estarán preparados para reanudar la obra inmediatamente después del calderón final de cada solo. Si hay algún comensal rezagado, la irrupción del discurso le hará callar.

3. Cuando el grupo considere que ya es hora de terminar lo hará poco a poco. Este final se puede decidir previamente, es decir, antes de empezar a tocar (Ej.: “después del tercer discurso vamos acabando”), o sobre la marcha (Ej.: “ya no puedo aportar nada más... me voy callando”).

CUATRORTAUC BAILESELIAB

(Algo menos que una *Suite de danzas*)

Son cuatro danzas para tocar y bailar. Las cuatro están escritas a tres voces y cada una de ellas tiene un compás diferente: a dos, a tres, a cuatro y combinando los tres anteriores. Las piezas se pueden tocar unidas, seguidas o por separado, así como ser interpretadas por el número de instrumentistas que se desee, con un mínimo de tres (uno para cada voz).

Si hay un grupo de amigos que se decidan a bailar con la música, mejor que mejor.

Junto al título de cada una de las piezas se especifican las alteraciones que tendrán las notas durante todo el pentagrama; estas alteraciones se respetarán, se toque en la clave o instrumento que se toque.

Recuerda: en realidad no son cuatro bailes (“seliab ortauc”), sino dieciséis, puesto que se pueden tocar de las cuatro maneras descritas más arriba. Los pentagramas superiores no señalan voces agudas, ni los inferiores graves: cada intérprete puede elegir de cada pieza el pentagrama que guste y tocarlo con la clave que le vaya bien a su instrumento. Por lo tanto, la cantidad de danzas diferentes que resultan de estas combinaciones es innumerable: no son dieciséis bailes, sino miles.

CÍRCULO VICIOSO Y RUMBOSO

(A punto de ser un *Canon*)

Este canon está escrito para que pueda sonar a innumerables voces. En vez de ser un “canon enigmático”, como aquellos del Barroco –que eran jeroglíficos donde había que adivinar dónde entraban las voces–, es un canon generoso: cualquier entrada le viene bien. Se puede hacer con él lo que se quiera (hasta no tocarlo e imaginarse el barullo mentalmente); pueden entrar las voces en compases sucesivos, o cada dos, tres, cuatro compases...; es evidente que los resultados son todos diferentes. También se puede tocar solamente a dos o a tres voces, eligiendo las entradas que más gusten.

He puesto un par de ejemplos a cuatro voces con diferentes entradas; pueden servir sólo como indicación general de cómo jugar. El tempo recomendado es **Moderato** $\text{♩} = 80$, aunque se puede tocar al tempo que se quiera, sin sentirse agobiado. Debe interpretarse resaltando mucho el ritmo y potenciando todo lo posible los choques disonantes que resulten.

Recuerda: como en el resto de estos juegos, los instrumentos pueden duplicar cada una de las voces, tocando cada uno en su clave y tonalidad. También se puede tocar de las cuatro maneras señaladas (por delante, por detrás...). Los pentagramas superiores no señalan voces agudas, ni los inferiores graves: cada intérprete puede elegir de cada pieza el pentagrama que guste y tocarlo con la clave que le vaya bien a su instrumento.

LOS GUARISMOS DE LA NOCHE

Historia numérica para dormir en doce escenas (casi un *Poema sinfónico*).

Este juego está constituido por seis escenas (1 a 6) y sus consiguientes inversiones (7 a 12), cada una de las cuales contiene una melodía y un acompañamiento de efectos especiales.

Hay tres voces de efectos sonoros, que enmarcan y protegen a la melodía, que pueden ser interpretadas por tres o más instrumentos de cualquier tipo. Su escritura, más o menos gráfica, insinúa ruidos y sonoridades que describe la narración y que cada intérprete tendrá que imaginar y plasmar con su instrumento, con su voz o con cualquier cachivache que emita sonidos (una versión ideal de esta pieza sería la de varios instrumentos tradicionales haciendo la melodía, y otros de fabricación casera para los efectos sonoros).

Recuerda: la melodía puede ser tocada por un solo instrumento o por varios, siempre ateniéndose a la regla general de estas piezas: cada instrumento la interpreta según su clave más favorable, y los transpositores la tocan como si no lo fuesen, siguiendo exactamente igual todos sus requiebros.

¿Qué orden se debe seguir...? Depende de cómo se quiera contar la historia: para ello se ordenarán las doce escenas al gusto del grupo y se procederá a su ejecución (no olvidemos que hay otras doce escenas invertidas en la cara opuesta). Después de cada escena se especifica una suma que indica la relación numérica que hay entre escenas opuestas: la 1 con la 12, la 2 con la 11, la 3 con la 10... Esta historia se podría contar de muchas otras maneras, con resultados insospechados. Por ejemplo: a) empezando en el 7 y siguiendo la serie numérica hasta acabar en el 6; b) se puede tocar la partitura cambiando las escenas de sitio hasta hacer una pieza a gusto: 8, 12, 7, 6, 1, 5, 4, 3, 2, 9, 11, 10.

TREN DE VERSOS

(Aproximación a una *Banda sonora*)

Es una especie de tren de seis vagones (numerados del 1 al 6). En él tenemos nuestro asiento reservado (se elige el vagón que se quiera), pero nadie nos impide recorrer el tren a nuestro antojo cuantas veces queramos, siempre que acabemos volviendo a nuestro asiento. Hay que tener en cuenta que, para ir de un vagón a otro, tenemos forzosamente que pasar por los vagones intermedios, nunca nos podemos saltar ninguno. Para volver al punto de partida tendremos que efectuar el recorrido al revés. El sentido de ida y el de vuelta de cada uno de los vagones se consigue colocando la partitura hacia arriba o hacia abajo.

Pongamos un ejemplo: para ir del 1 al 4 tenemos que pasar forzosamente por el 2 y el 3, y para volver, nuevamente por el 3 y el 2; o sea, el recorrido sería éste: 1i, 2i, 3i, 4i, 4v, 3v, 2v y 1v. Evidentemente, también se puede hacer el recorrido completo partiendo de cualquier vagón; este itinerario completo comprenderá las 12 posibilidades de una de las carillas del juego, es decir, una pieza con los 12 fragmentos empalmados. En la otra cara hay otro tanto.

Cada vagón tiene un verso de ida y otro de vuelta que dan la clave de la interpretación. Cuando se interprete esta pieza en público, se puede, en cada momento, declamar a viva voz el verso que corresponda.

LA FUNDACION CAJA DE MADRID CON LA

MUSICA



CAJA DE MADRID

CONCIERTOS INFANTILES
CONCIERTOS PARA ESCOLARES
CONCIERTOS EN CENTROS DE BUP
MUSICA EN LOS PUEBLOS
FESTIVAL FLAMENCO
JAZZ EN CLUBS
MUSICA EN LA REAL ACADEMIA
DE BELLAS ARTES DE SAN FERNANDO

APOYO A LA ENSEÑANZA
EDICIONES:
INVESTIGACION Y MUSICOLOGIA
EDICIONES DISCOGRAFICAS
MEMORIAS DE TOMAS BRETON
ENCARGOS DE CREACION MUSICAL
EDICION DEL CODICE DE MADRID
COLECCION DE MUSICOLOGIA

ÁGAPE CON DISCURSOS (rondando un Rondó) (A)

Juegos de cámara Fernando Palacios

DISCURSOS

DISCURSOS

ÁGAPE CON DISCURSOS (rondando un Rondó) (B)

Juegos de cámara Fernando Palacios

ÁGAPE CON DISCURSOS (rondando un Rondó) ©

Juegos de cámara Fernando Palacios

1

1

2

2

3

3

4

4

DISCURSOS

DISCURSOS

5

5

6

6

7

7

8

8

Juegos de cámara Fernando Palacios

ÁGAPE CON DISCURSOS (rondando un Rondó) ©

CUATROTAUO BAIJESIAJAB (algo menos que una "suite de danzas") (A)

Juegos de cámara Fernando Palacios

MARCHA A DOS

Do# y Mi b Vivace ♩ = 126

Do# y Mi b Vivace ♩ = 126

SODACHRAM

VALS A TRES

Sol y Lab Presto ♩ = 160

Sol y Lab Presto ♩ = 160

SERTASIAV

BOLERO A CUATRO

Sib, Reb y Fa# Allegretto ♩ = 104

Sib, Reb y Fa# Allegretto ♩ = 104

ORTAUCAORELOB

JOTA RARA

Sol# y Re#

Sol# y Re#

ARARATOI

CUATROTAUO BAILESJIAAB (algo menos que una "suite de danzas") (C)

Juegos de cámara Fernando Palacios

MARCHA A DOS

Do# y Mi \flat Vivace $\text{♩} = 126$

SODAHCRAM

Do# y Mi \flat Vivace $\text{♩} = 126$

VALS A TRES

Sol y Lab Presto $\text{♩} = 160$

SERTASLAV

Sol y Lab Presto $\text{♩} = 160$

BOLERO A CUATRO

Sib, Reb y Fa# Allegretto $\text{♩} = 104$

ORTAUCAORELOB

Sib, Reb y Fa# Allegretto $\text{♩} = 104$

JOTA RARA

Sol# y Re#

ARARATOL

Sol# y Re#

CÍRCULO VICIOSO Y RUMBOSO (a punto de ser un canon) (A)

Juegos de cámara Fernando Palacios

Moderato ♩ = 80 (recomendado)

The first system of the musical score consists of four staves. The top staff contains the primary melodic line with various rhythmic patterns and accidentals. The second and third staves provide harmonic support with chords and moving lines. The bottom staff is a bass line. The music is in 2/4 time and features a key signature of one sharp (F#).

The second system continues the piece and introduces trills, indicated by the 'tr' markings above notes in the upper staves. The rhythmic complexity increases with sixteenth-note passages. The bottom staff continues with a steady bass line.

The third system features more intricate rhythmic patterns, including sixteenth-note runs and trills. The music concludes with a final cadence in the top staff, while the lower staves continue with their respective parts.

Moderato ♩ = 80 (recomendado)

Juegos de cámara Fernando Palacios

CÍRCULO VICIOSO Y RUMBOSO (a punto de ser un canon) (B)

CÍRCULO VICIOSO Y RUMBOSO (a punto de ser un canon) ©

Juegos de cámara Fernando Palacios

Moderato ♩ = 80 (recomendado)

The musical score is written for four staves in 2/4 time. The first two staves are for the upper voices, and the last two are for the lower voices. The music features a complex rhythmic pattern with frequent trills and tremolos, indicated by 'tr' and 'tr~~~~~' markings. The key signature is B-flat major, and the tempo is Moderato. The score is divided into three systems, with the final system ending in a double bar line.

Moderato ♩ = 80 (recomendado)

Juegos de cámara Fernando Palacios

© CÍRCULO VICIOSO Y RUMBOSO (a punto de ser un canon) ①

LOS GUARISMOS DE LA NOCHE (casi un "poema sinfónico") (A)

Juegos de cámara Fernando Palacios

historia numérica para dormir en doce escenas

1. ... una gran ciudad, un barrio, una noche de un crudo invierno, una calle mojada con una niebla espesa... tras una solitaria farola, un hombre espera... un sombrero, un gesto asustado, un puño que aprieta un papel arrugado...
(1+1+1+1+1+1+1+1+1+1 = 12)

Lento y muy piano

Muy lento y pianísimo (12-11 = 1)

12. ... se queda imaginando un buen rato fantásticas sobre enigmáticos mensajes que el viento le trae a su ventana, pero el sueño le acaba venciendo... en un reloj dan las doce... cómo se pasa el tiempo! pero si hace sólo un momento habían dado las once!

4. ... cuatro suspiros, cuatro miradas... un papel es arrebatado, extendido y leído...
(4+4+1 = 9)

9. ... tranquilamente, abre la ventana y lo coge... todavía se advierte algo escrito en él: son nueve renglones a mano con unas incomprendibles y extrañas instrucciones; de ellos, cinco son ya ilegibles...
(9-5 = 4)

2. ... se oyen dos pasos simultáneos que se aproximan: se acercan dos sombras, ya son dos siluetas, dos abrigos, dos pistolas... un objetivo...
(2+2+2+2+2+1 = 11)

accelerando

11. ... con este ya son once los papeles iguales de su colección... ¿por qué la guarda? ¿será por la fascinación que poseen las cosas inalcanzables? ¿espera a cumplir nueve años para...? mira el papel... está en muy mal estado, buel muy mal... hace una bola con él, abre la ventana y lo tira a la calle...
(11-9 = 2)

5. ... cinco segundos de silencio... dos miradas de hielo, un mismo movimiento violento...
(5+2+1 = 8)

8. ... un niño de ocho años ve cómo un desgastado papel se queda pegado al cristal mojado de su ventana... se queda en silencio mirándolo tres segundos con una cierta parsimonia...
(8-3 = 5)

3. ... tres palabras, tres brillos de linterna, tres gritos... un cuerpo cae...
(3+3+3+1 = 10)

10. ... el niño busca en su caja de los secretos: de ella saca otros diez papeles arrugados e iguales... los compara: salvo algunas irregularidades en el formato de siete de ellos, todos vienen a contar los mismo...
(10-7 = 3)

6. ... un papelucho manoseado y arrugado se escapa de entre las nerviosas manos... hay seis intentos infructuosos por apoderarse de él... una oleada de viento impulsa al papel, que se aleja volando a la deriva...
(1+6 = 7)

7. ... al singular viajero le sobrevienen siete inusitadas peripetas (es transportado por el capó de un coche, la rueda de una bicicleta, la suela de un zapato, una papelera, un barrendero, un basurero y una bogaera), pero el codiciado e ignorado papel consigue llegar al otro extremo de la ciudad...
(7-1 = 6)

historia numérica para dormir en doce escenas

LOS GUARISMOS DE LA NOCHE (casi un "poema sinfónico") (B)

Juegos de cámara Fernando Palacios

LOS GUARISMOS DE LA NOCHE (casi un "poema sinfónico") ©

historia numérica para dormir en doce escenas

LOS GUARISMOS DE LA NOCHE (casi un "poema sinfónico") D

historia numérica para dormir en doce escenas

7. ... pero el codiciado e ignorado papel consigue llegar al otro extremo de la ciudad, después de sobrevenirle siete inusitadas peripecias (una boguera, un basurero, un barrendero, una papelerera, la suela de un zapato, la rueda de una bicicleta y el capó de un coche... (-1+7 = 6)

6. ... una oleada de viento impulsa al papel, que se aleja volando a la deriva... hay sets intentos infructuosos por apoderarse de él... un papelucho monoseado y arrugado se escapa de entre las nerviosas manos... (6+1 = 7)

10. ... todos vienen a contar lo mismo, salvo algunas irregularidades en el formato de siete de ellos... el niño compara con los otros diez papeles arrugados e iguales de su caja de los secretos... (-7+10 = 3)

3. ... un cuerpo cae, tres gritos, tres brillos de linterna, tres palabras... (1+3+3+3 = 10)

8. ... alguien se queda en silencio mirándolo tres segundos con una cierta parsimonia: un niño de ocho años ve cómo un desgastado papel se pega al cristal mojado de su ventana... (-3+8 = 5)

5. ... un mismo movimiento violento, dos miradas de hielo, cinco segundos de silencio... (1+2+5 = 8)

11. ... hace una bola con él, abre la ventana y lo tira a la calle... huele muy mal, está en muy mal estado... mira cómo cae el papel, ¿espera a cumplir nueve años para...?, ¿será por la fascinación que poseen las cosas inalcanzables?, ¿por qué lo los guarda?... con éste ya son once los papeles iguales de su colección... (-6+11 = 2)

2. ... un objetivo, dos pistolas, dos abrigos, dos situaciones, ya son dos sombras que se acercan... se oyen dos pasos simultáneos que se aproximan... (1+2+2+2+2+2 = 11)

9. ... cinco renglones son ya ilegibles, nueve están escritos a mano con unas incomprensibles y extrañas instrucciones... el niño, tranquilamente, ha abierto la ventana y lo ha cogido... (-5+9 = 4)

4. ... un papel es arrebatado, extendido y leído... cuatro miradas, cuatro suspiros... (1+4+4 = 9)

12. ... ¡pero si hace sólo un momento habían sonado las once!, hay que ver cómo se pasa el tiempo: en un reloj dan las doce... pero el sueño le acaba venciendo... se queda imaginando un buen rato fantasías sobre enigmáticos mensajes que el viento le trae a su ventana... (-11+12 = 1)

Muy lento y pianísimo

Lento y muy piano

1. ... un puño que apritea un papel arrugado, un gesto asustado, un sombrero... tras una solitaria farola, un hombre espera... una calle mojada con una niebla espesa, una noche de un crudo invierno, un barrio, una gran ciudad... (1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1+1 = 12)

TREN DE VERSOS (aproximación a una "banda sonora") (A)

Juegos de cámara Fernando Palacios

1i

Una noche toda llena de murmullos,
de perfumes y de músicas aladas...
"Nocturno", de Astención Silva

Muy lento - morendo

En tierra, en bumo,
en polvo, en sombra, en nada
"Soneto", de Luis de Góngora

1v

2i

Mi voz buscaba el viento para tocar su oído...
"Puedo escribir...", de Pablo Neruda

grutas donde repíen con sordo acento /
sus querellas y batagos la mar y el viento...
"Resistencia", de Federico Bataán

2v

3i

Y en lenta palpitación, más grave ya con la sombra
"Primer violín", de Leopoldo Lugones

Y en sus notas, que van prolongándose por los llanos y los cerros...
"Las campanas", de Rosalía de Castro

3v

6i

Un manotazo duro, un golpe belado...
"Elegía", de Miguel Hernández

Un baczazo invisible y bontida...
"Elegía", de Miguel Hernández

6v

5i

El estrépito y temblor de los cables sacudidos...
"Canción del pirata", de José de Espronceda

A cada borbte grto que lanzando va el tren, responde el eco...
"El tren expreso", de Ramón de Campoamor

5v

4i

Puesto el atento oído al son dulce acordado...
"Vida retirada", de Fray Luis de León

y entrambos a porfia / mezcian una dulcísima armonía.
"A Francisco Salinas", de Fray Luis de León

4v

TREN DE VERSOS (aproximación a una "banda sonora") (B)

Juegos de cámara Fernando Palacios

TREN DE VERSOS (aproximación a una "banda sonora") (C)

Juegos de cámara Fernando Palacios

1i

Una noche toda llena de murmullos,
de perfumes y de músicas aladas...
"Nocturno", de Asunción Silva

En tierra, en humo,
en polvo, en sombra, en nada.
"Soneto", de Luis de Cóngora

1v

2i

Mi voz buscaba el viento para tocar su oído...
"Puedo escribir...", de Pablo Neruda

gnatas donde replen con sordo acento /
sus querellas y balagos la mar y el viento...
"Resurrección", de Federico Balcan

2v

3i

Y en lenta palpitación, más grave ya con la sombra
"Primer violín", de Leopoldo Lugones

Y en sus notas, que van profundándose por los llanos y los cerros...
"Las campanas", de Rosalía de Castro

3v

6i

Un manotazo duro, un golpe belado...
"Elegía", de Miguel Hernández

Un bachezo invisible y bomicida...
"Elegía", de Miguel Hernández

6v

5i

El estrépito y temblor de los cables sacudidos...
"Canción del pirata", de José de Espronceda

A cada horrible grito que lanzando va el tren, responde el eco...
"El tren expreso", de Ramón de Campoamor

5v

4i

Puesto el atento oído al son dulce acordado...
"Vida retirada", de Fray Luis de León

y entrambos a portia / mezclan una dulcísima armonía.
"A Francisco Salinas", de Fray Luis de León

4v