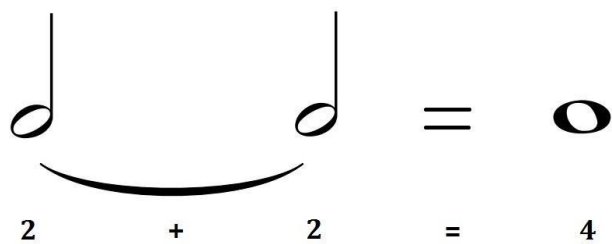



Escritura rítmica

LIIGADURA

La ligadura de unión es un signo de prolongación. Está formado por una línea en forma de arco que se coloca uniendo dos notas de la misma altura. La duración del sonido es la suma de las figuras que une. Por ejemplo, si tenemos dos blancas unidas por una ligadura, la duración de la nota resultante será la de una redonda:





Lo que debo hacer es sumar las figuras y para ello es importante conocer su duración

PUNTILLO

Otra forma de alargar la duración de un sonido cuando es escrito en una partitura o pentagrama, es emplear un signo llamado **puntillo**. Se trata, como su nombre indica, de un puntito. Se coloca en la parte derecha de la nota, normalmente en el espacio en el que se encuentra dicha nota, o en el inmediatamente superior (si la nota está en una línea).



Puntillo

El puntillo **añade la mitad de la duración de la nota a la que acompaña**. En los ejemplos anteriores acompañaba a una blanca (que tiene 2 tiempos), luego la duración de la blanca con puntillo será de: 2+1 = 3 tiempos. En la siguiente figura se muestran dos formas equivalentes de escribir una nota que dure 3 tiempos. Podemos hacerlo bien con una blanca ligada a una negra, o bien una blanca con puntillo.



2 (+1)

=

2 + 1

Equivalencia entre blanca con puntillo y blanca ligada a negra

PULSO

Es la unidad de medida y de referencia del discurso rítmico.
Existen 2 tipos de pulsos y estos son:

- 1.- **Pulso Ontológico:** Es aquel pulso matemático, que se denomina “tempo”, en la música clásica y beat en la música popular, su expresión es el BPM (beat por minuto), para ello hay un instrumento que puedes utilizar que es el metrónomo.
- 2.- **Pulso psicológico:** Es aquel condicionado por la necesidad emotiva del interprete, compositor, entre otros.

Actividad n°1: Percute las figuras musicales

Observa atentamente el ejercicio que se presenta a continuación, y percute (aplaude) las figuras que se presentan utilizando el metrónomo.

J = 72

1.-

BASS DRUM



J = 60

2.-

BASS DRUM



J = 92

3.-

BASS DRUM



Actividad n°2: Crea compases y percute

A partir de las figuras musicales que aparecen en la parte superior de la guía (figuras básicas, derivadas y silencios) utilizando una cifra indicadora de 4/4, crea compases integrando ligados de prolongación y puntillo

J = 92

BASS DRUM

