

JUEGOS DE CÁMARA

Joan Chic

“Jugar es la forma más elevada de investigación”

Albert Einstein

Me decidí a componer esta serie de piezas-juegos tras años de experiencia docente observando las dificultades que tienen los alumnos a la hora de enfrentarse al dictado y a los problemas rítmicos; al darme cuenta del poco conocimiento que demuestran de los instrumentos ajenos, así como la falta de diversión que experimentan al afrontar estas dificultades o la necesidad que observo siempre de subrayar la importancia que tiene interpretar música de cámara sin partitura.

Propuesta Didáctica

Partitura: *f. Texto completo de una obra musical para varias voces o instrumentos.*

Diccionario de la Lengua Española

Se trata de un grupo de piezas con un marcado carácter pedagógico y lúdico, concebidas para el uso y disfrute de los intérpretes o, mejor dicho, jugadores.

Estas composiciones están pensadas para ser tocadas por grupos muy heterodoxos de músicos: tanto por las múltiples combinaciones de instrumentos que admiten, como por los distintos niveles técnicos y musicales de los participantes. También invitan a modificaciones o ampliaciones, con la finalidad de ensayar puntualizando aspectos musicales concretos.

Estas piezas están escritas en formato gramatical. Idóneo en este caso, ya que el soporte del pentagrama y su consecuente simbología musical no son, a mi entender, el mejor método para compartirlas, debido a la imprevisibilidad del resultado sonoro antes de cada juego. No obstante, al finalizar cada juego y recapitulando lo ocurrido, sería perfectamente posible escribirlo en pentagramas, además de conveniente y enriquecedor.

Cuando utilizo el término “profesor”, lo utilizo como sinónimo de director o de árbitro –dicho rol puede asumirlo también un alumno–. A su vez, a lo que llamo “alumno”, es sinónimo de músico, concursante o jugador; y a lo que llamo “piezas”, lo es también de juegos, composiciones o ejercicios. Pueden intercambiarse los distintos roles del juego y puede jugarse con o sin la presencia del profesor.

En *Juegos de Cámara* se practican la intuición y los reflejos (como en los juegos infantiles que los han inspirado), se cultiva el carácter y la inteligencia emocional pero, además, se practica la agudeza auditiva (tanto rítmica, como armónica y tímbrica) ya que de ello depende el no caer eliminado y poder conseguir ser el ganador.

Son piezas compuestas para jugar en el aula y no en un escenario. De todas maneras, podrían resultar interesantes para un público conocedor de las nociones básicas del lenguaje musical, dándoles las aclaraciones pertinentes antes de empezar el juego.

Juegos de Cámara también puede ser una herramienta para grupos profesionales con interés en ensayar aspectos grupales desde otras perspectivas.

Joan Chic. Profesor

Juegos de Cámara

Joan Chic

La Silla

La Gallinita ciega

El Mentiroso I y II

El Balón Prisionero

El Escondite

La Comba

La Escalera

El Topo

Piedra, Papel y Tijera

La Silla *Juego de Cámara*

El profesor elige una escala según el número de intérpretes que vayan a intervenir en el juego. La escala debe tener una nota menos que el número de intérpretes.

El profesor dirige la entrada y cada músico concursante tocará las notas de dicha escala en el tiempo indicado, en valor de corcheas y en la dirección que desee, ascendente o descendente.

A la señal del profesor, todos los músicos se quedarán tocando una de las notas de la escala, intentando no elegir la que ya esté tocando un compañero. Inevitablemente, un músico se quedará sin nota libre que tocar y, por lo tanto, dos músicos quedarán tocando la misma. (Si hay más de dos músicos tocando la misma nota, el director esperará a que uno de ellos ocupe la nota libre).

El músico que quede sin nota libre será eliminado. En el caso de que dos músicos toquen la misma nota, será eliminado el último en elegirla.

Una vez queda eliminado un músico, se suprime una nota de la escala inicial y se repite el juego.

Conforme se van eliminando músicos se van suprimiendo notas de la escala.

El juego finaliza cuando sólo quedan dos músicos y una sola nota. Por lo que, en este juego, habrá dos ganadores.

Aclaraciones:

La escala, el tempo y la dinámica son elegidos por el profesor.

La nota elegida por los músicos a la señal del profesor, no tiene por qué ser correlativa a la nota previa a dicha señal.

En el caso de jugar más de 13 participantes deberá ampliarse la escala usando notas de otra octava.

La Gallinita Ciega

Juego de Cámara

Un participante se venda los ojos, conociendo previamente el número de participantes en el juego y el instrumento que toca cada uno.

El profesor elige una nota y todos los músicos concursantes tocan dicha nota (a excepción del músico de la venda y uno más). Todos tocan imitándose tímbricamente entre ellos y moviéndose por el aula sin pararse.

El músico de la venda tiene que averiguar, moviéndose por el aula si así lo desea, quién es el músico que no está tocando.

Se mantiene la nota hasta que lo adivina. Si no lo acierta, se reinicia el juego una y otra vez hasta que lo consigue (con la misma nota u otra). En cuanto lo consigue, el músico silenciado se pone la venda y se continúa jugando con la incorporación al grupo del músico previamente vendado.

Los músicos pueden tocar ininterrumpidamente –dentro de lo posible– o, por el contrario, con claros silencios entre notas con el fin de despistar al músico vendado.

Gana el músico que averigua con la mayor brevedad quién es el músico silenciado.

Aclaraciones:

El juego puede realizarse con las distintas familias de instrumentos (cuerda, viento...) y con instrumentos de la misma familia.

El número de concursantes es ilimitado. Cuantos más concursantes haya, será más difícil averiguar qué músico no está tocando.

El Mentiroso I

Juego de Cámara

Este juego está concebido para ser cantado.

Un grupo de un máximo de siete músicos canta una escala diatónica. Una nota por músico.

Otro músico sólo escucha.

Cada músico canta nombrando su nota, a excepción de uno, que nombra una nota distinta a la que canta –acordada en secreto previamente–.

El músico que sólo escucha tiene que averiguar cuál es la nota falsa.

Se repite el juego hasta que la averigua.

Seguidamente, otro miembro del grupo pasa a escuchar y el “jugador” anterior pasa a cantar con el grupo.

Se repite la operación con todos los miembros. Gana el que más rápidamente averigua quién es el *mentiroso* y con qué notas ha mentido.

Aclaraciones:

Se puede jugar añadiendo más notas falsas.

También se puede hacer con instrumentos en lugar de cantando (a excepción de los de viento).

El Mentiroso II *Juego de Cámara*

Este juego puede realizarse a solo, dúo, trío, cuarteto...

Consiste en cantar una escala, arpeggio, melodía, canción o pieza de cualquier estilo o compositor, solfeando notas distintas de las que está cantando.

El músico que se confunde nombrando la nota correcta, queda eliminado.

Gana el último que queda sin confundirse.

Aclaraciones:

Las notas se nombran pensando diatónicamente. Añadir la alteración al nombre de la nota desvirtúa el juego.

El Balón Prisionero

Juego de Cámara

Pueden jugar hasta un máximo de veinticuatro músicos más el director.

El director divide a los músicos en dos grupos iguales en número –Grupos A y B– y cada grupo se coloca en un lado de la sala.

El director elige una escala con el mismo número de notas que músicos hay en el grupo, hasta un máximo de doce (escala cromática).

Cada músico del Grupo A va tocando las notas que quiera de esa escala. El director puede elegir el tempo y/o el ritmo o dejarlo *Ad libitum*. La octava elegida no influye en el juego.

Un músico del Grupo B se prepara para tocar una nota elegida libremente de entre las de la escala, intentando que sea una nota de las que está tocando uno del otro grupo: una nota “ocupada”.

El director marcará un compás anacrúsico de cuatro tiempos y el músico del grupo B tocará en el tiempo fuerte del compás de llegada la nota que haya elegido. Tocaré esta nota precedida de una escala de al menos dos de los cuatro tiempos marcados por el director. (Dicha escala anacrúsica puede ser ascendente o descendente, diatónica o cromática, en semicorcheas, tresillos...)

Los músicos del Grupo A, escuchando las características de la escala anacrúsica del músico del Grupo B, intentarán adivinar y eludir la nota que el músico del Grupo B va a tocar en el tiempo fuerte.

Si el músico del Grupo B consigue caer en una nota “ocupada” por un músico del Grupo A, el músico “tocado” del Grupo A quedará eliminado y el músico del Grupo B volverá a repetir la operación intentando eliminar a más músicos.

Si por el contrario cae en una nota “desocupada” (una nota que nadie está tocando en ese momento), se intercambian los roles los dos grupos. (El “balón” cambia de grupo y pasa a “tirarlo” un músico del grupo contrario “contra” el primer grupo).

Se repite esta operación hasta que no quede ningún concursante en uno de los dos grupos. Pierde el grupo que se queda sin músicos.

Aclaraciones:

El momento en el que el director marca el tiempo de llegada, –la “caída del balón”–, todos los músicos mantendrán la nota que estén tocando en ese momento y sin cambiarla, con el fin de escuchar claramente quién es, si lo hay, el músico o músicos “tocado” y eliminado.

El Escondite *Juego de Cámara*

Un músico se gira de cara a la pizarra y cierra los ojos.

El resto de músicos se sitúa por el aula libremente o siguiendo las indicaciones del profesor.

A la señal del profesor, los músicos tocan a la vez una nota breve y paran. Las notas que tocará cada músico pueden ser elegidas libremente o pactadas previamente en secreto entre el profesor y éstos.

El músico que está de cara a la pizarra, escribirá sobre un pentagrama las notas que ha oído en la octava correspondiente, e indicará el instrumento que la ha tocado.

Esta operación se repetirá tantas veces como sea necesario hasta que el músico de la pizarra consiga completar con éxito el acorde resultante.

Una vez completado el acorde, otro músico pasa a ocupar el lugar de la pizarra. Se repite la operación hasta que pasen por la pizarra todos los participantes.

Gana el músico que consigue completar el acorde escuchándolo el menor número de veces.

Aclaraciones:

Este juego puede realizarse con acordes tríadas, alterados, etc. y también con sonidos indeterminados o con sonidos determinados e indeterminados simultáneamente. En estos últimos casos, también se añade al juego la dificultad de utilizar una grafía concreta para los sonidos indeterminados.

En el caso de los instrumentos transpositores, el profesor decide si los acordes que se escriben en la pizarra tienen que tener el sonido real o tienen que escribirse con la notación perteneciente a cada instrumento.

La Comba *Juego de Cámara*

La Comba Simple

Juegan tres músicos.

Dos músicos tocan al unísono una escala pentáfona de cuatro tonos. Por ejemplo: – do, re, mi, fa# y sol#–.

La tocarán en semicorcheas, primero ascendiendo y luego descendiendo ininterrumpidamente, al tempo que elijan:

[: do re mi fa# / sol# fa# mi re :]

Un tercer músico tocará (“saltará”) ascendente y descendientemente con la misma escala, pero con un desfase en el tiempo que le permita caer en la nota inicial (do) sin coincidir con la nota do de sus compañeros.

En cuanto este tercer músico se confunde (tocando un do a la vez que sus compañeros) se intercambia el rol con uno de los otros dos músicos.

Se repite la acción de manera que puedan “saltar” los tres músicos.

La Comba Cromática

Es igual a la diatónica pero con la escala formada con las notas do, do#, re, re#, mi.

La Comba en *Glissando*

Tocando en *glissando* un “recorrido” acordado por los músicos (según las posibilidades de los instrumentos) que puede ser de cuatro tonos o dos tonos (como en las combas anteriores) y/o con cualquier otro intervalo (en intervalo de 3 tonos, 3 tonos y medio, etc).

La Comba Libre

El músico que salta puede hacerlo con las notas e intervalos que quiera. Además de poder saltar diatónicamente o cromáticamente, también puede saltar en *glissando*.

La Comba Doble Negra

Un músico toca una escala pentáfona de cuatro tonos -do, re, mi, fa# y sol#-ascendente y descendente ininterrumpidamente, en pulso de negra, al *tempo* que elija y en semicorcheas: [: do re mi fa# / sol# fa# mi re :] y, a la vez, otro músico toca la misma escala con un desfase de negra. Los dos músicos coincidirán siempre en la nota central de la escala (mi).

El tercer músico tocará ascendiendo y descendiendo con las notas de la misma escala pero evitando coincidir con la nota do de sus compañeros.

La Comba Doble Corchea

Un músico toca una escala pentáfona de cuatro tonos -do, re, mi, fa# y sol#-ascendente y descendente ininterrumpidamente, en pulso de negra, al *tempo* que elija y en semicorcheas: [: do re mi fa# / sol# fa# mi re :] y, a la vez, otro músico toca la misma escala con un desfase de corchea.

Al igual que en las combas anteriores, el tercer músico deberá “saltar” evitando coincidir con la nota do.

La Comba Triple Semi

Un músico toca una escala pentáfona de cuatro tonos -do, re, mi, fa# y sol#-ascendente y descendente ininterrumpidamente, en pulso de negra, al *tempo* que elija y en semicorcheas: [: do re mi fa# / sol# fa# mi re :]; otro músico toca la misma escala con un desfase de corcheas en relación al primer músico. Se añade un tercer músico que inicia la misma escala con un desfase de una semicorchea. Este tercer músico no coincidirá con las otras dos combas en ninguna nota.

Al igual que en las Combas anteriores, el tercer músico deberá saltar evitando coincidir con la nota do.

La Comba Triple Semi Bis

Como la Comba Triple Semi, pero con un desfase de tres semicorcheas.

La Comba Grupal

Con más de tres músicos. Salta más de un músico.

Los músicos que saltan pueden hacerlo al unísono o no; pueden saltar con las notas de la escala que tocan los compañeros de la comba o con otras notas e incluso con diferentes intervalos.

Si eligen hacerlo con la escala de la comba pero no al unísono, deberán hacerlo con un desfase de semicorchea, corchea o corchea con puntillo en la Comba Simple y, con un desfase de semicorchea en la Comba Doble.

La Comba Cuádruple y su infinito Etc.

Con más de tres músicos. Salta más de un músico.

Se juega añadiendo notas a la escala inicial y utilizando siempre una escala con una nota más que el número de músicos que participan.

En esta opción pueden incorporarse grupos irregulares y/o compases de amalgama. El nivel de complejidad que se puede llegar a alcanzar es ilimitado.

La Escalera *Juego de Cámara*

Los músicos se colocan en fila.

Primera Opción

Consiste en tocar una escala diatónica ascendente.

La escala tendrá una nota más que el número de músicos que la vaya a interpretar y cada músico tocará solo una nota de dicha escala, que será siempre la nota siguiente en la escala de la del músico anterior.

Se elige un tempo y un pulso (binario, ternario o de amalgama) y se empieza con el primero de la fila tocando la primera nota, el segundo músico de la fila toca la nota siguiente de la escala y así, sucesivamente, hasta completar el número de músicos. Faltará una nota de la escala por tocar, que la tocará –sin interrupciones– el músico que había empezado el juego.

Se prosigue con la escala, de manera que en cada vuelta variará la nota que deberá tocar cada músico. Tras varias vueltas, cada músico habrá completado la escala y volverá a tocar la nota con la que había empezado.

Si un músico se confunde, se vuelve a empezar. El objetivo es conseguir jugar ininterrumpidamente sin que nadie se confunda.

Primera opción Bis

Con la escala descendente.

Segunda opción

Como la primera opción, pero con una escala de una nota menos que el número de músicos que la vaya a interpretar –en lugar de una nota más–.

Segunda opción Bis

Con la escala descendente.

Tercera opción

Tocando la primera opción, pero haciendo la escala ascendente y descendente.

Tercera opción Bis

Tocando primero la escala descendente y después la ascendente.

Cuarta opción

Tocando la segunda opción pero haciendo la escala ascendente y descendente.

Cuarta opción Bis

Tocando la escala descendente y ascendente.

Quinta opción y su largo etc.

Tocando la escala inicial con dos notas más que músicos haya; con tres notas más, cuatro notas más, etc.

Sexta opción y su etc.

Tocando la escala inicial con dos notas menos que músicos haya; con tres notas menos, etc. Hasta un mínimo de dos notas de la escala.

Séptima opción y su etc.

Tocar las partes anteriores del juego omitiendo una nota (saltándola). Esta parte del juego tiene tantas variantes como notas hay.

Octava opción

Tocando la Séptima opción, pero sustituyendo la nota omitida por un silencio.

Novena opción y su etc.

Hacer las opciones 7 y 8 del juego, omitiendo más de una nota, hasta que quede una sola.

Novena opción Bis

Omitir más de una nota intercalando sus dos variantes (una o unas silenciadas y otra u otras saltadas)

Décima opción y su etc.

Duplicando la escala. Tocando la escala inicial y la misma empezando, al menos, una nota después. Puede duplicarse tantas veces como músicos hay.

Décima opción Bis

Duplicando en las dos direcciones.

Onceava opción y su largo etc.

Añadiendo más escalas –diatónica, cromática, alterada, pentatónica...– a la escala inicial, de manera que pueden superponerse tantas escalas como el grupo sea capaz de tocar, y en sus dos direcciones –ascendentes y descendentes– así como con sus múltiples posibilidades dinámicas, rítmicas, de tempo y de omisión.

Doceava parte y su infinito etc.

Cambiando de escala, dinámica, tempo o regla acordada al inicio del juego, al cabo de un número determinado de vueltas.

Nuevamente, se abre un número ilimitado de posibilidades además de una dificultad nueva, ya que añade al juego la necesidad de concentrarse en contar el número de vueltas acordadas que dará paso a la nueva escala o a las nuevas instrucciones.

Treceava parte y su largo etc.

Consiste en repetir los pasos anteriores con los músicos desordenados en relación a la escala.

El nivel de dificultad de este juego se ve sensiblemente alterado según la colocación de los músicos. Esta opción es claramente más compleja y abre un abanico de posibilidades de disposición incorporando un nuevo reto al grupo.

Aclaraciones:

Es conveniente elegir el tempo y el pulso (binario, ternario o de amalgama) según el número de músicos y la dificultad que sea posible asumir.

Este juego puede hacerse con otro tipo de escala inicial: cromática, alterada, etc.

El Topo *Juego de Cámara*

Para jugar al Topo se necesita un mínimo de tres músicos. Uno de ellos es “el topo”.

Acordando previamente unas reglas que hay que seguir, el juego consiste en que uno de los músicos, al que llamaremos “el topo”, debe intentar a toda costa que los demás músicos se confundan. Para ello, deberá tocar alterando las reglas.

El topo puede ser conocido por el resto de músicos o también puede ser asignado en secreto por el profesor.

Primera opción

Un músico toca notas a tiempo y un segundo músico a contratiempo. El topo intenta que se confundan. –Puede hacerse con más músicos tocando el tiempo y el contratiempo e, incluso, añadir más de un topo–.

Este juego debe tocarse en diferentes tempos, empezando por los más moderados y siguiendo más adelante por tempos extremos (muy lentos y muy rápidos).

Puede hacerse tocando la misma nota y también puede hacerse con notas distintas (con notas iguales es más difícil, ya que el topo puede confundir a todos por igual). Con notas distintas, el topo tiene más posibilidad de confundir sólo al músico al que le copia la nota.

Con el juego aparentemente “superado”, pueden incorporarse dinámicas distintas (los contratiempos en *più forte*, por ejemplo) dinámicas modulantes (ocho veces en crescendo más ocho veces en disminuyendo, por ejemplo) e indicaciones tímbricas distintas (notas en *ponticello* y otras *sul tasto* –en los instrumentos de arco–, por ejemplo).

La complejidad de este juego es ilimitada.

Segunda opción

Con el topo y tres músicos tocando tresillos consecutivos. (El primero la primera nota, el segundo la segunda nota y el tercero la tercera nota de cada tresillo). Debido a que el nivel de dificultad cambia mucho según la nota de tresillo que debe tocarse, es conveniente hacer este ejercicio cambiando la asignación de la nota-músico, de manera que los tres músicos puedan tener el rol del primer, segundo y tercer tiempo.

Al igual que en la Primera opción, el topo intenta que se confundan. Este juego puede hacerse en muchos tempos, con notas iguales y con notas distintas, cambiando dinámicas, etc.

Tercera opción

Con el topo y cuatro músicos tocando semicorcheas en lugar de tresillos.

También se puede incorporar un quinto músico tocando cinquillos; después sexillos, septillos... Siempre de acuerdo con el número de músicos y el nivel de dificultad que sean capaces de asumir.

Aclaraciones:

El topo puede incorporarse desde el inicio del ejercicio o sumarse cuando, supuestamente, el ejercicio está asumido.

Este juego tiene infinitas variantes. Se pueden añadir otros ritmos en la célula inicial que pueden ser de pulso binario o ternario, además de pulsaciones amalgamadas (tiempos de negra y corchea de tresillo o de corchea con puntillo y semicorchea, por ejemplo, así como grupos irregulares, ritmos formados con varios tiempos, compases, etc.) También se pueden utilizar todas las variantes tímbricas y agógicas que el grupo sea capaz de asumir.

El concepto de “incorporar un topo” puede hacerse con el resto de juegos. Así como en cualquier pieza que deba ensayarse.

Piedra, Papel y Tijera

Juego de Cámara

Paso 1

Dos músicos exclaman simultáneamente:

“¡Piedra, papel, tijera!”

seguidamente muestran aleatoriamente una de estas tres opciones:

Opción nº1: una nota muy grave, forte y con ruido. *–piedra–*

Opción nº2: una nota muy aguda, forte. *–papel–*

Opción nº3: una escala cromática de 5 notas de la Octava 3. forte y presto. *–tijera–*

La piedra gana a la tijera, la tijera al papel y el papel a la piedra

Paso 2

El que haya ganado dice: «¡Gano!»

Y añade: «Llevo una».

Después de decir «¡Gano!», se dice el número de veces que se lleva ganando.

Paso 3

Se repiten los pasos 1 y 2 hasta que haya un ganador. El ganador será el jugador que gane un número de veces previamente acordado. *–6 veces, por ejemplo–*).

Joan Chic: profesor, violinista y compositor

Es profesor titular de Violín en el Conservatorio Profesional de Música de Zaragoza. En sus más de treinta años de experiencia docente, ha impartido la asignatura de Música de Cámara y ha dirigido durante varios cursos el Taller de Música Contemporánea, potenciando la improvisación, la composición colectiva y la composición programática, poniendo música a cortometrajes y vídeo-poemas.

Como compositor-intérprete, cabe destacar la grabación de los cedés *Atisbos*, *Ignoto* y *Cromos* con la discográfica Coda Out. Tiene obras editadas con el Institut Català de Serveis a la Joventut, CSMA y las editoriales Tritó, La mà de Guido y Boileau.

Ha trabajado como arreglista y director musical para representaciones teatrales y su música ha dado soporte a diversos espectáculos multimedia y exposiciones. La compañía Thomas Noone Dance ha representado su música en los espectáculos *Fútil*, *Four*, *Crush-Crease* y *Befour* en festivales como el Grec de Barcelona, Festival Trieste per la Danza o Dance: meeting Catalan Culture 2 en Frankfurt.

Como intérprete, ha grabado con la agrupación Los Mvsicos de Sv Alteza con la discográfica Harmonia Mundo, con quien también colaboró como compositor con la obra *Ay*, *Infelice*. Fue invitado a dirigirla en Roma, Cagliari y Sassari y a participar con la ponencia *Recursos del Barroco en la Música Contemporánea* en el Festival Spaziomusica en Italia.

En 2013 fue premiado en el concurso internacional «Call for Scores» de Boston con su obra para viola da gamba *Braille Epigram* en la que transcribió a música un texto del libro *La Fuga de Atalanta* de M. Maier, utilizando el sistema Braille. El solista Andrew Arceci la interpretó por Estados Unidos, Reino Unido y Asia.

En 2019 compuso *Luneta y las Grullas*, y fue teatralizada por la Orquesta de Cuerda Infantil del Conservatorio Superior de Música de Aragón en Zaragoza y Teruel. En el mismo año, el coro Nur, especializado en música contemporánea, estrenó su obra *Órbitas* en Madrid.

Ha adaptado para violín solo todas las obras del Libro Primero y Libro Segundo de Gaspar Sanz. Actualmente está adaptando para Lira da Braccio las obras de vihuelistas españoles del Renacimiento como Luis de Milán, Alonso Mudarra o Luis de Narváez.

(Atisbos) «...repleto de recursos técnicos innovadores.», «... muestra una visión optimista del futuro»

Audio Clásica Num. 94

(Ignoto) «...este disco compacto rompe todos los moldes preestablecidos en la música contemporánea. Música atrevida, sin parangón, de una gran originalidad, conmovedora desde el primer segundo hasta el último, que irrumpe en nuestro subconsciente por todos sus flancos...»

Música y Educación. Num. 59

(Cromos) «Su música plenamente vanguardista confluye en un resultado en el que lo que más sorprende es la pureza de la música en sí misma.»; «...la tímbrica y el sonido puro juegan un papel determinante»; «gran originalidad y atrevimiento de planteamientos»; «...cuidadosamente trabajado, en el que el equilibrio de la sonoridad y la habilidad para controlar los matices del tiempo conforman los ejes de su personal estilo compositivo».

CD Compact Num. 173



