

Moto Perpetuo

gioco polimetrico per 6 percussionisti

ogni esecutore suona un set di 3 strumenti a percussione disposti a triangolo secondo il seguente schema:

1 3
 2

i numeri sono indicati in partitura come 1 = acuto (fa)
 2 = medio (si)
 3 = basso (mi)

I 6 musicisti, indicati con lettere (A, B, C, D, E, F) suonano i seguenti strumenti:

A { 1 = wood block
 2 = caisse claire (senza cordiera)
 3 = tom tom medio basso

B { 1 = piatto splash piccolo
 2 = tamburo di legno
 3 = baja (basso delle tabla)

C { 1 = campanaccio
 2 = tabla
 3 = tom tom basso

D { 1 = bongos acuto
 2 = tom tom medio
 3 = Gran cassa piccola

E { 1 = temple block
 2 = tamburo (senza cordiera)
 3 = Gran cassa

F { 1 = Tamburo basco
 2 = tom tom piccolo
 3 = timpano (sol)

NB: Tutti gli strumenti possono essere sostituiti da altri con caratteristiche simili, rispettando l'intonazione di massima indicata: 1 = acuto, 2 = medio, 3 = basso

Tutti i ritmi vanno eseguiti con colpi alternati

Moto Perpetuo

D. Vincis

♩ = 92

A $\frac{4}{4}$ ripete 30 volte

B $\frac{3}{4}$ ripete 24 volte

C $\frac{6}{4}$ ripete 20 volte

D $\frac{4}{4}$ ripete 15 volte

E $\frac{7}{4}$ ripete 12 volte

F $\frac{13}{4}$ ripete 10 volte

p sempre con delicatezza

Tutti all'unisono

16 4 volte

f

Musical score for six staves (A-F) in 4/4 time. The score consists of six staves, each with a different time signature and dynamic marking:

- Staff A: 4/4 time, 30 volte
- Staff B: 2/4 time, 24 volte
- Staff C: 6/4 time, 20 volte
- Staff D: 4/4 time, 15 volte
- Staff E: 2/4 time, 12 volte
- Staff F: 6/4 time, 10 volte

The score begins with a *pp* (pianissimo) dynamic marking and ends with a *fff* (fortississimo) dynamic marking. The performance instruction is "grande crescendo, regolare e progressivo".