

# ENTENDENDO MÚSICA

Volume 1

---



---

Hugo Yasha



HUGO LEONARDO MARTINS CORREA

# TEORIA MUSICAL

# MÓDULO 1

**TEMAS ABORDADOS**

Definições básicas

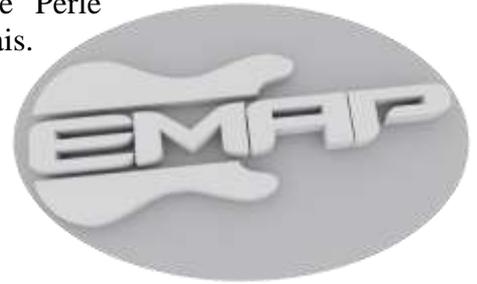
Noções primárias de partitura

Rítmica básica



# ESCOLA DE MÚSICA ANDRÉ PERLE

Fundada em 2005, a Escola de Música André Perle (EMAP) está localizada no centro de São José dos Pinhais. Além de uma grande estrutura a escola possui uma equipe de professores devidamente capacitados e aptos a ensinar não só a música como *hobby*, mas também como uma profissão.



## ANDRÉ Perle

Fundador, diretor e professor de guitarra na EMAP, influenciado por seu pai, que tocava violão, teve aulas de música desde os 13 anos de idade com vários professores renomados internacionalmente. Tendo experiência ministrando aulas e atuou com bandas de diferentes estilos o que proporciona um conhecimento amplo do assunto. Atualmente leciona aulas de guitarra na EMAP, e está em processo de gravação de seu primeiro álbum autoral instrumental.



## HUGO YASHA

Professor de violão clássico, viola caipira e teoria musical na EMAP, Hugo Leonardo Martins Correa é formado no curso Composição e Regência na Universidade Estadual do Paraná (Campus I – Escola de Música e Belas Artes do Paraná [EMBAP]) e atualmente cursa o mestrado na Universidade Federal do Paraná (UFPR). Atuou por dois anos como maestro da Jazz Orchestra Big Belas Band onde atua até hoje como compositor e arranjador. Trabalhou com a trilha sonora dos jogos eletrônicos “4 of us” e “A Sagração dos Sopros”. Bialmente realiza, em parceria com a secretaria de cultura de São José dos Pinhais, o evento “Clássicos: Animês e Games”, onde revive músicas de desenhos animados e jogos de videogame dos anos 90, proporcionando aos jovens contatos com diferentes instrumentos musicais (saxofone, trompete, trombone, violino, viola, violoncelo, etc.). Atualmente Hugo é maestro no Coral da OAB (Ordem dos Advogados do Brasil) denominado Coral CAAPR.



# Sumário

## AULA 1

1 NOÇÕES BÁSICAS .....	5
2 A PARTITURA .....	6
3 EXERCÍCIOS .....	7
4 AUDIÇÃO DO DIA.....	9

## AULA 2

5 FIGURAS .....	10
6 VALORES .....	12
7 BARRA DE COMPASSO .....	13
8 EXERCÍCIOS .....	13
9 AUDIÇÃO DO DIA.....	14

## AULA 3

10 PULSAÇÃO E METRÔNOMO.....	15
11 NÚMERO CORRESPONDENTE.....	15
12 FÓRMULA DE COMPASSO.....	16
13 EXERCÍCIOS .....	17
14 AUDIÇÃO DO DIA.....	18

## AULA 4

15 PONTO DE AUMENTO .....	19
16 STACCATO .....	19
17 LIGADURA DE TEMPO .....	20
18 LIGADURA DE EXPRESSÃO .....	20
19 EXERCÍCIOS .....	20
20 AUDIÇÃO DO DIA.....	21

REFERÊNCIAS.....	22
------------------	----



# 1 NOÇÕES BÁSICAS

## O que é música?

Etimologia (origem da palavra): Palavra derivada do grego que significa arte das musas.

Definição oficial: É caracterizada como música toda variação de som e silêncio com a intenção de se fazer música.

## É A ARTE DOS SONS

Ex. 1 – *Ferneyhough - La Chute d'Icare* (1988).

Ex. 2 – *John Williams – The Imperial March* (do filme Star Wars)

Ex. 3 – *John Cage – 4'33* (1952).

## Característica da Música

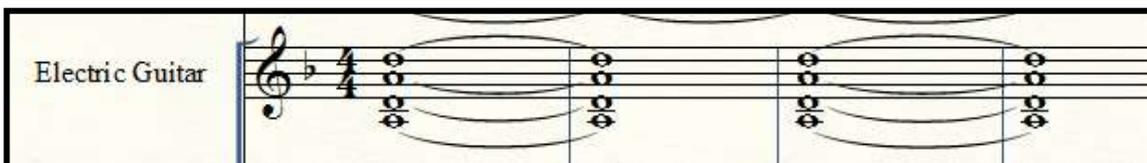
Som/Silêncio: É produzido a partir de qualquer tipo de vibração sendo elas com maior ou menor intensidade. Esses sons podem ser regulares, com altura definida, ou irregulares que são caracterizados por vibrações não contínuas criando alturas indefinidas.

Melodia – São notas ouvidas uma após a outra (sucessivamente).



Exemplo 4 – Ode to Joy (Beethoven)

Harmonia – Notas ouvidas ao mesmo tempo (simultaneamente). Estuda a relação entre os acordes.



Exemplo 5 – A jornada de um viking (Hugo Martins)

Ritmo – É a duração e a acentuação dos sons e das pausas (silêncio).

## Características do som:

Timbre: São as características específicas de cada som, o que diferencia cada voz, cada instrumento e etc.

Altura: Propriedade do som de ser grave, médio ou agudo.

Intensidade: É a palavra utilizada para as diferenças de volume existentes determinando qual som é mais FRACO ou mais FORTE. É chamado de DINÂMICA na partitura.

## Escrita Musical

Na música, há inúmeros sons empregados, mas para representá-los é necessário somente sete notas:

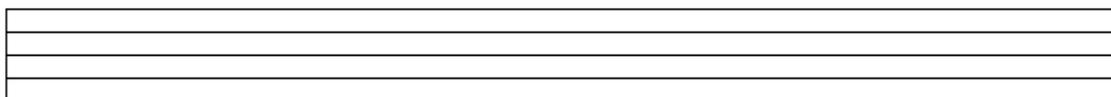
**Dó – Ré – Mi – Fá – Sol – Lá – Si**

## 2 A PARTITURA

“Uma partitura é uma representação escrita de música padronizada mundialmente” (fonte: Wikipédia). Na partitura a música é expressada através de um conjunto de símbolos.

Pauta ou Pentagrama: São cinco linhas horizontais, paralelas, equidistantes, formando entre si quatro espaços. Essas linhas e espaços são contados de baixo para cima.

A nota que está no espaço, não deve passar para a linha de cima nem de baixo. A nota que está na linha, ocupa metade do espaço inferior e metade do superior.

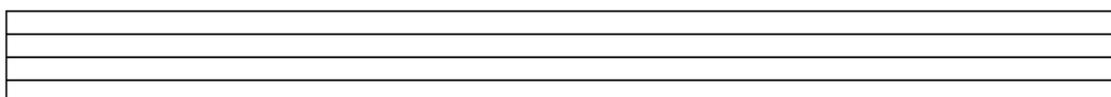


Linhas suplementares: linhas colocadas em baixo da pauta (inferiores) ou acima da pauta (superiores) contam-se a partir da pauta, ou seja, as linhas suplementares superiores de baixo para cima, e as linhas suplementares inferiores contadas de cima para baixo. As linhas suplementares servem para conter todos os sons que o ouvido pode apreciar. Não há limites de número de linhas, porém não é comum usar mais que cinco linhas.



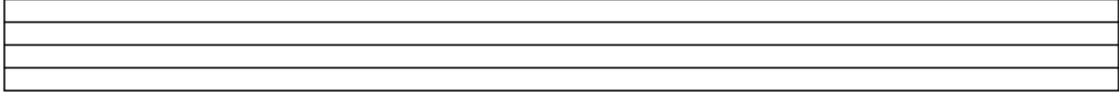
### Clave

É um sinal colocado no início da pauta, serve para determinar o nome da nota e sua altura. Atualmente usam-se três tipos de clave: de Sol, de Fá (3ª e 4ª linhas) e de Dó (1ª, 2ª, 3ª, 4ª e 5ª linhas).



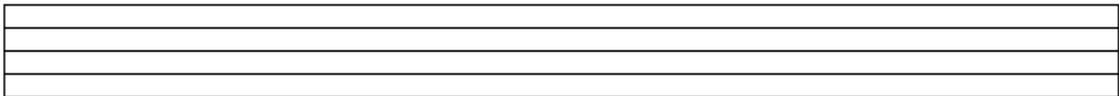
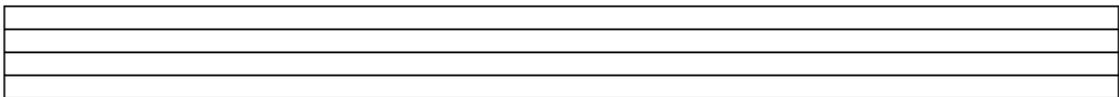
As claves mais usadas são as de Sol na segunda linha a de fá na quarta linha. A clave de Dó na 3ª linha também pode ser considerada como uma das mais utilizadas.

Pontos colocados ao lado de cada clave servem para indicar em que linha está assinada a clave que indica e ali será a nota que dá nome a escala. Exemplo:

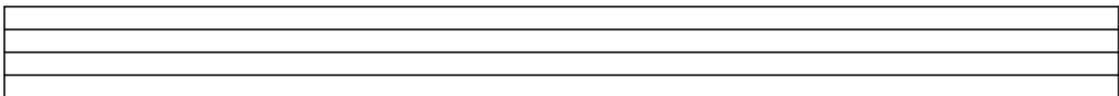
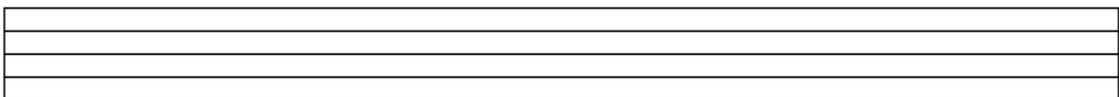
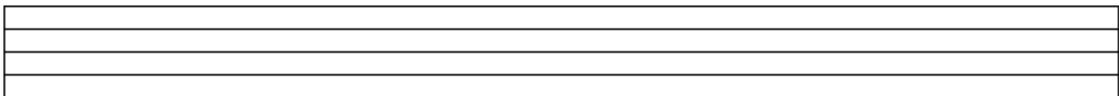


## 3 EXERCÍCIOS

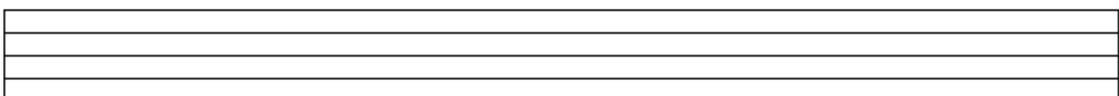
1 - Desenhe a clave de sol:

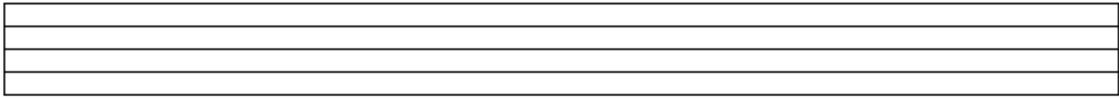
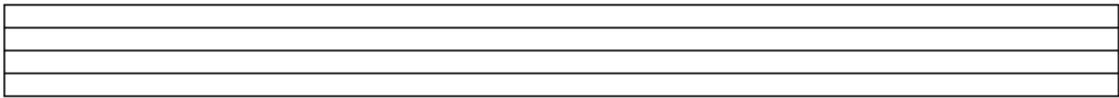


2 - Desenhe a clave de Fá na quarta linha:

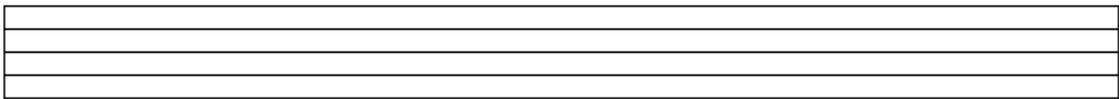
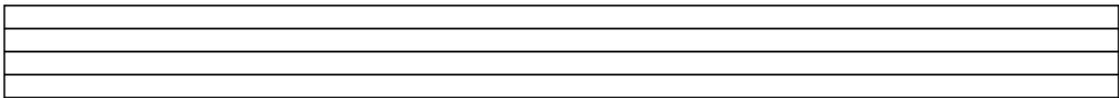
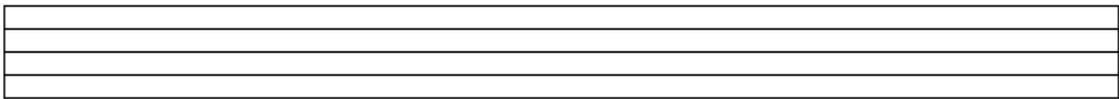


3 - Desenhe a clave de Dó na terceira linha.



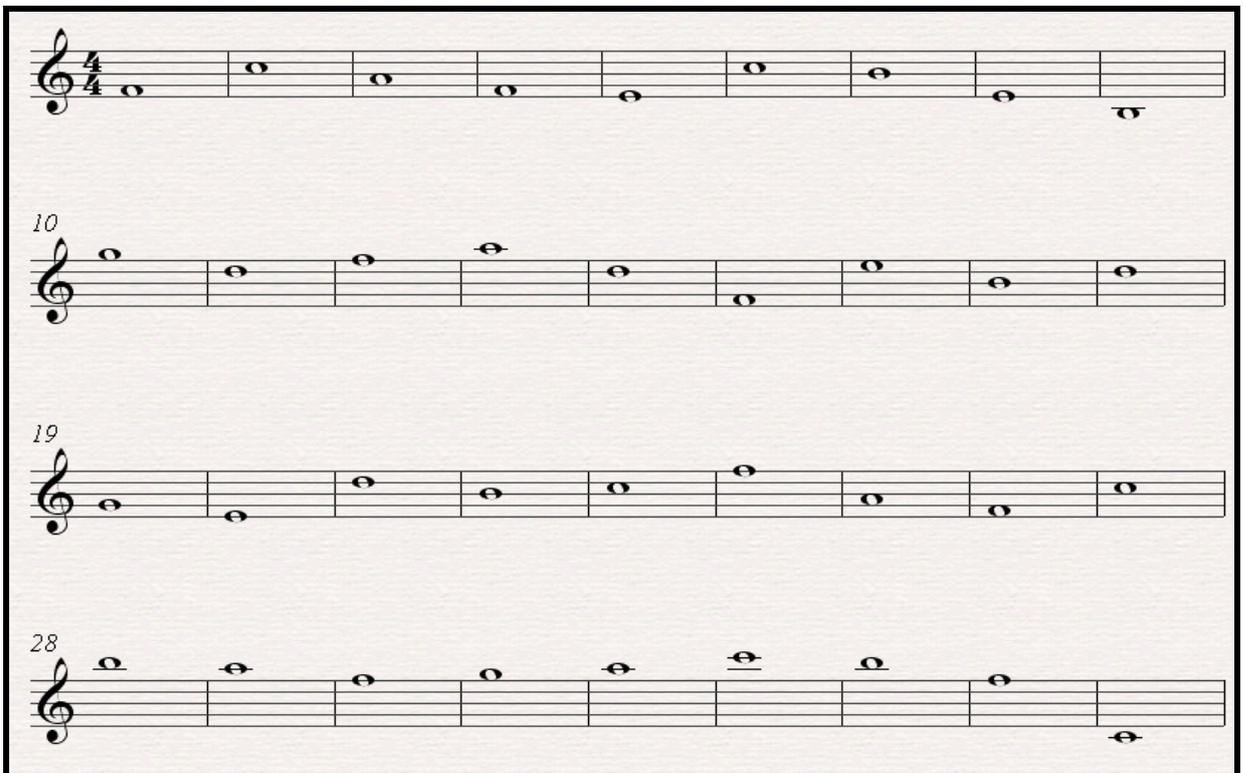


4 - A partir da nota que nomeia a escala podemos descobrir quais são as notas que estarão antes ou depois na escala. Escreva a escala de dó até dó nas principais claves (Sol, Fá de 4ª linha e Dó na 3ª linha)



5 – Escreva o nome das seguintes notas:

A large rectangular box containing four staves of musical notation. Each staff begins with a treble clef and a 4/4 time signature. The notes are as follows:  
- Staff 1: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter).  
- Staff 2: E4 (quarter), F4 (quarter), G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter).  
- Staff 3: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter).  
- Staff 4: E4 (quarter), F4 (quarter), G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), C5 (quarter), B4 (quarter), A4 (quarter), G4 (quarter).  
Measure numbers 10, 19, and 28 are indicated at the beginning of the second, third, and fourth staves respectively.



## 4 AUDIÇÃO DO DIA

*Ludwig van Beethoven – 9ª Sinfonia (Ode to joy)*

- Pode-se dizer que a nona sinfonia é a obra mais importante da história da música;
- Quando Beethoven escreveu essa obra ele estava praticamente surdo;
- O compositor alemão Beethoven foi o primeiro a ser reconhecido como gênio, pois na época a música era vista como criado;
- É a última sinfonia do compositor;
- É baseada no poema de Friedrich Schiller;
- O manuscrito original da obra foi vendido por 3,3 milhões de dólares;
- A peça levou 6 anos pra ser escrita e possui aproximadamente 1h30m;

# 5 FIGURAS

Figuras musicais (ou figuras rítmicas) são símbolos utilizados para representar os tempos de uma música.

Essas figuras podem representar o som (sendo chamadas de positivas) ou representar o silêncio (negativas).

	<b>Figuras positivas</b>	<b>Figuras negativas (pausas)</b>								
<b>Semibreve</b>	<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				
<b>Mínima</b>	<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				
<b>Semínima</b>	<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				
<b>Colcheia</b>	<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				
<b>Semicolcheia</b>	<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				
<b>Fusa</b>	<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				
<b>Semifusa</b>	<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>					<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				

Visto todas as figuras, podemos notar os 3 elementos que constroem uma figura positiva:

<b>Cabeça</b>	<b>Haste</b>	<b>Colchete</b>									
<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>				<table border="1"><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr><tr><td> </td></tr></table>			

**Cabeça:** Obrigatoriamente, todas as notas precisam possuir essa parte, seja ela preenchida (semínima, colcheia, semicolcheia, fusa e fusa) ou não (semibreve e mínima).

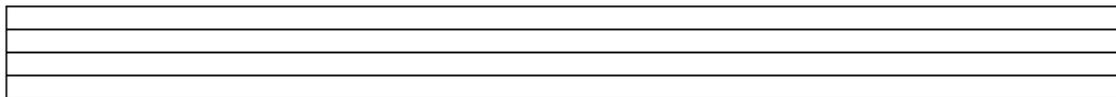
É parte da figura que define o nome da nota, por isso é importante a clareza na hora de colocar ela no espaço ou na linha.


**Haste:** A única figura que não possui haste é a semibreve.

Quando a haste for colocada pra cima, deve-se coloca-la do lado direito da cabeça da nota.

Quando a haste for colocada pra baixo deve-se coloca-la do lado esquerdo da cabeça da nota.

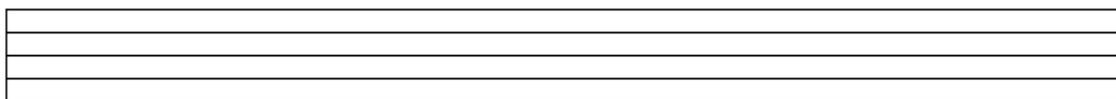
A haste das notas colocadas nas linhas suplementares são mais longas

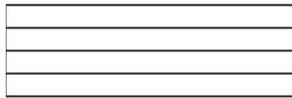
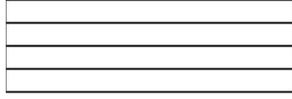
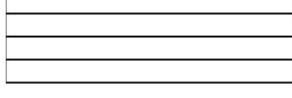
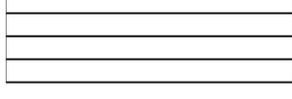
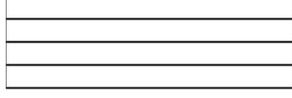


**Colchete:** A colcheia, semicolcheia, fusa e semifusa são as figuras que possuem o colchete.

Os colchetes são sempre colocados do lado direito da haste.

Quando existe a sucessão de várias figuras com colchetes é possível uni-las.

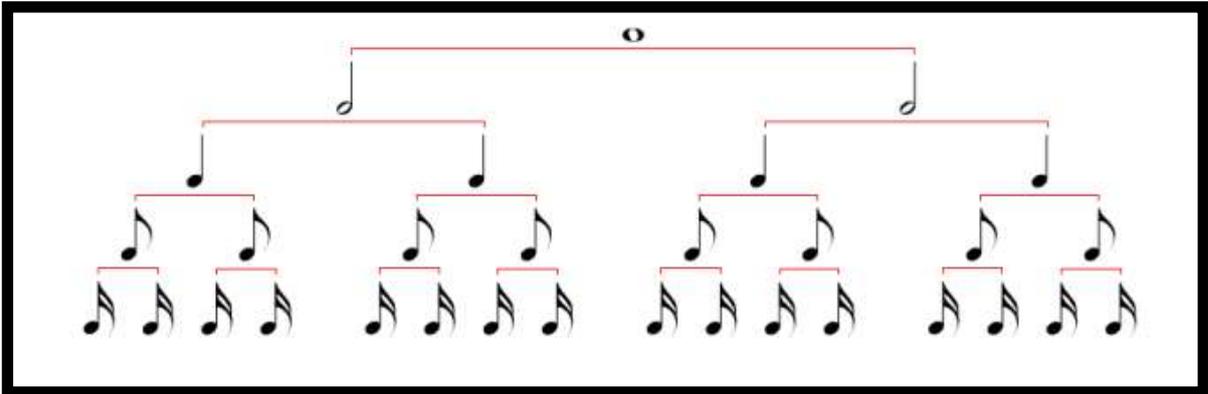


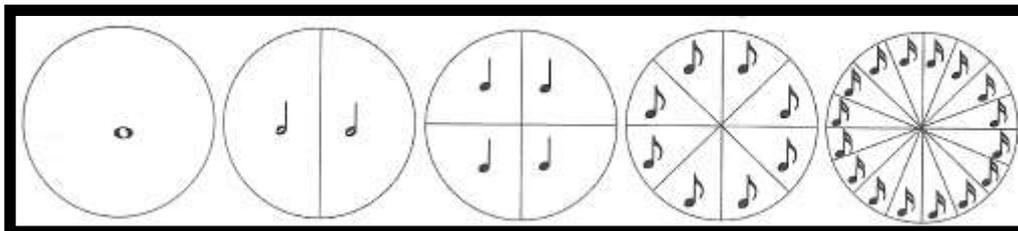
# 6 VALORES

Um dos conceitos mais complexos dentro da música, a princípio é necessário entender a proporção entre as figuras.

Exemplo 1



Exemplo 2



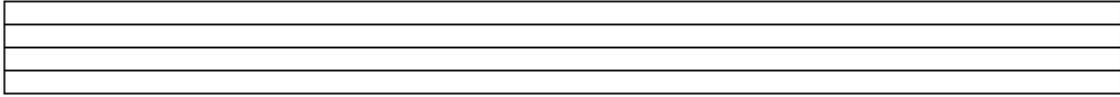
Compreendido então a proporção, suponhamos que deixemos definido que o valor da semínima é 1, quando valerá todas as outras notas?

Figura	Pausa	Tempo	Nome
			SEMIBREVE
			MÍNIMA
		1	SEMÍNIMA
			COLCHEIA
			SEMICOLCHEIA
			FUSA
			SEMIFUSA

# 7 BARRA DE COMPASSO

Barra que serve para delimitarmos a soma pedida no início da música.

Exemplo:



## 8 EXERCÍCIOS

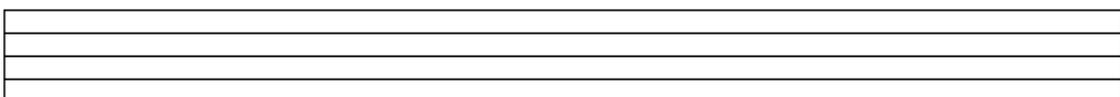
1 – Insira a barra de compasso nas músicas abaixo:

a) A cada 2 tempos:

b) A cada 4 tempos:

2 – Crie uma música que possua 4 tempos por compasso, usando figuras positivas e negativas:

Exemplo:






## 9 AUDIÇÃO DO DIA

*Koji Kondo - The Legend of Zelda Main Theme*  
Super Mario Theme

- Um dos ramos da música mais bem remunerado é o de composição de trilhas, seja pra filmes, desenhos, teatros, novelas ou videogames;
- Além dos jogos Super Mario e The Legend of Zelda Koji Kondo também fez as trilhas de Star Fox, Donkey Kong e diversos outros games;
- Diz-se que foi o primeiro compositor profissional a trabalhar na trilha de um jogo;
- Atualmente é possível fazer qualquer tipo de música apenas com um computador, um exemplo disso é o filme AVATAR.

# 10 PULSAÇÃO E METRÔNOMO

Pulsção é o batimento regular em que se encontra organizada a grande maioria das músicas. Outra definição seria a divisão regular dos tempos de uma música. É percebido naturalmente.

O metrônomo é uma espécie de relógio que mede o andamento da música produzindo pulsos de duração regular, usado geralmente pra estudo e durante gravações em estúdios. Foi inventado por Dietrich Nikolaus Winkel, um relojoeiro de Amsterdã, em 1812.

O BPM (batidas por minuto) é a unidade usada para medir se o tempo é rápido ou lento. Indica a quantidade de pulsos regulares que cabem dentro de 1 minuto.

*Exemplo 6: Metrônomo a 60bpm.  
Exemplo 7: Metrônomo a 140bpm.*



# 11 NÚMERO CORRESPONDENTE

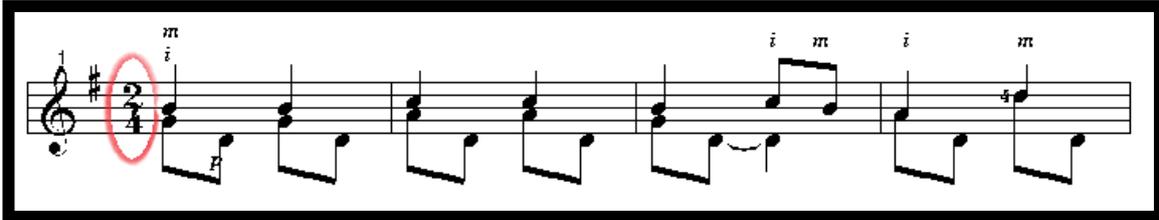
**ESSA TABELA SERVE SOMENTE PRA ENTENDERMOS O NÚMERO DE BAIXO DA FÓRMULA DE COMPASSO.**

NOME DA FIGURA	FIGURA	Nº CORRESPONDENTE
SEMIBREVE		1
<b>MÍNIMA</b>		<b>2</b>
<b>SEMÍNIMA</b>		<b>4</b>
<b>COLCHEIA</b>		<b>8</b>
SEMICOLCHEIA		16
FUSA		32
SEMIFUSA		64

# 12 FÓRMULA DE COMPASSO

É a maneira como se organizam os pulsos dentro de uma música, criando uma hierarquia entre tempos fortes e fracos.

É uma fração numérica dada no início do pentagrama.



Exemplo 8: CARULLI, Ferdinando. Country Dance.

## Exemplo 1:

- 4 - Quantidade de tempos que cabe dentro do compasso.
- 4 - Figura que representa 1 tempo.

Figura	Pausa	Tempo	Nome
			SEMIBREVE
			MÍNIMA
			SEMÍNIMA
			COLCHEIA
			SEMICOLCHEIA
			FUSA
			SEMIFUSA

## Exemplo 2:

- 2 - Quantidade de tempos que cabe dentro do compasso.
- 2 - Figura que representa um tempo.

Figura	Pausa	Tempo	Nome
			SEMIBREVE
			MÍNIMA
			SEMÍNIMA
			COLCHEIA
			SEMICOLCHEIA
			FUSA
			SEMIFUSA

**Exemplo 3:**

- 6 - Quantidade de tempos que cabe dentro do compasso.
- 8 - Figura que representa um tempo.

Figura	Pausa	Tempo	Nome
			SEMIBREVE
			MÍNIMA
			SEMÍNIMA
			COLCHEIA
			SEMICOLCHEIA
			FUSA
			SEMIFUSA

## 13 EXERCÍCIOS

1 – Escreva uma música (utilizando figuras positivas e negativas) nos 3 sistemas abaixo utilizando a fórmula de compasso **3/4**.




2 – Escreva uma música (utilizando figuras positivas e negativas) nos 2 sistemas abaixo utilizando a fórmula de compasso **2/2**.



3 – Escreva uma música (utilizando figuras positivas e negativas) nos 2 sistemas abaixo utilizando a fórmula de compasso **5/4**.



4 – Escreva uma música nos 3 sistemas abaixo utilizando a fórmula de compasso **4/4**.




## 14 AUDIÇÃO DO DIA

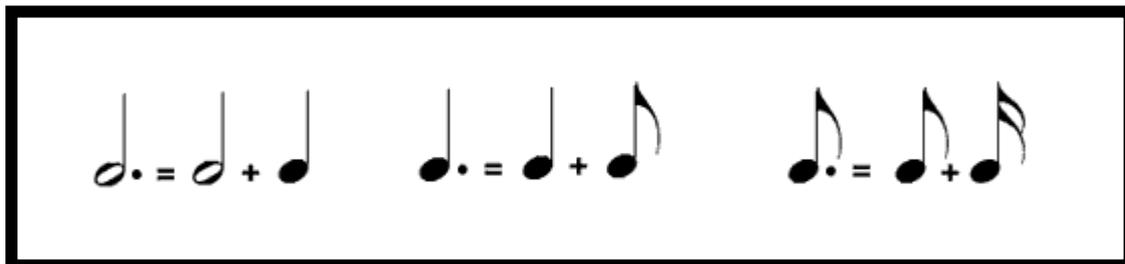
*John Williams – Star Wars, Jurassic Park, Harry Potter, E.T. O Extraterreste, Tubarão, Indiana Jones, Superman, O Resgate do Soldado Ryan, Esqueceram de Mim, As Aventuras de Tintin.*

- John Williams já concorreu ao Oscar 49 vezes;
- É um dos compositores mais aclamados do cinema, sendo também um dos mais bem pagos do mundo;
- Possui amizade com George Lucas e Steven Spielberg;
- Além de seus trabalhos para cinema possui algumas obras a parte.

## 15 PONTO DE AUMENTO

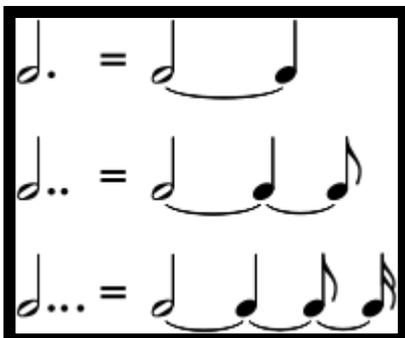
Na notação musical, o ponto é um sinal colocado próximo a uma figura e/ou pausa para aumentar metade do valor.

### Exemplo 1:



Caso haja mais de um ponto de aumento será adicionada metade do valor do ponto anterior.

### Exemplo 2:



#### **Observação**

Não é comum usar mais do que dois pontos.

## 16 STACCATO

É um ponto colocado acima ou abaixo das notas, servindo para indicar que a nota deve ser tocada com curta duração.

### Exemplo 3:



#### **Observação**

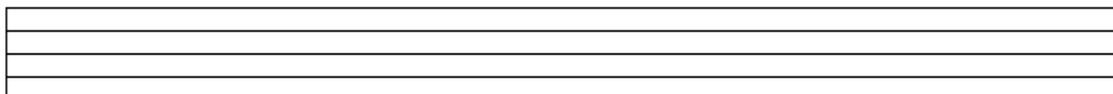
Só é possível utilizar o staccato em figuras positivas.

## 17 LIGADURA DE TEMPO

A ligadura de tempo consiste em executar a primeira a nota e prolongar a duração do som obtido pelo tempo correspondente às notas que estiverem ligadas. Usado geralmente para permitir a execução de notas cuja duração não possa ser representada por uma única figura, por uma figura pontuada ou para representar notas que se estendem de um compasso ao seguinte.

**No caso da ligadura de tempo, as notas que serão ligadas devem obrigatoriamente ser as mesmas.**

### Exemplo 4:

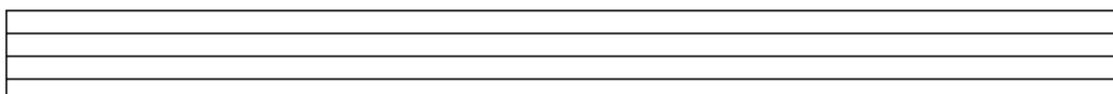


## 18 LIGADURA DE EXPRESSÃO

No caso das **notas serem diferentes**, a ligadura é de expressão, ou seja, o executante passa duma nota para a outra ligando-as em um mesmo som, ou seja o contrário de fazer uma pausa entre elas, mesmo muito rápida.

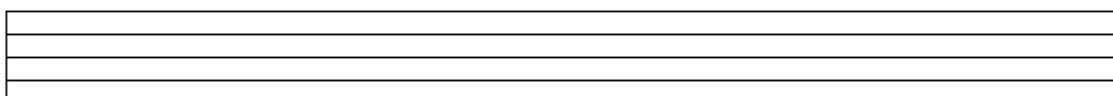
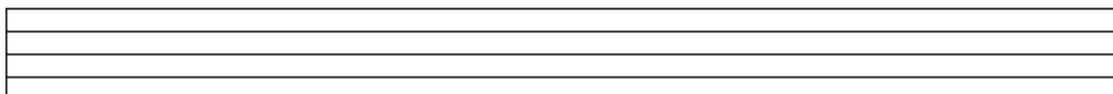
Este tipo de execução é chamado de *legato*. Nos instrumentos de cordas com traste (violão, guitarra, baixo, etc.) é chamado de *hammer on* e *pull off*.

### Exemplo 5:



## 19 EXERCÍCIOS

1 – Escreva uma música (utilizando figuras positivas e negativas, ponto de aumento e ligaduras de tempo) nos 3 sistemas abaixo utilizando a fórmula de compasso **4/4**.




2 – Escreva uma música (utilizando figuras positivas e negativas, staccato e ligaduras de expressão) nos 3 sistemas abaixo utilizando a fórmula de compasso **4/4**.




## 20 AUDIÇÃO DO DIA

*Joe Satriani - Surfing with the Alien*

- É um dos guitarristas de rock instrumental mais bem sucedidos do meio musical;
- O álbum Surfing With the Alien consagrou o guitarrista;
- Dentre suas técnicas mais famosas estão o *tapping* com a palheta e harmônico artificial na corda solta, gerando um efeito semelhante a um grito agudo;

*"Eu quero ouvir a coisa mais simples e mais devastadora. Isso que eu aspiro. Eu gosto de esconder a técnica e fazer o ouvinte pensar que é fácil de se tocar."*

# REFERÊNCIAS

BENNET, Roy - **Elementos Básicos da Música**. Cadernos de Música da Universidade de Cambridge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1993.

BENNET, Roy - **Instrumentos de Orquestra**. Cadernos de música da Universidade de Cambridge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1988

BENNET, Roy - **Uma Breve História da Música**. Cadernos de música da Universidade de Cambridge. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986

MED, Bohumil. **Teoria da Música**. 4ed. rev. e ampl. Brasília, DF: Musimed, 1996.

PRIOLLI, Maria Luísa de Mattos. **Princípios Básicos da Música para a Juventude. 1.** vol., 8 ed. rev. e melhorada. Rio de Janeiro: Editora Casa Oliveira de Música, 1968.

PRIOLLI, Maria Luísa de Mattos. **Princípios Básicos da Música para a Juventude. 2.** vol., 10 ed. rev. e melhorada. Rio de Janeiro: Editora Casa Oliveira de Música, 1980.

**"A música é o vínculo que une a vida do espírito à vida dos sentidos. A melodia é a vida sensível da poesia."**

**BEETHOVEN, Ludwig**

**"Quão pouco é preciso para ser feliz! O som de uma gaita. Sem música a vida seria um erro."**

**NIETZSCHE, Friedrich**

**"A música é celeste, de natureza divina e de tal beleza que encanta a alma e a eleva acima da sua condição."**

**Aristóteles**

