

**EL METRÓNOMO:**

Es un aparato utilizado en Música para medir el tiempo, la velocidad en la que se ejecutará una música determinada.

**Metrónomo mecánico o analógico:**

Este metrónomo se basa en un péndulo, que consiste en una varilla metálica dispuesta en posición vertical, con una pesa que se desplaza a lo largo de la misma. Cuando la pesa se sitúa cerca de la base, los tiempos son más cortos, mientras que al alejarla de la base, el péndulo se mueve más despacio. Siguiendo la graduación que usualmente se encuentra impresa en el cuerpo del Metrónomo, es posible establecer la velocidad de éste. Funciona gracias a un sistema “de cuerda” (igual que los relojes mecánicos), que permite que el Metrónomo tenga una independencia de funcionamiento de 10 o 15 minutos. El “clic” producido mecánicamente, cada vez que la pesa se balancea hacia uno de los extremos, nos da la pauta de la velocidad del tiempo elegido para la ejecución musical.

**Metrónomo digital:**

Existen metrónomos digitales (electrónicos), que imitan a los mecánicos reproduciendo regularmente un sonido y/o una luz, en un intervalo de tiempo preestablecido mediante una selección manual muy sencilla a través de botones.

La mayoría de estos metrónomos tienen la particularidad de poder seleccionar también el tipo de compás con el que se va a trabajar, pudiendo de esta manera identificar el comienzo del compás con un sonido diferente o con un color de luz diferente (rojo por lo general).



**Relación numérica y de valores, respecto al minuto y al segundo:**

Si hacemos coincidir el peso móvil con el número 60 (o en los digitales, seleccionando 60), el metrónomo irá a una velocidad de 60 pulsaciones por minuto, es decir, la misma que el segundero de un reloj.

Si un compositor desea que la velocidad de tiempo de ejecución de su obra sea de 90, por ejemplo, tendrá que indicar la velocidad, para que el ejecutante tenga la referencia exacta.

Al principio de su obra, el compositor escribirá entonces ( $\downarrow=90$ ), que es igual a decir que una figura de negra ( $\downarrow$ ), tendrá la velocidad exacta de 90 clics por minuto. De esta manera se asegurará que su obra será ejecutada al “tempo” (tiempo), que él la compuso.

En el metrónomo mecánico, el intérprete bajará la pesa a través de la varilla hasta que vea que aquella coincida con la graduación del aparato, o bien en los metrónomos digitales seleccionará (mediante un botón), la velocidad de “90”.

Por convención se utilizan palabras en italiano, sobre todo en la música mal llamada “Clásica” o “Culta”, que indican el tempo o velocidad de ejecución.

El número de negras por minuto (velocidad), de cada uno de los movimientos musicales en este estilo de música es:

Largo - 40

Adagio - 50

Andante - 60

Moderato - 80

Alegretto - 100

Alegro - 120

Presto - 160

Prestissimo – 180

**Importancia del Metrónomo.**

Partiendo de la base de que la Música es el arte de combinar los sonidos (y silencios) con el tiempo, nos damos cuenta de la relevancia de estos dos conceptos.

Uno depende del otro y siempre deberán estar amalgamados, independientemente del estilo de música que se ejecute o se componga.

Esta dependencia es vital para la buena consecución de la obra musical y sobretodo para la comunicación entre los músicos, sean la cantidad que sean.

Un buen sonido sin la referencia de tiempo correspondiente es tan pobre como un buen “tempo” pero con un mal sonido. La comunión entre estos dos conceptos siempre deberá estar presente a la hora de estudiar, de ensayar, de grabar o de presentar una obra en público.

Como toda regla tiene su excepción, hay casos en que una ejecución musical puede quedar liberada de esta aparente “atadura” al tempo.

Es el caso de ejecuciones basadas en climas muy etéreos o también de ejecuciones solistas donde el tempo lo marca el ejecutante de acuerdo a sus pulsaciones internas y a su gusto musical.

De todas maneras en estos dos ejemplos podemos identificar claramente breves pasajes “a tempo”, subdividiendo incluso la obra (ejecutada supuestamente liberada del rigor del tempo), donde cada uno de estos fragmentos está ejecutado a un tiempo bien determinado.

Para lograr entonces un buen trabajo, es necesario e imprescindible el tener al Metrónomo como un aliado, como un buen compañero de trabajo que nos marcará indefectible e infatigablemente, cada vez que nos “movamos” de tiempo.

**A tener en cuenta:**

**1)** Usar Metrónomos sonoros y no visuales.

**2)** No mirar nunca el Metrónomo cuando se trabaje con él (no es una guía visual, sino sonora).

**3)** No abusar del trabajo con el Metrónomo y alternar con otros ejercicios de manera de no adquirir dependencia de éste, e incentivar y mejorar día a día el “metrónomo interno” que cada uno de nosotros llevamos dentro (malo, regular, bueno o excelente).

**4)** Este punto es más polémico y hay varias teorías al respecto. Yo aconsejo no usar Metrónomo cuando se está ensayando en grupos numerosos (mas de 3 ó 4). Hay una falsa creencia que indica que el percusionista (el baterista en muchos casos), lo mejor que puede hacer es tener un metrónomo en un auricular y así de esa manera “guiará” mejor la banda o el grupo musical.

No creo ni practico esto, creo más bien en la comunicación entre músicos y en la elaboración colectiva de un “metrónomo virtual”, en un ensayo, en vivo en un escenario, que sin estar físicamente se va construyendo compás a compás.

En un estudio de grabación la cosa es diferente y más compleja. Ya trataré este punto en un capítulo aparte, pero adelanto que se han elaborado obras maestras (de cualquier género), usando Metrónomo en la guía básica o prescindiendo de él.

**Uso práctico de estos conceptos:****1.- “Cuenta inicial”.**

Todos hemos visto y oído la marcación que un integrante de grupo musical efectúa cuando da comienzo un tema. En una banda de Rock comúnmente es el baterista que, responsable de llevar el ritmo, hace uso de sus palos para marcar por lo general 4 golpes. Un director de orquesta, con su batuta también hace lo suyo para iniciar la interpretación de una obra musical.

Pues bien, en esta marca inicial, este músico está dando dos informaciones claras, precisas y fundamentales a los demás integrantes: inicio y velocidad de ejecución.

Si el baterista cuenta con sus palos: 1, 2, 3, 4, tendremos que estar atentos (si queremos hacer un buen papel, claro...), pues al siguiente “1” se iniciará el tema a la velocidad en que la cuenta fue efectuada.

Hay diferentes tipos de “cuentas” según el género de música, el estilo y la banda en particular, pero habitualmente es el Director musical o el Arreglador el responsable de esta tarea, que de lo bien o mal que se haga (aunque pueda parecer banal y demasiado simple), dependerá el buen desarrollo y la ejecución del tema.

En una banda de “Salsa” es el director musical (por lo general el pianista), quien hace la marca inicial. En un grupo de Rock seguramente será el baterista. En una Orquesta Sinfónica obviamente es el Director con su batuta. En un grupo de Murga uruguaya será el Director escénico quien dirá el clásico “¡ Tré !”.

**2.- “Usar un tema musical como Metrónomo”.**

A la hora de practicar ejercicios o técnicas que requieran de una perfecta guía de tiempo, es casi imprescindible, como dijimos, tener a mano un Metrónomo (analógico o digital).

Pero para alternar con algo divertido y que nos haga las veces de éste, a la vez que practicamos un ejercicio o técnica de percusión, podemos escuchar un tema musical de nuestro agrado, al que previamente le hayamos detectado una pulsación acorde al trabajo que tengamos que realizar.

Puesto que un tema musical, que no varíe en su arreglo de “tempo”, tiene una medida casi exacta en su ejecución, también será una herramienta de trabajo muy útil al momento de nuestro estudio, además de tener en cuenta que podemos elegir algún tema que en su género esté relacionado con lo que estamos estudiando.

El ejercicio o la técnica no cambiarán en absoluto, simplemente que el pulso del tema elegido, el cual nos servirá de guía, tendrá adicionado una serie de elementos auditivos y musicales que nos harán más llevadera la ardua tarea del estudio.