

INSTRUMENTARIUM & ALTERNATIEVEN

Repinique:

Deze kan men het beste vergelijken met een hoog gestemde doffe snaredrum of een timbale. De repinique wordt op twee manieren bespeeld. De eerste manier is met twee stokken, deze kunnen ook van plastic zijn. Hierdoor krijgt de trommel een fel geluid. De andere manier is met 1 stok en je hand, een typische sambatechniek. Met je hand kun je 2 tonen creëren. Een open toon en een slap. Deze zijn vergelijkbaar met de open en slap toon als op een conga of Timba.

De repinique is vaak het hoofdinstrument in de Braziliaanse ritmes, omdat het intro's, eindes en stops aangeeft. In een grotere sambaband kunnen die tekens versterkt worden door armgebaren en het gebruik van een (tweetonige) sambafluit. Omdat de repinique vaak de 'vragen' speelt die andere instrumenten 'beantwoorden', worden ze meestal bespeeld door de ervarener muzikanten, omdat die de vraag/antwoorden het best kennen.

Tamborim:

Dit is de hoogst gestemde trommel, je kan het vergelijken met een hoge bongo. De diameter is wat kleiner dan een tamboerijn, namelijk ongeveer 6". De Tamborim houd je met je een hand vast en met de andere hand sla je er met een stokje op. Vaak bespeelt men deze met een plastic stok. Je kan de toon veranderen door er met je vinger op het vel te drukken. Je krijg dan een gedempte en iets hogere toon. De Tamborim heeft een speciale techniek. Door de Tamborim te draaien tijdens het slaan, raak de hem zowel met een upstroke als met een downstroke. Je krijgt hierdoor een echte samba-feel. Hiermee kan men er snelle ritmes mee spelen. Dit heet Virado. Daardoor heeft de Tamborim weleens hetzelfde effect als een Snare-Drum of een Ganza (shaker). De Tamborim wordt veel gebruikt in de samba's van Rio de Janeiro. Tamborims bespeelt men vaak in een groep, er worden dan lange ritmisch frase gespeeld, de basisgroove.

Snare Drum/Caixa (spreek uit: kai-sja):

De bekendste onder ons: een trommel met daaronder snaren gespannen. In Brazilië zie je vaak dat de snaren vaak op het slagvel gespannen zijn. De caixa werd geïntroduceerd in de Braziliaanse batucada in de jaren '50 van de vorige eeuw. De functie ligt dicht bij die van een shaker. Vaak speel men een doorlopend ritme van zestiende noten met hierin diverse accenten.

Shaker/Ganza:

Een koker gevuld met rijst/steentjes/metalen bolletjes. Dit instrument zorgt voor een doorlopend ritme, meestal in zestienden. Er bestaan verschillende types met één, twee of zelfs drie aan elkaar bevestigde cilinders.

Ago-go/Bells:

Het zijn twee of drie aan elkaar gesmede bellen. De bellen verschillen van toon: hoog, midden en laag. Zoals bij de Tamborim, wordt het instrument bespeeld door het in één hand vast te houden en met een stok in de andere hand te bespelen. Als ritmisch element kan men de bellen tegen elkaar aan knijpen. Het is een instrument dat als het ware de "melodie" in het ritme geeft en is karakteristiek voor samba.

Timba:

Deze handtrommel kan men het beste vergelijken met een djembé en een conga. Het heeft een zeer felle klank en is hoog gestemd. Men kan er ook diverse klanken uit halen zoals een bas-, open- en een slaptoon.

Surdo/Marcação:

De Surdo (> "doof" gezien de hoeveelheid trillingen die de trommel veroorzaakt, zodat je het ritme niet alleen hoort, maar ook voelt) kan men zien als een basdrum. De Surdo zorgt ervoor dat het ritme een goede ondersteuning biedt aan de rest van de andere instrumenten. Men zeg ook weleens dat het de hartslag van de groep is.

De Surdo wordt bespeeld met 1 stok en een hand, dit is gebruikelijk in de samba, maar bij andere stijlen speelt men deze alleen met stokken. Deze stokken zijn speciaal voor de Surdo, het heeft een vilten kop. Wij maken gebruik van Fundo (> fundament/basis) en Marcação. De Fundo zorgt voor een doorlopend ritme. Men geeft een slag op 1,2,3 en 4. Deze 4 slagen verdeelt men over 2 fundo's, de grootste Fundo, ook wel genaamd Segunda, deze is het laagst gestemd van alle surdo's, slaat op 1 en 3. De andere Fundo, genaamd Primera, is iets hoger gestemd en slaat op 2 en 4. De 3^e Surdo is nog iets hoger gestemd en speelt de tegenpartij. Deze noemt men Contrador/Marcação.

	ALTERNATIEF
REPINIQUE	Bongo, hoge timbale/rototom, piccolo snaredrum
TAMBORIM	Hoge bongo, claves, hoge rototom, woodblock
SNAREDUM	Snaredrum
SHAKER	Maracas, shekere
AGGOBELLS	2x Cowbell
TIMBA	Congas, djembé
MARCAÇON 1	Hoge tenordrum, hoge floortom
MARCAÇON 2	Lage tenordrum, lage floortom
FUNDO 1	Hoge, gedempte bassdrum
FUNDO 2	Lage, gedempte bassdrum

FUNK 'A' SAMBA

Duration: appr. 02'45"

Peter van Aart
Peter Kil

$\text{♩} = 100$

Repinique
(or: Bongo, High Timbale, High Rototom, Piccolo Snare Drum)

Tamborim
(or: High Bongo, Claves, High Rototom, Woodblock)

Snare Drum

Shaker
(or: Maracas, Shekere)

Agogo Bells (opt.)
(or: 2x Cowbell)

Timba (opt.)
(or: Congas, Djembe)

Marçaõn 1
(or: High Tenor Drum, High Floortom)

Marçaõn 2
(or: Low Tenor Drum, Low Floortom)

Fundo 1
(or: High N)

Fundo 2
(or: Low Muffled Bass Drum)

pp *p* *fp* $\leftarrow$ *f* *f*

fp $\leftarrow$ *f* *ff*

fp $\leftarrow$ *ff*

ff

ff

p $\leftarrow$ *f* *f* *ff* Slap

fp $\leftarrow$ *f* *f* *ff*

fp $\leftarrow$ *f* *f* *ff*

fp $\leftarrow$ *f* *f* *ff*

fp $\leftarrow$ *f* *f* *ff*

5

Rep. *f*

Tam.

S.D. *f*

Shak.

Agg.

Timb. *f*

Marc.1

Marc.2

Fun.1

Fun.2

5

9 12

Rep.

Tam.

f

S.D.

f

Shak.

ff

Agg.

ff

Timb.

ff

Marc.1

ff

Marc.2

ff

Fun.1

ff

Fun.2

ff

3 6 3 6 3 6 3

13

A

Rep. *f*

Tam. *mf*

S.D. *mf*

Shak. *mf*

Agg. *mf*

Timb. *rr*

Marc.1

Marc.2

Fun.1 *mf*

Fun.2 *mf*

18 **On Que** **B** 1.

Rep. *ff* *f*

Tam.

S.D.

Shak.

Agg.

Timb.

Marc.1

Marc.2

Fun.1

Fun.2

23 2. C ♩ = 117

Rep. *fff* "Hey!" "Oooh!" "Oooh!"

Tam. *fff* "Hey!" "Oooh!" "Oooh!"

S.D. *fff* "Hey!" "Oooh!" "Oooh!"

Shak. *fff* "Hey!" "Oooh!" "Oo"

Agg. *fff* "Hey!" "Oooh!"

Timb. *fff* "Hey!" "r"

Marc.1 "Oooh!"

Marc.2 "Oooh!"

Fun.1 *fff* "Oooh!" "Oooh!"

Fun.2 *fff* "Hey!" "Oooh!" "Oooh!"

28 D 30 **On Que**

Rep. *f* *sub. 7*

Tam. *mf*

S.D. *mf* *ff*

Shak. *mf* *sub.p* *ff*

Agg. *mf* *ff*

Timb. *mf* *sub.p* *ff*

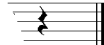
Marc.1 *mf* *sub.p* *ff*

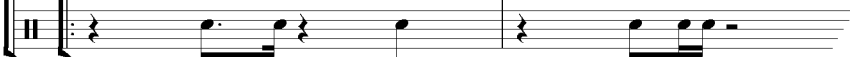
Marc.2 *mf* *sub.p* *ff*

Fun.1 *sub.p* *ff*

Fun.2 *mf* *sub.p* *ff*

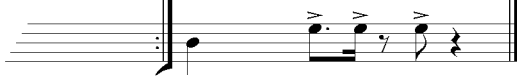
32 1.2.3. 2. Fine

Rep.  

Tam.  

S.D.  

Shak.  

Agg.  

Timb.  

Marc.1  

Marc.2  

Fun.1 

Fun.2 

Detailed description: This is a page of a musical score for a percussion ensemble. It features ten staves, each labeled with an instrument: Rep. (Repetitive), Tam. (Tambourine), S.D. (Snare Drum), Shak. (Shakuhachi), Agg. (Agogo), Timb. (Timpani), Marc.1 (Maracas 1), Marc.2 (Maracas 2), Fun.1 (Fungo 1), and Fun.2 (Fungo 2). The score is divided into three measures by vertical bar lines. The first measure starts at measure 32. Above the first staff, there are markings for '32', '1.2.3.', and '2.'. The word 'Fine' is at the top right. The notation includes various rhythmic patterns, rests, and dynamic markings like accents (>). The Rep. part has a complex rhythmic pattern. The Tam. part has a simple pattern. The S.D. and Shak. parts have more complex patterns with accents. The Agg. part has a simple pattern. The Timb. part has a simple pattern. The Marc.1 and Marc.2 parts have simple patterns. The Fun.1 and Fun.2 parts have simple patterns.