

# Leccion 07 — Songo y Timbal Moderno (version Strudel)

## Objetivo

Al terminar esta leccion podras: explicar que es el songo y por que se considera una fusion moderna del son con el funk y el rock, programar la cascara del timbal y el cajon como sustituto de kick/snare en Strudel, y reconocer este mismo lenguaje ritmico dentro del patron

`patrones/corazon_espinado_v2.tidal`, ya presente en el proyecto.

## Concepto

A finales de los anos 60, la banda **Los Van Van** (fundada en 1969 por Juan Formell) transformo la musica popular cubana al incorporar instrumentacion "moderna" —bateria completa (trap set), bajo electrico, sintetizadores— junto a la percusion tradicional. El resultado se conoce como **songo**: un genero que conserva el ADN del son (la clave sigue ahi, organizando todo) pero le anade la energia percusiva del funk y el rock norteamericanos.

La figura central de esta transformacion fue **Jose Luis "Changuito" Quintana**, timbalero de Los Van Van, quien desarrollo un vocabulario de percusion menor (timbales + platillos + campanas) que "dialoga" con la bateria. Dos elementos de ese vocabulario son el corazon de esta leccion:

### La cascara

"Cascara" es tocar sobre el cuerpo metalico del timbal (el cascarron), no sobre el parche. Se toca con el CUERPO de la baqueta apoyado sobre el metal, en un gesto de muneca pequeno y constante — parecido al del hi-hat de un baterista. Ese contacto cuerpo-contr-metal produce el sonido seco, agudo y "de alambre". Un patron tipico en 8 corcheas, repartido entre Timbal 2 (grave/opaco) y Timbal 1 (agudo/brillante, acento):

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  |
| T2 | T2 | T1 | T2 | T2 | T2 | T1 | T2 |

Sonidos: Timbale 2 Side/Cascara = **17**, Timbale 1 Side/Cascara = **23**. Los acentos en las posiciones 3 y 7 (Timbal 1) son los que le dan "forma" al patron — sin ellos, sonaria como puro ruido de corcheas

iguales.

## El cajon como kick/snare

Cuando no hay un trap set (o se quiere un color mas acustico y "cubano"), el **cajon** cumple la funcion de kick + snare: un golpe grave que ancla el pulso (Bass Open, nota **10**) alternado con un golpe agudo tipo "backbeat" (Slap Open, nota **86**):

|    |   |    |   |    |   |    |   |
|----|---|----|---|----|---|----|---|
| 1  | 2 | 3  | 4 | 5  | 6 | 7  | 8 |
| 10 | . | 86 | . | 10 | . | 86 | . |

**Tecnica fisica:** el cajonero se sienta encima de la caja y golpea la tapa; la zona de impacto determina el timbre:

- **Bass Open (sonido `bd`, "kick").** Palma y dedos juntos cerca del CENTRO de la tapa: tono grave y redondo — el mismo principio centro=grave del bajo de la conga.
- **Slap Open (sonido `sd`, "snare").** Yemas de los dedos cerca del BORDE SUPERIOR (a menudo con cuerdas de bordon por dentro): chasquido agudo y cortante, como el redoblante de una bateria.

## La campana en songo

La misma familia de campana del montuno del son (Cowbell 1, Leccion 04), pero con un patron mas denso y sincopado que el cencerro cuadrado del cha-cha-cha (Leccion 06):

|    |   |    |    |   |    |   |    |
|----|---|----|----|---|----|---|----|
| 1  | 2 | 3  | 4  | 5 | 6  | 7 | 8  |
| 53 | . | 53 | 53 | . | 53 | . | 53 |

## El redoble (roll) de timbal

Un "redoble" es una sucesion de golpes muy rapidos y parejos sobre el PARCHE del timbal (no sobre la cascara metalica) que el timbalero usa para acumular tension y anunciar un cambio. Es lo opuesto a la cascara: la cascara es continua y de fondo; el redoble aparece solo en momentos puntuales. En el kit, Timbale 2 Roll (**65**) y Timbale 1 Roll (**66**) disparan el gesto completo del roll — por eso en el codigo aparecen repetidas ( `65 65 65 65` ), simulando la duracion sostenida. El patron tipico ( `65 65 65 65 66 66 66 66` ) pasa del timbal grave al agudo, como una "subida" de tension — por eso siempre se activa con `.every(N, ...)`, nunca de forma constante como la cascara.

# Escucha y analisis: Los Van Van

Escucha cualquier grabacion clasica de **Los Van Van** de los anos 70-80 (por ejemplo "Sandunguera") prestando atencion a:

- **La cascara constante:** un tejido de corcheas de alta frecuencia en el timbal que le da "aire" percusivo — casi imperceptible como evento individual, pero notarias su ausencia.
- **La campana marcando tension:** entra y sale marcando transiciones, mas libre que el guiro/cencerro constante del cha-cha-cha.
- **El bajo electrico sincopado** (no lo programamos, pero escuchalo): muy percusivo y adelantado.
- **La sensacion "urbana"/funky:** comparado con el son acustico de "Chan Chan", el songo suena mas denso y "electrico", aunque la clave sigue presente organizando desde el fondo.

## Caso de estudio: `patrones/corazon_espinado_v2.tidal`

Este patron (raiz del proyecto, en el curso de Tidal) usa este mismo lenguaje songo/timbal moderno. En Strudel se veria asi:

```
// riff de timbal (acentos, no cascara continua)
$: s("conga:32 conga:32 ~ conga:32 conga:32 ~ conga:32 ~").gain(3.5)
// campana motor constante (Cowbell 1 Shank)
$: s("cowbell*8").gain(5)
// cajon como kick/snare (identico al de esta leccion)
$: s("bd ~ sd ~ bd ~ sd ~")
// tumbao de conga (variante)
$: s("conga:0 conga:4 conga:0 conga:28 conga:0 conga:4 conga:0 conga:28").gain("3 15 3")
// guiro de relleno
$: s("guiro:1 ~ ~ guiro:1 ~ ~ guiro:1 ~").gain(8)
// redoble cada 4 compases
$: silence.every(4, x => s("bongo:26 bongo:26 bongo:26 bongo:26 bongo:12 bongo:12 bong
```

Fijate: el cajon kick/snare es **exactamente** el mismo patron `10 ~ 86 ~ 10 ~ 86 ~` que acabas de aprender, y la campana usa la misma nota **53** (Cowbell 1 Shank), aqui de forma constante (`53*8`) en vez de con la sincopa `53 . 53 53 . 53 . 53` — una variante mas simple, como un hi-hat de bateria. El redoble, activado con `.every(4, ...)`, es una tecnica que retomaremos en la Leccion 08.

## Ejemplo de código

---

En `codigo_ejemplo/`:

- `cascara_timbal.strudel` — el patrón de cascara aislado ( `17 17 23 17 17 17 23 17` ).
- `campana_songo.strudel` — la campana songo aislada ( `53 ~ 53 53 ~ 53 ~ 53` ), con un comentario que la compara con el cencerro cuadrado de la Lección 06.
- `songo_completo.strudel` — cascara + campana + cajon + tumbao de conga (4 capas), a ~103 bpm ( `setcps(0.43)` ), remitiendo a `corazon_espinado_v2.tidal` como versión extendida.

## Ejercicios

---

1. **Reubicar los acentos.** Modifica la cascara para que los acentos de Timbal 1 (sonido `woodblock:5` ) caigan en las posiciones 2 y 6 en vez de 3 y 7. Describe (en comentario) como cambia el feel.
2. **Redoble cada 4 compases.** Añade al ensamble de `songo_completo.strudel` un redoble de timbal cada 4 compases usando `.every(4, ...)` , reutilizando el patrón `65 65 65 65 66 66 66 66` .
3. **Cambiar el color del backbeat.** Sustituye el cajon (10/86) por bongo (Bongo 2 Bass = **43** grave, Bongo 1 Muted Slap = **36** agudo) en el mismo patrón de backbeat. Comenta como cambia el color aunque la función rítmica se mantiene idéntica.

Las soluciones están en `solucion_ejercicios/` .

## Ejemplos de código

---

Pulsa ► **Tocar aquí** para abrir el editor de Strudel y reproducir el patrón **directamente en el navegador** (usa los sonidos nativos de Strudel, no hace falta instalar nada). O **Copia** el código y pégalo en [strudel.cc](https://strudel.cc).

## campana\_songo.strudel

```
// Leccion 07 - Campana de songo (aislada)
// Patron sincopado: "53 . 53 53 . 53 . 53" (Cowbell 1 Shank)
// Comparar con el cencerro CUADRADO del cha-cha-cha (Leccion 06: "56 . 56 . 56 . 56 .")
// La campana songo es mas densa/sincopada: refleja la energia funk/rock del genero,
// mientras que el cencerro de cha-cha-cha es deliberadamente regular y predecible.
//
// Uso: Ctrl+Enter para evaluar. Detener todo: Ctrl+.
```

setcps(0.43) // ~103 bpm

\$: s("cowbell ~ cowbell cowbell ~ cowbell ~ cowbell").gain(5) // campana songo sincopada

**cascara timbal.strudel**

```
// Leccion 07 - Cascara de timbal (aislada)
// Patron: corcheas en Timbal 2 (opaco) con 2 acentos en Timbal 1 (brillante), posiciones 3 y 7
//
// Uso: Ctrl+Enter para evaluar. Detener todo: Ctrl+.

setcps(0.43)    // ~103 bpm

$: s("woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3")
```

songo\_completo.strudel

```
// Leccion 07 - Ensamble de songo/timbal moderno
// Cascara + campana songo + cajon (kick/snare) + tumbao de conga (Leccion 02)
//
// Uso: Ctrl+Enter reproduce las 4 capas. Mutear una: pon "_" delante ("_$:"). Detener: Ctrl+.
setcps(0.43) // ~103 bpm: cps = 103 / 60 / 4 ~= 0.43

$: s("woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3")
$: s("cowbell ~ cowbell cowbell ~ cowbell ~ cowbell").gain(5) // campana songo
$: s("bd ~ sd ~ bd ~ sd ~") // cajon kick/snare
$: s("conga:0 conga:0 conga:0 conga:4 conga:0 conga:0 conga:4 conga:28").gain("3 3 3 15 3 3 15 10")
```

## Soluciones de los ejercicios

Pulsa ► **Tocar aquí** para abrir el editor de Strudel y reproducir el patron **directamente en el navegador** (usa los sonidos nativos de Strudel, no hace falta instalar nada). O **Copia** el codigo y pegalo en [strudel.cc](https://strudel.cc).

## ejercicio\_1\_solucion.strudel

```
// Leccion 07 - Ejercicio 1: reubicar los acentos de la cascara (posiciones 2 y 6 en vez de 3 y 7)
//
// OBSERVACION (la respuesta esperada al ejercicio):
// Mover los acentos de 3/7 a 2/6 adelanta el "golpe brillante" respecto al pulso: en vez de caer
// sobre el segundo y cuarto tiempo (posiciones 3 y 7 = tiempo 2 y tiempo 4), cae en las corcheas
// "y" de los tiempos 1 y 3 (posiciones 2 y 6). El resultado se siente mas sincopado/adelantado,
// "empujando" hacia el siguiente tiempo en vez de confirmarlo.
//
// Uso: Ctrl+Enter. Detener: Ctrl+.

setcps(0.43)

$: s("woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3 woodblock:3")
```

## ejercicio\_2\_solucion.strudel

```
// Leccion 07 - Ejercicio 2: anadir redoble de timbal cada 4 compases con .every(4, ...)
// Igual tecnica que usa patrones/corazon_espinado_v2.tidal en su capa de redoble.
//
// Uso: Ctrl+Enter. Mutear una capa: pon "_" delante. Detener: Ctrl+.

setcps(0.43)

$: s("woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3")
$: s("cowbell ~ cowbell cowbell ~ cowbell ~ cowbell").gain(5)
$: s("bd ~ sd ~ bd ~ sd ~")
$: s("conga:0 conga:0 conga:0 conga:4 conga:0 conga:0 conga:4 conga:28").gain("3 3 3 15 3 3 15 10")
// silence.every(4, x => B): no suena nada 3 compases y el redoble entra en el 4o (equivale al
// "every 4 (const $ B) $ silence" de Tidal).
$: silence.every(4, x => s("bongo:26 bongo:26 bongo:26 bongo:26 bongo:12 bongo:12 bongo:12 bongo:12"))
```

## ejercicio\_3\_solucion.strudel

```
// Leccion 07 - Ejercicio 3: sustituir el cajon por bongo en el mismo patron de backbeat
//
// OBSERVACION (la respuesta esperada al ejercicio):
// Bongo 2 Bass (43, grave) y Bongo 1 Muted Slap (36, agudo/seco) cumplen exactamente la misma
// FUNCION ritmica que el cajon (10 grave / 86 agudo): grave que ancla el pulso alternado con un
// agudo tipo backbeat. Lo que cambia es el COLOR: el cajon suena mas "de caja de madera" (kick/sr
// acustico); el bongo suena mas "de piel tensa", mas agudo y seco, una textura mas tradicional.
//
// Uso: Ctrl+Enter. Mutear una: "_" delante. Detener: Ctrl+.
```

```
setcps(0.43)
```

```
$: s("woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:3 woodblock:5 woodblock:3")
$: s("cowbell ~ cowbell cowbell ~ cowbell ~ cowbell").gain(5)
$: s("bongo:22 ~ bongo:6 ~ bongo:22 ~ bongo:6 ~").gain("1.3 1 3 1 1.3 1 3 1")
$: s("conga:0 conga:0 conga:0 conga:4 conga:0 conga:0 conga:4 conga:28").gain("3 3 3 15 3 3 15 10")
```

Generado desde LeccionesRitmicaCubanaConStrudelSinEZD. Suena con la biblioteca de sonidos nativa de Strudel (VCSL) — sin EZdrummer ni MIDI. La fuente de verdad del contenido es el curso de TidalCycles.