

TEORÍA BÁSICA DEL SOLFEO

Aprender a leer música no es tan difícil como parece. La cantidad de información que hay que tener en la cabeza no es nada del otro mundo, pero una cosa es entender la teoría lo suficiente como para poder “descifrar” una partitura, y otra muy distinta es leer con fluidez. Puedo ayudarlos con lo primero, pero lo segundo requiere mucha práctica (o más bien constancia; no se trata de darse grandes atracones, sino de ponerse un rato cada día), así que depende más bien de vosotros. En cualquier caso, no hace falta un nivel altísimo para sacarle provecho a la capacidad de lectura, y con poco que hagamos en este ámbito, observaremos progresos.

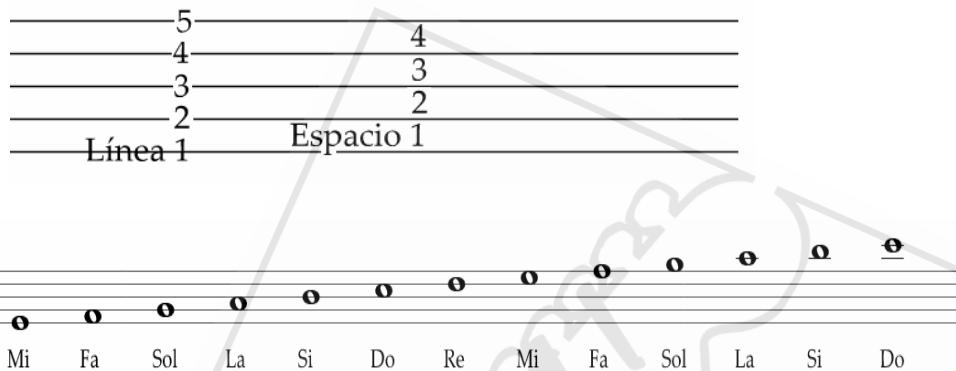
No obstante, hay bastantes ejemplos de guitarristas excepcionales (dos de mis favoritos son Django Reinhardt y Eddie Van Halen) que no aprendieron a leer y escribir música (lo que en el caso de Eddie Van Halen es muy paradójico, ya que la escritura de la guitarra eléctrica ha tenido que modificarse para poder representar algunas de las técnicas que él aplica). O sea que puedo llegar a admitir que es *possible* ser un buen guitarrista, incluso un gran guitarrista, o el MegaDios de la guitarra (tanto Django como Eddie), sin saber leer. Sin embargo, yo insisto a mis alumnos en la importancia y la utilidad de adquirir esta habilidad, y os animo a que lo hagáis, principalmente –pero no solamente– por cuatro razones:

1. Es un fantástico sistema de entrenamiento auditivo. Cantar una melodía que vemos escrita, sin instrumento, o transcribir música que escuchamos son capacidades que requieren tener muy bien interiorizados los sonidos. No sólo sirve para leer y escribir, es también práctico para improvisar, componer...
2. Ayuda a memorizar mejor la música, gracias a tener no sólo una referencia auditiva, sino también visual (lo que también ayuda a un mejor análisis). Aparte de que al poder leer y escribir no tenemos por qué memorizar *absolutamente todo*, y podemos tomar apuntes (frases que nos interesen, ritmos que nos llamen la atención, cómo empieza un tema que tenemos que tocar en directo, etc) de la música que escuchamos.
3. Podemos aprender de los libros, que normalmente se escriben de esta manera. Un libro de armonía, por ejemplo, o contrapunto, debería incluir ejemplos musicales, y lógicamente estarán escritos usando este lenguaje, no una tablatura...
4. Permite que nos comuniquemos con otros músicos, toquen el instrumento que toquen. Podemos recibir instrucciones precisas para ejecutar música compuesta por otros instrumentistas, o indicarles a éstos cómo exactamente queremos que interpreten algo que nosotros hemos imaginado.

Aunque se pueda considerar la lectura como algo opcional, hay una parte del lenguaje musical que considero absolutamente obligatoria: la rítmica. Por suerte, es la parte más fácil.

En esta lección sólo voy a explicar cómo funciona el sistema que usamos para escribir la música, su base teórica. Más adelante publicaré 4 lecciones de rítmica con sus respectivos ejercicios. Sin embargo, no publicaré ejercicios de lectura, entonación o lectura a vista. Existen muy buenos libros para entrenarse en la lectura, como los de “Ritmo y Lectura” de Encarnación López de Arenosa o los 4 de “El lenguaje de la música” de Ana María Navarrete Porta (con un aspecto infantil, pero muy graduales, completos y bien diseñados didácticamente hablando, mejores para practicar la entonación). En cualquier caso, a quien quiera aprender solfeo, le recomendaría buscar un profesor desde el principio, al menos hasta haber forjado una base sólida. Como no siempre es posible, también voy a enumerar unas apps que pueden adquirirse gratis o a un precio módico: Es muy recomendable la aplicación para PC/MAC de <http://www.miles.be> (También disponible para móviles), y las apps para móviles Primavista (para dictados musicales y entonación) y Perfect Ear 2 (que aparte de ejercicios de reconocimiento de acordes, incluye ejercicios de lectura de ritmos).

1. EL PENTAGRAMA



El pentagrama está formado por 5 líneas, entre las cuales hay 4 espacios. Las líneas y espacios se cuentan de abajo a arriba, o sea, de más grave a más agudo. Cada línea o espacio representa una nota, según la **clave** al inicio del pentagrama. La **clave de Sol** (si sois poco aficionados a los tatuajes tal vez nunca hayáis visto una... es ese símbolo alienígena que hay al inicio del 2º pentagrama) significa que la segunda línea empezando por abajo corresponde a la nota Sol (concretamente, a Sol₄, es decir, el 4º Sol que encontraréis en el teclado del piano). Sabiendo que esa línea es Sol, sabemos el resto de las notas: por ejemplo, el espacio que hay inmediatamente debajo (1er espacio) tiene que ser Fa, o la línea inmediatamente inferior (1ª línea) corresponde a Mi, etc.

Más allá de las 5 líneas del pentagrama se pueden escribir **líneas adicionales**, como la primera nota que está escrita en la figura, Do, o las 3 últimas (La, Si, Do). Se pueden escribir tantas líneas adicionales como sean necesarias para representar la altura deseada, pero si hay demasiadas puede resultar incómodo de leer, por lo que se utilizan los signos **8va** (lo que está escrito debe interpretarse una octava más aguda) y **8vb** (se interpreta una octava por debajo lo que está escrito) para mantener las notas dentro o cerca del pentagrama:

Escritura:

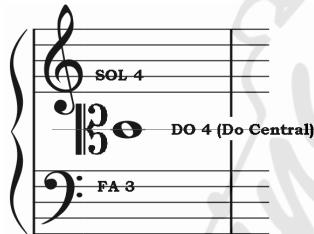


Ejecución:



2. CLAVES

En concreto, la guitarra se escribe en clave de Sol, aunque otros instrumentos pueden utilizar otras claves. Por ejemplo, el bajo –y el contrabajo– se escriben en clave de Fa en cuarta línea (que como podéis imaginar, significa que la 4^a línea corresponde a la nota Fa, concretamente a Fa₃). La clave de Do puede colocarse sobre diferentes líneas e indica que la línea sobre la que está su centro corresponde al Do₄, es decir, el Do central (el que está en el centro del teclado del piano). En instrumentos como el piano o el arpa, que abarcan tesituras muy amplias, se utiliza un sistema de 2 pentagramas, uno en clave de Sol y otro en clave de Fa. Esta línea formada por dos pentagramas recibe el nombre de Gran Pentagrama. La primera línea adicional por debajo del pentagrama en clave de Sol representa la misma altura que la primera línea adicional por encima del pentagrama en clave de Fa, y corresponde a la nota Do₄. En la siguiente figura podéis ver las tres claves, aunque en el Gran Pentagrama no se escribe la de Do.



En la guitarra, esa primera línea adicional por debajo del pentagrama corresponde al Do de la 5^a cuerda, traste 3. Un aspecto que hay que aclarar es que la guitarra se escribe una octava más alta de lo que realmente suena, es decir, escribimos Do₄ cuando el sonido que se produce realmente es Do₃. A efectos prácticos, esto no tiene mucha relevancia a la hora de leer o escribir una partitura en la guitarra, simplemente tomamos esa línea como el primer Do (el más grave) que nos encontramos en la guitarra; pero lo señalo porque otros instrumentos, por ejemplo el piano, se escriben en su tesitura real, y hay que tenerlo en cuenta si vamos a escribir para guitarra y estos instrumentos (por ejemplo, en un pasaje en el que queramos que la guitarra y el piano suenen al unísono podríamos acabar escribiendo que toquen en octavas distintas). El bajo (al igual que el contrabajo) también se escribe una octava más alta de lo que suena.

E. Guitar

Piano

8va -

E. Bass

En la figura anterior podéis ver la misma melodía en la misma octava escrita para guitarra, piano y bajo. He incluido la tablatura para que veáis en la guitarra dónde se tocan esos sonidos. El bajo tiene el símbolo 8va encima, por lo que aunque se ve escrito a la misma altura que en el piano, hay que tener en cuenta que realmente se escribiría usando líneas adicionales por encima del pentagrama en clave de Fa. También he incluido la tablatura en el caso del bajo (por cierto, que no todos los bajos llegan a 21 trastes, pero valga para el ejemplo...) para que veáis que está tocando en su registro más agudo, a la misma altura que la guitarra, no una octava por debajo como es habitual. En el piano, la escritura es en la altura real dentro del Gran Pentagrama (y la separación de manos sólo es así para ilustrar el ejemplo).

3. ALTERACIONES

Ya las expliqué brevemente en la lección Notas Musicales, pero en esta lección las explicaré más detenidamente. En la partitura, las alteraciones se escriben antes de la nota a la que afectan, y cuando una alteración aparece, tiene validez durante el resto del compás, es decir, que si vuelve a aparecer esa nota dentro del mismo compás, estará alterada a menos que se indique lo contrario mediante el uso de un becuadro. En el siguiente compás, las alteraciones que hayan aparecido antes dejan de ser válidas. A continuación enumero las alteraciones y qué significan:

ALTERACIÓN	NOMBRE	SIGNIFICADO
#	Sostenido	Subir un semitono la nota precedida por la alteración
b	Bemol	Bajar un semitono la nota precedida por la alteración
𝄪	Becuadro	La nota precedida por este símbolo es natural, ignorar las alteraciones que hayan aparecido antes que afecten a dicha nota.
𝄫	Doble sostenido	Subir dos semitonos (1 tono) la nota precedida por la alteración
𝄪	Doble bemol	Bajar dos semitonos (1 tono) la nota precedida por la alteración

En el siguiente ejemplo, podéis ver el uso de las alteraciones. La tablatura está para aclarar posibles dudas. En el primer compás del ejemplo, la segunda nota que aparece es un Fa#. La cuarta nota que aparece es un Fa natural, por lo que hay que escribir un becuadro (si no lo hubiera, sería un Fa#). En el siguiente compás (tras la barra vertical, que sirve para separar los compases) la alteración ya no es válida, y el Fa que aparece (2^a nota) es natural sin que haga falta el becuadro. Al inicio de la partitura, tras la clave, hay un bemol. Cuando las alteraciones están colocadas justo tras la clave, afectan a todas las notas con el mismo nombre que la línea o espacio sobre la que están ubicadas. Esto se llama **armadura de clave**, y lo veremos en el siguiente punto. En el ejemplo, ese bemol colocado sobre la línea de Si indica que todos los "Síes" (en cualquier octava) que aparezcan a lo largo de toda la pieza son bemol (2º compás, 4^a nota, que como veis se toca en cuerda 1, tr.6) a menos que vayan precedidas por un becuadro.

Como norma general, al ascender escribimos sostenidos, y al descender, bemoles, aunque dependiendo del contexto (la tonalidad, la armonía, etc.) puede ser más apropiado utilizar una alteración que otra independientemente de la dirección melódica.

4. ARMADURA DE CLAVE

La armadura de clave sirve para no tener que escribir alteraciones delante de cada nota que no sea natural cuando estamos en una tonalidad que contiene alteraciones, es decir, cuando no estamos en Do Mayor. Por ejemplo, imaginad que queremos tocar la escala de Do# Mayor, es decir, igual que en Do pero moviendo lo que tocamos un traste más arriba (en vez de empezar en Do, traste 3 de la 5^a cuerda, empezaríamos en Do#, traste 4 de la misma cuerda, y recorreríamos el mismo dibujo, esto es, la misma estructura de tono, tono, semitono, etc). Antes de cada nota habría que escribir un #, porque todas las notas las tocamos un semitono más agudas, y delante de las notas Do natural, que sería el semitono siguiente al Si, y Fa natural, que sería el semitono siguiente al Mi, habría que escribir un becuadro muy frecuentemente. Como una imagen vale más que mil palabras, contemplad, oh mis pupilos:

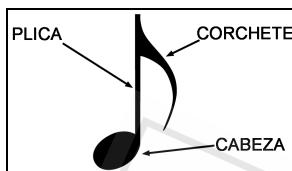
The image shows three staves of musical notation side-by-side, each with a different key signature and corresponding fingerings below the staff.

- Do Mayor:** The first staff shows a C major scale (Do Re Mi Fa So La Si) in common time (4/4). The fingerings below the staff are: T (thumb) 3, 0 2 3, 0 2 0 1 0 2 0 3 2 0 3. This staff serves as a reference for the natural notes in C major.
- Do# Mayor sin armadura:** The second staff shows the same scale in common time, but with sharp signs (#) placed directly before each note. The fingerings are: T (thumb) 4, 1 3 4, 1 3 1 2 1 3 1 4 3 1 4. This illustrates the cumbersome nature of writing every alteration by hand.
- Do# Mayor con armadura:** The third staff shows the scale in common time with a key signature of four sharps (F# major). The fingerings are: T (thumb) 4, 1 3 4, 1 3 1 2 1 3 1 4 3 1 4. This demonstrates how the key signature provides a quick and accurate way to indicate the alterations for the entire piece.

Como veis, simplemente escribimos todas las alteraciones que forman parte de la tonalidad directamente al principio, y ya no tenemos que volver a escribirlas todo el rato. Do# Mayor es un buen ejemplo de lo que os decía cuando expliqué las notas musicales: en este contexto la forma correcta de referirnos a los sonidos Fa y Do (naturales) es Mi# y Si#, respectivamente (así nos ahorramos estar escribiendo becuadros en cada Fa y cada Do). Podéis apreciarlo en la diferencia que hay entre la 3^a nota del 2^º pentagrama y la 3^a nota del 3^º.

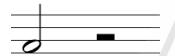
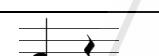
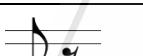
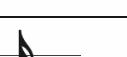
Explicaré con el debido detenimiento cómo se forman las diferentes tonalidades y se arman las armaduras de clave en la lección “Escala Mayor I”. Por el momento, basta con que sepáis que cada armadura corresponde a una tonalidad diferente y que las alteraciones que se indican en ella hay que tenerlas en cuenta durante toda la pieza, y no sólo sobre la línea (o espacio) sobre la que están escritas, sino para cada nota con el mismo nombre que el que corresponde a esa línea (es decir, en cualquier octava), como ya he explicado en el último ejemplo del punto 3.

5. PARTES DE LA FIGURA



6. VALORES RELATIVOS DE LAS FIGURAS

Las duraciones de las notas se representan con varias figuras musicales. A cada figura le corresponde un silencio de igual duración, como podéis ver en el siguiente cuadro:

FIGURA Y SU SILENCIO	NOMBRE	VALOR
	Redonda	1
	Blanca	1/2
	Negra	1/4
	Corchea	1/8
	Semicorchea	1/16
	Fusa	1/32
	Semifusa	1/64

En la tabla las figuras están dibujadas sobre el pentagrama para que podáis ver la diferencia entre el silencio de redonda (que se escribe bajo la cuarta línea) y el de blanca (que se escribe sobre la tercera). Considerando la redonda como la unidad, las demás figuras tienen valores de un medio, un cuarto, un octavo, etc. Podéis verlo también en la siguiente imagen, en la que además podéis ver que las figuras que tienen corchete se pueden escribir aisladas, o agrupadas en el barrado de dos en dos o de cuatro en cuatro, o en tantas como se divida una negra.



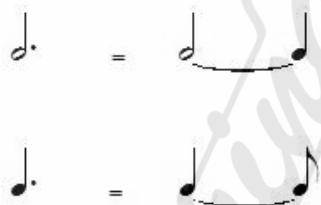
7. LIGADURA

Mediante este símbolo (una curva que une las cabezas de dos notas) el sonido de la primera se prolonga sin interrupción durante la segunda, es decir, se suman ambas duraciones. De esta forma, una blanca es igual que 2 negras ligadas, la duración de una negra puede representarse mediante dos corcheas ligadas, etc. Por ejemplo, una blanca ligada a una negra duraría 3 pulsos. Una blanca ligada a una corchea, $2 + \frac{1}{2}$.



8. PUNTILLO

Al igual que la ligadura, sirve para prolongar el sonido de una figura. El puntillo suma a dicha figura la mitad de su valor. Así, una blanca con puntillo dura $2 + 1 = 3$ pulsos, o una negra con puntillo dura 3 corcheas ($1 + \frac{1}{2}$).



9. DOBLE PUNTILLO

El doble puntillo es equivalente a sumar a una nota las duraciones de las dos figuras inmediatamente inferiores.



10. TEMPO

Bien, ahora sabemos por ejemplo que la duración de una blanca es la de dos negras, o la mitad que una redonda... pero esto no nos indica una velocidad determinada. Para ello hace falta saber la velocidad a la que se ejecuta la pieza, es decir, el **tempo**, para lo cual nos valemos de la **indicación metrómica**, que se encuentra al inicio de la partitura. Dicha indicación se escribe en el siguiente formato: $\text{♩} = 120$ (Significa: El pulso se mide en negras y el tempo es 120 clicks del metrónomo por minuto, cada uno de los cuales dura lo que una negra).

La primera parte de la igualdad representa la figura que se toma como **unidad de pulso**, en el caso del ejemplo, la negra. Puede ser cualquier otra figura, siendo la negra, la blanca y la corchea las más habituales, aunque en la actualidad lo más frecuente con diferencia es que sea la negra, y en general, yo diría (no sin arriesgarme a meter la pata) que en música popular no se usa otra, con excepción de algunos temas muy rápidos de jazz. También puede ser una figura compuesta (con puntillo, algo que explicaré en otro apartado posterior) dependiendo del tipo de compás. La segunda parte indica las pulsaciones por minuto (**BPM** en inglés, lo veréis a menudo) que debe marcar el metrónomo.

Por ejemplo, a 60 bpm, cada negra (o la unidad de pulso escogida) dura un segundo. Si el tempo es 120, cada pulso duraría medio segundo, etc.

Como podéis imaginar, la invención de un aparato de relojería tan complejo como un metrónomo es bastante posterior (en algún momento entre 1812 y 1815, depende de a quién preguntéis) a la escritura musical. Antes de que éste se inventara, se utilizaban una serie de términos que describían la velocidad aproximada de la pieza, que podéis ver a continuación:

Largo (40 – 60 bpm)

Adagio (60 – 80 bpm)

Andante (80 – 100 bpm)

Moderato (100 – 120 bpm)

Allegro (120 – 160 bpm)

Presto (160 – 200 bpm)

Prestissimo (más de 200 bpm)

11. ALTERACIONES DEL TEMPO

Calderón: El símbolo  colocado sobre una nota o silencio indica que se deja al arbitrio del intérprete cuánto tiempo ha de detenerse en ésta.

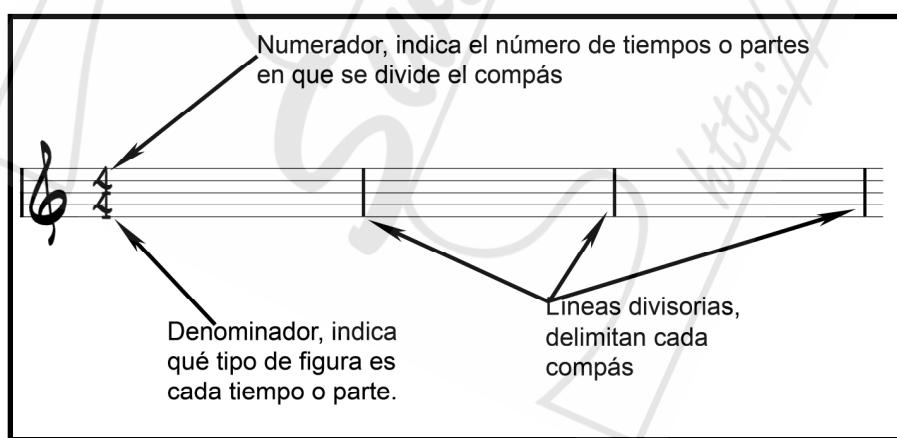
Ritardando: Cuando aparece escrito "Rit." significa que se debe disminuir gradualmente la velocidad de la pieza.

Accelerando: Suele aparecer como "accel". En este caso se debe ir aumentando paulatinamente la velocidad de la pieza.

12. COMPÁS

"El compás es la entidad métrica musical compuesta por varias unidades de tiempo que se organizan en grupos, en los que se da una contraposición entre partes acentuadas y átonas" (fuente: wikipedia)

Un compás es en sí mismo una unidad de tiempo, que tiene además un patrón de acentuación que se va repitiendo a lo largo de una pieza o frase musical. Los compases se escriben con un quebrado, así:



Tomando la redonda como la unidad, el denominador representa el valor de cada tiempo o parte en relación a ésta, como se explica en el punto 6 (1/4 de redonda=negra, 1/8=corchea, etc). Así que 4/4 significa que en este compás hay 4 cuartos, o sea, 4 negras.

13. TIPOS DE COMPASES

Cada compás se divide en fracciones llamadas *tiempos*. Los tiempos, a su vez, se dividen en *partes* o *subdivisiones*. Según el número de tiempos que constituyen un compás, se pueden clasificar los más comunes en tres tipos:

Cuaternarios (Tienen 4 tiempos, como el 4/4 o el 12/8)

Ternarios (3 tiempos, como el 3/4 o el 9/8)

Binarios (2 tiempos, como el 2/4 o el 6/8)

Y si clasificamos atendiendo a cuantas partes tiene cada tiempo, los compases pueden ser:

Simples: Son de subdivisión binaria, es decir, tienen 2 partes por tiempo. Cada tiempo está representado por una figura simple (es decir, sin puntillo). El denominador representa qué figura corresponde a cada tiempo. Compases de este tipo son el 2/4, el 3/4 y el 4/4.

Compuestos: O de subdivisión ternaria (3 partes por tiempo). La duración de cada tiempo corresponde a una figura compuesta, es decir, con puntillo. El denominador representa qué figura corresponde a las partes. En este tipo de compases es cuando la indicación metronómica debe llevar puntillo. Compases de este tipo son el 6/8, el 12/8, el 9/8, etc.

La **acentuación de los tiempos** de cada tipo de compás es diferente:

Compás cuaternario: Fuerte, Débil, Semifuerte, Débil.

Compás ternario: Fuerte, Débil, Débil.

Compás binario: Fuerte, Débil.

La **acentuación de las partes** es siempre igual: Fuerte la primera de cada tiempo, débiles las demás (Por ejemplo, en un 2/4, la primera corchea de cada tiempo es más fuerte que la segunda. En un 6/8, la primera de cada tiempo es fuerte, y las dos siguientes, débiles).

A parte de todos estos compases, también están los llamados **Compases asimétricos o de amalgama** (ejs: 5/4, 7/4, 7/8, 11/8, 15/8, 21/8): Son compases que pueden considerarse como combinaciones de otros compases diferentes entre sí (por ejemplo, un 5/4 puede considerarse una alternancia de 3/4 y 2/4; un 21/8 sería la combinación de un 12/8 con un 9/8, etc). Dos ejemplos archiconocidos son la música de Misión Imposible y “Take Five”, ambas en 5/4.

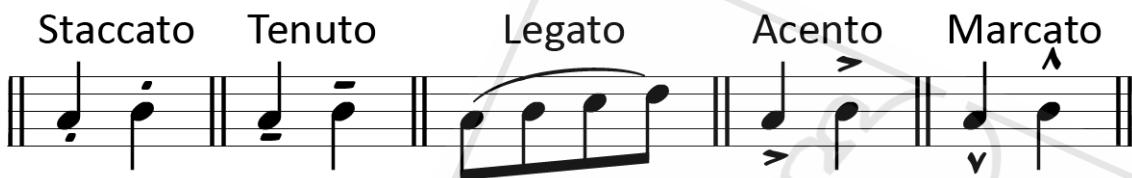
14. GRUPOS DE VALORACIÓN ESPECIAL

Un número entre corchetes que indica una alteración momentánea de la subdivisión habitual del compás. Por ejemplo, en un 2/4, cada tiempo (negra) se divide en 2 partes (corcheas). Un grupo de valoración especial – el más común, de hecho- sería el *tresillo* de corcheas, que dividiría el tiempo en 3 partes iguales en lugar de en 2. En un compás de subdivisión ternaria, un *dosillo* indicaría que 2 notas ocupan el tiempo que ocuparían normalmente 3. Otros grupos, como el *cinquillo* (5 notas ocupan el tiempo de 4 en compases simples, o de 6 en compuestos) o el *sietillo* (7 notas iguales ocupan un tiempo) son posibles. Se representan así (a la izda tresillos en un 4/4, a la dcha dosillos en un 12/8):



15. ARTICULACIÓN

La articulación hace referencia a cómo se deben hacer sonar (o de qué manera se deben atacar) las notas. Sobre cada nota o grupo de ellas se pueden escribir diferentes signos para señalarlo. Aunque muchas articulaciones son posibles, y más en la guitarra eléctrica (palm mute, bending, etc), principalmente se usan en todos los instrumentos las siguientes:



Staccato	Disminuye el valor de la nota aproximadamente a la mitad (por ejemplo, si se aplica sobre una negra, sería como ejecutar una corchea seguida de un silencio de corchea). Implica una cierta acentuación, pero es prácticamente un efecto "colateral", no es que haya que buscarla a propósito
Tenuto	Indica que prestemos atención a que la nota mantenga todo su valor
Legato	Las notas comprendidas entre el inicio y final del arco se ejecutan sin interrupción del sonido de una a otra. Por ejemplo, un saxofonista no dejaría de soplar al pasar de una nota a otra. Un guitarrista tocaría, en la medida de lo posible, todas las notas en la misma cuerda, y daría un solo golpe de púa en la primera nota, pulsando las restantes sólo con la mano izquierda.
Acento	Indica que hay que atacar esta nota claramente más fuerte que el resto. No afecta a la duración de la misma.
Marcato	Es como el acento, pero más fuerte, y puede implicar, también como un efecto "colateral", una cierta disminución de la duración del sonido, no tan marcada como en staccato.

Más adelante publicaré una hoja explicando los símbolos específicos de articulaciones y técnicas propias de la guitarra eléctrica (bendings, tapping, slide, vibrato con palanca, etc).

16. DINÁMICOS

Los símbolos dinámicos hacen referencia a la intensidad con que debe ejecutarse un fragmento, y son principalmente los siguientes:

pp	pianissimo	muy suave
p	piano	suave
mf	mezzo forte	intensidad normal
f	forte	fuerte
ff	fortissimo	muy fuerte

También podemos encontrarnos el Crescendo (cresc.) y el diminuendo (dim.), o los símbolos:



Que significan que se debe aumentar o disminuir la intensidad gradualmente.

17. SIGNOS DE REPETICIÓN

Las barras de repetición indican que lo que está comprendido entre ellas debe repetirse (en caso de no aparecer la primera, significa que hay que repetir desde el principio):

ESCRITURA:



EJECUCIÓN:



Las barras pueden usarse en combinación con casillas de primer y segundo final:

ESCRITURA:



EJECUCIÓN:



Repetición de una sola nota: se colocan unas líneas en su plica (o si la nota que debe repetirse es una redonda, sobre la nota) que representan el número de corchetes de la figura en que debe repetirse esa nota.

ESCRITURA:

EJECUCIÓN:



SÍMBOLO	NOMBRE	DESCRIPCIÓN
D.C.	Da Capo	Se debe repetir desde el principio de la pieza
D.C. al Fine	Da Capo al fine	Se repite la pieza desde el principio, pero sólo hasta donde aparezca la indicación "Fine" (Fin).
D.S.	Dal Segno	Hay que volver a donde aparezca el signo  (segno). En vez de D.S. a veces se utiliza el mismo signo dos veces, y la segunda vez que aparece hay que volver al lugar donde se encuentra por primera vez.
al Coda	al Coda	Hay que ir al lugar en el que aparezca el símbolo  (Coda). En vez de "al Coda" podemos encontrar "To Coda" en inglés. También se puede usar el mismo símbolo dos veces, sobre todo si hay un D.C. al Coda
D.C. al Coda	Da Capo al Coda	Cuando aparezca esta indicación, volveremos al inicio de la pieza, y cuando lleguemos al símbolo  saltaremos a donde vuelva a aparecer el mismo signo
D.S. al Coda	Dal Segno al Coda	Volveremos a donde aparezca el segno  por primera vez, y seguiremos hasta que aparezca por primera vez el símbolo  , donde hay que saltar como en el caso anterior.
	Repetición compás anterior	Significa que hay que repetir el compás inmediatamente anterior al que contenga este símbolo.
	Repetición últimos 2 compases	Igual que el símbolo anterior, pero tiene dos barras y se coloca sobre la barra del compás. Indica que hay que repetir los dos últimos compases.

Ejemplo (izda escritura, dcha ejecución):

