
La isorritmia

Concepto

La **isorritmia** es un procedimiento utilizado en la polifonía medieval y renacentista, principalmente en la elaboración de **tenores** para los motetes.

Consistía en la aplicación de un patrón rítmico, denominado **talea**, a una secuencia melódica, denominada **color**. La **talea** se repetía tantas veces como fuera necesario para completar el **color**; si en la última repetición no había ya suficientes notas, se comenzaba este de nuevo. El resultado se utilizaba como base armónica para la elaboración de las otras voces del motete.

La función de la isorritmia era dotar al tenor de una estructura rítmica y formal bien organizada, que facilitaba la interpretación del resto de las voces y proporcionaba al conjunto una forma musical estable.

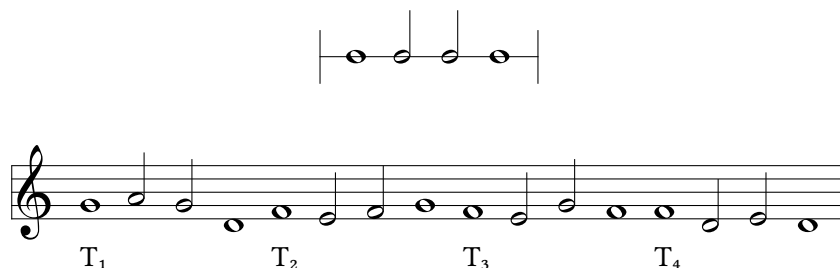
Ejemplos

Para ejemplificar el funcionamiento de la isorritmia, vamos a elegir en primer lugar un **color**, es decir, una melodía. Siguiendo la costumbre medieval, seleccionamos la melodía de un melisma gregoriano, en concreto el de la palabra **pax** (paz) del gradual *Lætatus sum* (Me alegré).

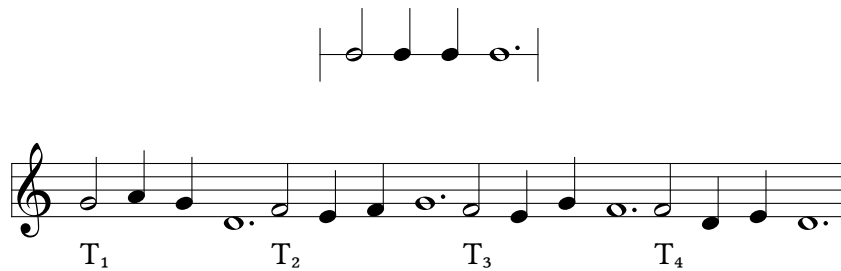


A este **color** le vamos a aplicar sucesivamente varias **taleas**, para observar los diferentes resultados.

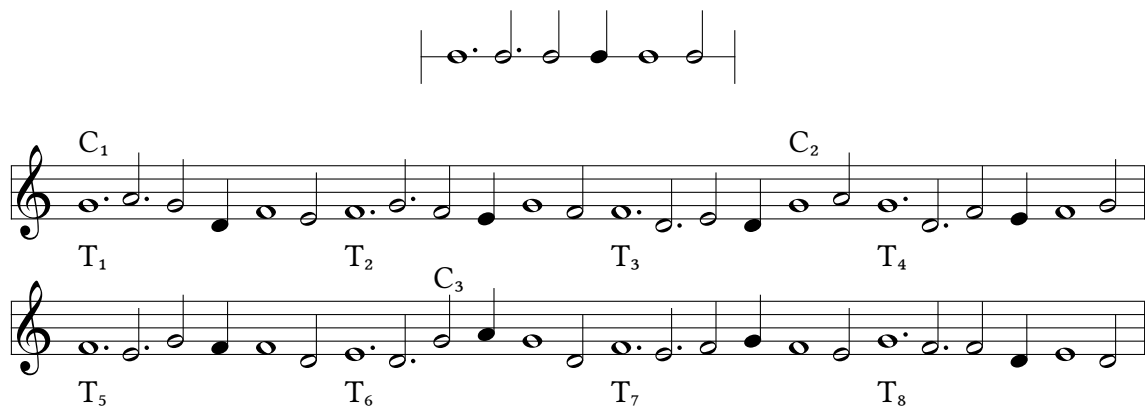
Ejemplo 1. En primer lugar, aplicamos una **talea** sencilla que solo combina notas largas y breves (en nuestro ejemplo, redondas y blancas):



Ejemplo 2. En este segundo ejemplo, combinamos valores ternarios y binarios, como se hacía en el *Ars nova*, así como tres duraciones distintas (en este caso, redondas, blancas y negras):



Ejemplo 3. Para el último ejemplo, elegimos una *talea* que no completa el *color* al repetirse un número exacto de veces, lo que obliga a repetir también este:



Como puede verse, el color (C_1) termina antes de acabar la tercera talea (T_3), lo que obliga a comenzar de nuevo (C_2); esta segunda vez termina a mitad de la sexta talea (T_6); la tercera repetición del color (C_3) finaliza a la vez que la octava talea (T_8), con lo que se completa el ciclo.