



Música | Propuesta de trabajo para el Nivel Secundario

Modalidad de Educación Artística

+ Fundamentación

“De una pandemia que cambiará la forma de educar en Arte en la Escuela Secundaria”

En estos nuevos tiempos que nos tocan vivir, donde el centro de reunión se plantea desde nuestros hogares, y donde la escuela “inventa” nuevas formas de relacionarse desde la virtualidad, pensamos que los lenguajes artísticos se perfilan hacia un redescubrimiento de los mismos, marcando un hito significativo, un verdadero cambio de paradigma para la Educación Artística.

Vivimos realmente un quiebre significativo de la forma en que nos relacionaremos de cara al futuro, y donde nuestra “caja de resonancia”, léase escuela, parafraseando a nuestros pedagogos, se ve impactada de lleno en su línea de flotación que la ha mantenido incólumne durante más de un siglo. El presentismo, la sociabilización, los espacios y el tiempo escolar se ven interpelados de manera inmediata en este duro y difícil tramo que nos toca transitar, en tiempos de pandemia. Esto refuerza y orienta a la Educación Artística hacia un lugar específico, que brega por un determinado cambio iniciado a partir del 2000, que trajo aparejados reformas constitucionales Nacionales y Provinciales, la Novedosa Ley de Educación 26206, y el proceso fundamental iniciado en el año 2011 desde una postura pedagógica de Resignificación propuesto desde nuestros diseños curriculares de la Educación Secundaria que proponen una real democratización y accesibilidad del arte: *“Poner el arte al alcance de todos los adolescentes y jóvenes, no involucra solamente la existencia del derecho a disfrutar y apreciar el arte, si no ofrecer oportunidades reales de apropiarse de las ofertas culturales. Sin duda, su democratización supone descentralizar la oferta artística, pero implica también brindar herramientas necesarias para que los sujetos puedan significar, contextualizar y hacer propio dicho marco cultural”*¹

Entendiendo al espacio artístico como un campo de conocimiento que porta diversos sentidos sociales y culturales que se manifiestan a través de procesos de elaboración y transmisión como instancias de construcción discursiva e interpretativa, metafórica y poética. Y nos enfrenta a un interrogante que ya se viene barajando desde hace un tiempo, y donde nadie se atreve a “ponerle el cascabel al gato”, *¿es posible otra escuela con más educación artística, en otros tiempos y otros espacios?*

¹ Diseño Curricular de Educación Secundaria Tomo I, pág. 119.

“Una vuelta más de tuerca: Resignificando la resignificación creativamente”

Propuestas específicas en el Lenguaje Musical y Tic

Introducción

En el mismo sentido que pregonan nuestro diseño curricular: *“la educación musical tiene como objetivo, desde las particularidades de su lenguaje, formar pre adolescentes, adolescentes, jóvenes futuros ciudadanos que desarrollen capacidades de producción y análisis crítico, comprometiendo fuertemente la comprensión de las diversas formas de comunicación y expresión de las manifestaciones artísticas contemporáneas.”* Ahora les proponemos dos actividades de interés tanto para el profesor como para el alumno, y que se pueden llevar adelante conjuntamente.

“A crear música original”

“La irrupción de las tecnologías del sonido aún no ha terminado de transformar ese hecho social que denominamos música, ni de modificar en profundidad las condiciones de la pedagogía musical. Habrá quien asista con inquietud a tales cambios, pero tal vez sean, en realidad, una oportunidad para abrir la enseñanza a determinadas prácticas, y sobre todo a prácticas de creación, cada vez más extendidas en la sociedad.” François Delalande.

La propuesta inicial es aprender a manejar un Compositor online, es decir, un programa que nos ayudará a componer nuestra propia música en línea. Si bien, el mismo tiene un manejo muy intuitivo y no es necesario el conocimiento de música para componer en él, es recomendable que el Profesor de Educación Musical tenga presente el pensamiento plasmado en los Diseños Curriculares para la Educación Secundaria de E. Bruner, sobre la construcción de conocimiento de forma circular (espiralidad), utilizando un disparador que nos redireccionará una y otra vez al mismo contenido, y que se irá enriqueciendo con otros, produciendo un andamiaje de conocimiento, entramándose entre sí. Paulatinamente, el alumno desarrollará un entendimiento global de los fundamentos en los que se basa la música, a la vez que estará componiendo su propia música de manera significativa y creativa.



Nota: todas las palabras marcadas con **negritas**, refieren a un contenido musical que debe ser desarrollado pedagógicamente por el Profesor de Música, le recomendamos la lectura de la bibliografía recomendada.

Soundation es una aplicación que nos permite crear nuestras propias **canciones, bases musicales, efectos sonoros**, etc.; sin necesidad de instalar ningún software en nuestro ordenador, ni de contar con equipamiento profesional tales como tarjetas de sonido, micrófonos, etc. El manejo es muy intuitivo, y desde el primer momento podremos mezclar **ritmos** para obtener creaciones musicales a nuestra medida, pero para obtener resultados profesionales de calidad, hace falta saber manejar y desarrollar contenidos y parámetros musicales.

Las canciones se crean a partir de la mezcla de distintos **loops (rulos o estructuras preseleccionadas de ritmos, de percusión de diferentes instrumentos**, etc.) contenidos en una librería de la propia web, agrupados en diferentes estilos y tiempos. Además, nos permite crear nuestras propias melodías ya que dispone de un piano virtual con el que podemos obtener diferentes sonidos que se adapten a nuestros gustos o al tipo de ritmo que estemos utilizando, estas melodías son totalmente editables ya que se le pueden aplicar gran variedad de **efectos y parámetros sonoros**, que explicaremos con detalle más adelante.

La aplicación se basa en el solapamiento de **loops** (**frases musicales**, o **ritmos** que se van **repetiendo en intervalos establecidos**, durante el tiempo que deseamos), estos **loops** son totalmente editables, se puede controlar el **volumen** al que se reproduce en cada momento, se le pueden aplicar **efectos** de muy diverso tipo, como **reverberación**, **distorsión**, **tremolo** o **reproducción inversa**. Además, durante todo el proceso de creación podemos pulsar play y escuchar cómo va quedando la **mezcla**. Una vez hayamos terminado una canción, podemos guardarla en nuestro equipo o en la web, ya que la propia página proporciona un espacio donde poder guardar nuestros proyectos, es decir, podremos tener nuestro propio **cancionero con repertorio propio**. ¡Éxitos en la empresa! ¡A producir música creativamente!

Actividad N° 1

Siguiendo el Manual de Instrucciones de Soundation, realice las siguientes actividades:

- 1) Primero loguéate, ve al punto 2.1 que te indica cómo hacerlo (pág. 2).
- 2) Ve al punto 2.3 aquí encontrarás los botones básicos de un reproductor/ grabador de audio, aparte de ellos tienes un botón para grabar audio desde un micrófono externo, y un botón que se llama **metrónomo** (aprovecha en este punto a repasar cuál es la utilidad del metrónomo en la música, ¿para qué se lo utiliza? ¿Qué se mide con él?).
- 3) Creando una pista: ve al punto 2.3, aquí el manual te indica cómo crear una pista o track, es similar al **pentagrama o grafía analógica**, es una representación virtual de los eventos musicales (**sonidos y ritmo**) que van a ir ocurriendo en el tiempo. En este caso el programa es multipista, con lo cual tendrás la posibilidad de superponer varias pistas sonando a la vez (lo que te configurará más de dos sonidos superpuestos: **ARMONÍA**. Repasa este contenido musical.)

Actividad N°2

- 4) Creando una pista con **melodía (Midi)**; ve al punto 2.4. Volvemos a repetir que, si bien el programa en sí es bastante intuitivo, recuerda que para conseguir resultados óptimos debes repasar e incorporar los contenidos musicales, ellos te nutrirán de conceptos musicales que te acortarán el camino para lograr tu objetivo: realizar composiciones musicales de calidad. Repasa los contenidos: **NOTAS MUSICALES, FIGURAS MUSICALES, ESCALAS MUSICALES, MELODÍA**. En este lugar tienes un piano virtual (piano de rollo) donde podrás ejecutar melodías de tu agrado. Es importante aquí que puedas investigar aparte algunas herramientas de la **FORMA MUSICAL**: **partes, motivo, frase, leitmotiv**, etc. Aprovecha a tu profe de música para interpellarlo respecto de estos contenidos musicales.

5) Añadir **loops** con diferentes **tiempos (tempos)**: 2.5. Aquí el programa te mostrará diversos **loops** para incorporar a tus tracks, cada uno de ellos posee un BPM (Bits por minuto), esto habla del **pulso musical, o tiempo musical**. Ejemplo: **corchea 60, son 60 corcheas por minuto**.



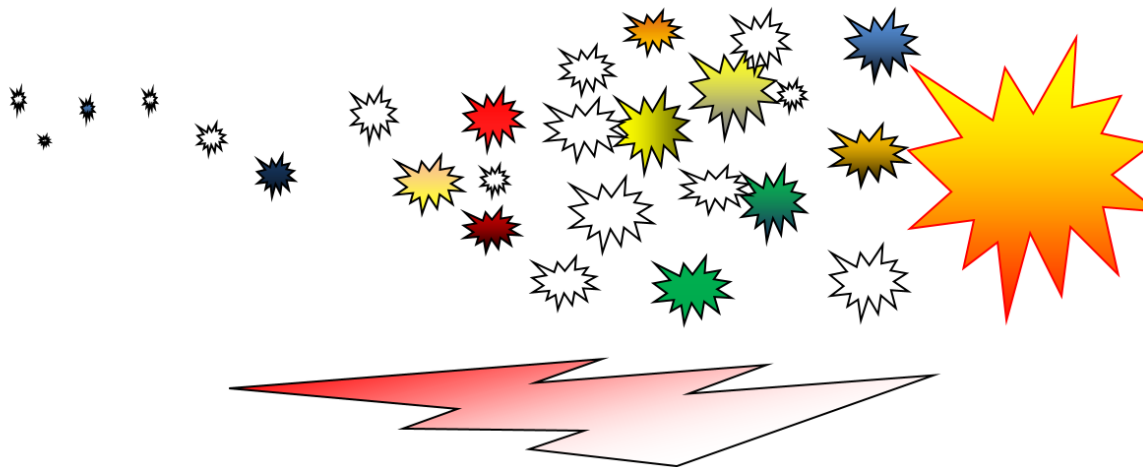
Actividad N° 3

- 1) Edición: 3.1 ajustar el **volumen (intensidad sonora)**. La actividad principal en la edición es el ajuste de los volúmenes para ello tenemos que tener presente algunos conceptos como **plano sonoro (dinámica: Fuerte, Piano, reguladores de sonido, textura musical), paneo sonoro (Sonido Estéreo, derecho e izquierdo)**.
- 2) Cambiar sonido (**Timbre**) de los instrumentos que tocan la melodía: **Organología, familia de instrumentos**.
- 3) Agregar **Efecto (Efx) a los canales: Parámetros del sonido, ecualizador (Graves, medios, agudos, onda sonora, ciclo, frecuencia sonora). Delay (eco), Reverb (reverberancia), phaser** (una forma de distorsión de la onda), etc.
- 4) Guardar el Proyecto. 4.0.

Actividad N° 4

Con todas las herramientas virtuales y contenidos musicales clarificados, compongamos una música de terror, aquí deberemos tener en cuenta el **carácter** de la obra, debe infundir miedo, temor, angustia, ¿qué otra palabra o sensación se te ocurre que esté asociada con el miedo? Probemos con los diversos **loops**, a ver qué sucede. Luego de nuestra investigación, escribamos una **partitura analógica en papel**, donde desarrollemos una idea musical. Por ejemplo: primero sonidos suaves y tétricos sin base sonora, a partir de los 10 segundos incorporamos una **base acompañada (plaqué sonoro) en tonalidad menor disonante, con un crescendo (incremento del volumen), siguen los sonidos cortos y tétricos incorporando intensidad y densidad (se superponen unos con otros), hasta llegar a un Fortísimo (FFF, sonido muy fuerte al límite de la saturación) y golpe seco y profundo ...** ¿Qué pasó? ¿Funciona? ¿Qué le cambiarías? ¿Con que otros sonidos podríamos probar? ¿Se te ocurre otra forma de generar música de terror? ¿Cuál? Averigua que es la música incidental y para que se utiliza.

Ejemplo de grafía analógica:



Esta actividad puede pensarse para realizar: podcats, de radios y televisión, composiciones musicales propias, música para teatro, música para trabajos audiovisuales, composiciones propias, jingles musicales, mix de canciones, bases para cantar, para rapear, etc.

Bibliografía:

-Podcast en la Educación

<https://comunicacionysociedadprepa.files.wordpress.com/2012/10/podcasting-fc3a1cilpara-docentes-y-alumnos-david-solc3ads-sc3a1nchez.pdf>

-Manual Soundation:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/eu/internet/aplicaciones-web/982-danielortega-carrasco>

-La Composición Musical como construcción:

<https://rieoei.org/historico/documentos/rie52a06.pdf>