

Guía didáctica para educadores

Nivel Secundario

Itinerario de propuestas formativas para acompañar la exposición
“1, 2,3... ¡GRABANDO! Una historia del registro musical”

Contacto equipo educativo
educacion.ar@telefonica.com

1. Introducción

A lo largo de la historia, la música, casi tan antigua como el hombre, ha sido considerada como la representación poética de lo fugaz, de lo que no se puede atrapar en el tiempo.

Es inherente a todo ser y existe en todos los ámbitos transitados por el hombre, desde las intensas ciudades hasta los espacios naturales más recónditos.

A mediados del Siglo XIX, la confianza en las capacidades del individuo y la fe en el progreso y en la tecnología, propias de esta época histórica, crearon el caldo de cultivo necesario para el nacimiento y desarrollo del fonógrafo: el primer dispositivo de grabación sonora que pudo reproducirse en la historia.

“1,2,3... ¡Grabando! Una historia del registro musical” explora el encuentro de la música con la tecnología desde mediados del siglo XIX hasta la era digital y cómo esta relación va modificando la manera de crear, de escuchar, de sentir y de compartir la música.

2. Presentación de la guía

La presente guía didáctica tiene como objetivo que los docentes de escuelas de nivel secundario puedan profundizar temáticas vinculadas a la experiencia de aprendizaje que los estudiantes llevarán a cabo durante la visita al Espacio Fundación Telefónica de Argentina en el marco de la muestra exposición *“1, 2,3... ¡GRABANDO! Una historia del registro musical”*.

La visita consta de dos partes, una primera a realizarse previamente a la llegada al Espacio y una segunda, una vez terminado el recorrido.

2.1. Modo de uso

La guía didáctica tiene el propósito de anticipar supuestos, ideas generales y conocimientos previos que los estudiantes tienen sobre el tema para poder contrastarlos luego con la vivencia en el propio espacio. Es importante que esta etapa se cumpla antes de la llegada a Fundación Telefónica para que se genere una experiencia mucho más enriquecedora. Asimismo, es fundamental que se haga hincapié en la espontaneidad de la participación de los estudiantes sin anticipar el contenido que luego se verá en el propio espacio.

La guía contiene un momento posterior a la muestra y su propósito es dar un cierre conceptual a la experiencia, produciendo nuevos sentidos respecto de la misma.

Los invitamos a que la realicen y compartan en sus comunidades las producciones.

3. Objetivos

El recorrido a la exposición “1,2,3...¡Grabando! Una historia del registro musical” tiene como objetivos:

- Incentivar la comunicación: escuchar y participar individual y grupalmente. La visita se plantea desde la participación, dado que el aprendizaje debe ser activo y basado en la comunicación.
- Rescatar la capacidad de asombro frente una tecnología en constante cambio y vertiginoso avance.
- Ofrecer una nueva posibilidad de lectura para que se analicen los cambios sociales provocados por la incorporación de las nuevas tecnologías.
- Promover la creatividad, para que no solo el estudiante sino también el educador, se atreva a realizar nuevos y posibles inventos tecnológicos, que estén destinados a mejorar y hacer más accesible el mundo que nos rodea.
- Conocer la historia de los sistemas de grabación en Argentina. Carlos Gardel, sus discos e incidencia en nuestra historia musical nacional.
- Dar cuenta de la tecnología al servicio de la música en Argentina. La reproducción sonora y su consecuencia social.

4. Aspectos curriculares que enmarcan la visita

Áreas de interés

- Orientación en Artes
- Orientación en Comunicación
- Orientación en Ciencias Sociales y Humanidades
- Historia

Temáticas

- El sonido. Su producción y su grabación. Tecnologías e inventos sonoros del S. XIX y XX; su Historia y relevancia en la cotidianidad y en la constitución de las sociedades.

- Desarrollo de criterios intertextuales entre el progreso técnico y los cambios sociales.
- La evolución de las tecnologías y la ciencia en relación a la sociedad y la cultura, enmarcada en los avances profesionales e industriales y la innovación.
- El diseño como factor fundamental en la inserción de diferentes tecnologías a lo largo de los Siglos XIX y XX.
- La comunicación y sus diferentes variables desde la aparición del registro sonoro.
- La vinculación de los conflictos sociales con la idea de progreso.
- Los factores que provocaron los avances tecnológicos en los ámbitos sociales, tanto en el mundo como en la escena Argentina.

5. Actividad para realizar antes de la visita

5.1. Actividad con conectividad

Tone Matrix y el concepto de Loop

La reproducción de lo sonoro se realiza, en un primer momento a través del CD (1982). Hoy diversos sitios web y aplicaciones nos ofrecen la posibilidad de grabar sonidos, música y editar esa grabación en nuestros hogares.

Agrupamiento:

La actividad puede ser realizada de manera individual o grupal.

Objetivos:

- Que los alumnos puedan experimentar la construcción de una melodía y el concepto de *loop*, mediante el uso de un software.
- Facilitar una herramienta tecnológica, que permita incentivar el juego y la creación musical.

Recurso utilizado:

Usaremos como recurso el sitio *Tone Matrix* (<http://tonematrix.audiotool.com/>), que permitirá un puntapié inicial para explicar la idea de repetición y melodía, para luego poder componer alguna pieza.

¡Comenzamos!

El punto de partida para la actividad consistirá entonces en acceder por medio de celulares/computadoras/tablets al sitio mencionado o a la aplicación *Tone Matrix* para poder experimentar qué herramientas ofrece.

Luego de familiarizarse con la novedad de la herramienta, se introduce el concepto de *Melodía*, en tanto una sucesión de sonidos que es percibida como una sola entidad. La misma se desenvuelve en una secuencia lineal, lo que generará un segmento sonoro reducido, fluido y constante.

El *Tone Matrix* permite crear melodías, ya que cada cuadrado que apretamos, es un tono musical. De acuerdo a la cantidad de espacios que apretamos, será la extensión y la altura tonal de nuestra melodía. Una vez que finalizamos, el programa se encargará de “*loopearlo*”, es decir, de repetir indefinidamente la secuencia.

Como experimento una vez creada nuestra secuencia: ¿Podemos inventar una melodía o un ritmo que podamos tocar/ cantar sobre la base que creamos con el programa?

Una vez que creamos ¡Podemos probar primero individual y luego grupalmente!

5.2. Actividad sin conectividad

Reteniendo las melodías. Experiencias de la memoria

Durante años han tenido los seres humanos para poder mantener vivas las canciones. Cómo se transmitían de generación en generación a través del canto, hasta que la escritura musical y su desarrollo logra plasmarla. Pero no es sin la grabación que uno puede escuchar con exactitud la melodía, el ritmo y el fraseo de las canciones.

Agrupamiento:

Esta actividad es preferible sea realizada en grupo, teniendo como mínimo 5 integrantes. Los mismos tienen que colocarse en el espacio con la distancia suficiente como para no escucharse entre ellos.

Objetivos:

- Experimentar y jugar con las primeras formas de transmisión de melodías, antes de que existiera la notación musical.
- Escuchar las diferencias entre una voz en vivo y una voz grabada. Dar la posibilidad de comparar los timbres y las resonancias de la voz, cuando son captadas por un aparato.

¡Comenzamos!

El iniciador del juego inventa una melodía (no la tienen que escuchar todos), se acerca al primer jugador y se la canta. Éste último, se acerca a otro compañero y le reproduce la melodía que pudo retener cuando escuchó al compañero. Y así sucesivamente hasta llegar al último jugador, que tiene que cantarles a todos los integrantes la melodía que le llegó. De esta manera se corrobora si hubo diferencias entre la melodía original y la última.

Luego puede plantearse una segunda instancia donde, por medio del recurso digital de grabación de voz, una tablet o celular, puede disponerse grabar lo que cada uno fue cantando para luego ponerlo en común al final de la actividad. En general la voz grabada, causa una sensación muy diferente a la que podemos escuchar “en vivo” ¿Probamos?

6. Actividades para realizar luego de la visita a la exposición

6.1. “Y colores en la melodía, descubrir...”

Si alguna vez se intenta describir cómo era o se veía algún objeto u experiencia en particular y no se puede encontrar los adjetivos, seguramente es porque lo que produjo ese evento en particular agotó el “lenguaje”.

Hay muchos tipos diferentes de lenguajes que pueden dialogar entre ellos de manera fluida. Un determinado objeto, puede estar determinado por un color dentro de lo “real” por ejemplo, un cuadrado azul, y al mismo tiempo inspirar un determinado olor, un sonido o un sabor, sin que este sepa a algo, emita música o tenga algún aroma. La producción de este recurso descriptivo aparece en la lengua como un de las tantas *figuras retóricas*, pero radica de manera más pura en el cerebro, y se lo conoce como **sinestesia**.

La sinestesia es la asimilación conjunta o interferencia de varios tipos de sensaciones de diferentes sentidos de un mismo acto perceptivo, es por eso que una persona sinestésica puede, por ejemplo, oír colores, ver sonidos y percibir sensaciones gustativas al tocar un objeto con una textura determinada. No es que lo asocie o tenga la sensación de sentirlo: lo siente realmente.

Objetivos:

- Experimentar la capacidad y desarrollo de los usuarios para referirse a diferentes objetos o melodías, describiéndolas con las condiciones dadas.
- Explorar las particularidades de nuestra capacidad perceptiva.

Agrupamiento:

La actividad se sugiere sea realizada en grupo.

¡Comenzamos!

De Formas a Sonidos/Colores.

Partiendo desde la “*música en color*”, la cual se produce cuando la persona visualiza diferentes colores, de acuerdo con algunas características de la música, como el timbre o la frecuencia de la misma, les proponemos ver un cubo o un/a objeto-figura y preguntar “¿Qué sonido piensan que producirá?”.

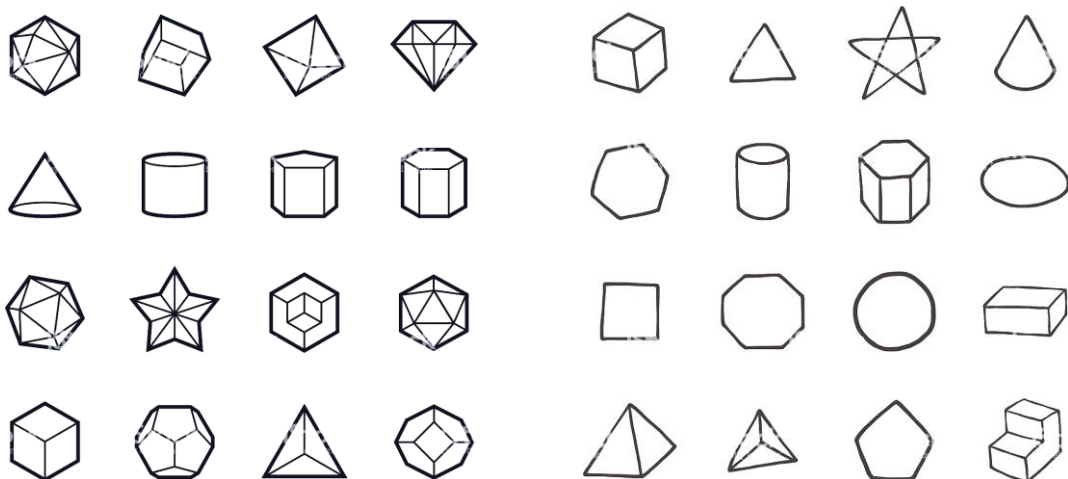
Sonidos a Formas/Sensaciones.

Luego en una segunda instancia, se darán algunos sonidos, para poder describir qué se percibe o cómo se percibe, a través de formas, sabores, colores o sensaciones aquello que se está oyendo.

Se pretende no condicionar a los participantes, es por eso mismo que no se dirán qué nombres reciben cada una de las figuras y por lo tanto tampoco se revelará a qué corresponde cada sonido sugeridos.

Recursos utilizados:

Para la primera parte: De Formas a



Sonidos/Colores.

Para la segunda parte: Sonidos a Formas/Sensaciones.

Lluvia: https://www.youtube.com/watch?v=jX6kn9_U8qk

Cadenas: <https://www.youtube.com/watch?v=wFGEvKduz5Y>

Árboles: <https://www.youtube.com/watch?v=4KzFe50RQkQ>

Arena: <https://www.youtube.com/watch?v=Mh3R1YWcA8g>

Estruendo: <https://www.youtube.com/watch?v=EaPRCuWpyp8>

Estruendo de tierra: <https://www.youtube.com/watch?v=967Ula4z4Q>

Vinilo: <https://www.youtube.com/watch?v=EOY8pXNu-ew>

6.2. “Cómo escuchamos lo que oímos”

Ya se habrá visto durante la muestra como los medios y los métodos de captar el sonido fueron cambiando mediante el avance tecnológico y cómo los mismos pasaron a tener diferentes utilidades y fines. Más allá de la sensación de asombro del espectador, en un primer momento.

Muchos de los sonidos y melodías están determinados mediante construcciones de nuestro entorno social y geográfico, es decir que las condiciones que dan el nacimiento de obras musicales responden a cierto “gusto”, determinado por lo que rodea al individuo, en primer grado.

Para dar un ejemplo local, en el noroeste argentino, la tonalidad de las canciones que se tocan están determinadas por las estaciones del año, y corresponden a imitar lo que el oído recibe del viento, es decir que los sonidos que se producen están inspirados en el viento de las estaciones, por lo cual el invierno inspirará un estado de ánimo más reservado, se escucharán composiciones más íntimas y melancólicas que tiendan a transmitir el cobijo o la tristeza, en cambio en verano se perciben notas más vivas o de ánimo extrovertido y juvenil.

Objetivos:

- Poder desmenuzar los límites de lo que consideramos *a priori* como algo cotidiano, es decir, dejar en evidencia los márgenes que rodean a la música que se producía en Europa (y por consiguiente exportada -e imitada- a toda América) para poder contemplar distintas músicas, independientemente de las composiciones y conductas que solemos admitir como “clásicas”.
- Hacer hincapié en las sensaciones y emociones que nos transmite la música, en una escucha despojada de juicios previos.

Agrupamiento:

Se recomienda realizar la actividad grupal

¡Comenzamos!

Se presentan los temas musicales. La selección a experimentar y contraponer son:

“*La Sinfonía Fantástica*” de Hector Berlioz, compuesta en 1830 posee un argumento muy detallado y es por esta razón que se suele decir que es uno de los mejores ejemplos de la música programática; es un bello y claro ejemplo de la música descriptiva, consta de cinco movimientos.

“*Nagauta*” de The Azuma Kabuki Musicians (1954), Nagauta (長唄) literalmente "canción larga", es una composición de la música tradicional japonesa que acompaña al teatro Kabuki, desarrollado alrededor de 1740. Luego en 1934 con Kosaku Yamada pasa a conformar el corazón de lo denominado “Sinfonía de Nagauta” una sinfonía en un movimiento, Yamada crea de forma sincrética a partir del importante estudio la tradición europea, y es el primero en escribir en forma sinfónica y operística.

La propuesta se centra en las sensaciones que los temas presentados transmiten tanto a través de la música como en duración del tema seleccionado, para luego poder compararlos entre sí, determinando atributos desde lo más general a lo particular.

Recursos utilizados para el primer momento:

Azuma Kabuki - Nagauta (1954)

Disponible en <https://youtu.be/JC8mSAIU5-4?t=26m20s>

Hector Berlioz - Symphonie Fantastique (1869)

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=ewoAW-Zyuj8>

En un segundo momento, también pueden converger influencias en ambos extremos; a diferencia del punto anterior donde lo relevante era saber diferenciar los sonidos característicos, en este segundo momento la atención se concentrará en evidenciar las influencias y confluencias entre extremos:

“*Le Mer*” de Claude Debussy compuesta entre 1903/05, a partir de la fascinación del autor con Oriente principalmente con Japón e Indonesia, puede percibirse un carácter de exotismo en su obra, noción que envolvía a todo el Siglo XIX, construyendo la idea de “lo oriental” a partir de lo “no-europeo”.

“*Leyenda de Ashitaka*” de Joe Hisaishi, sinfonía compuesta para la película “*Mononoke Hime*” en 1998, constituye de esta manera un vínculo directo entre la clara influencia compositiva de tradición occidental con la que se encara toda la obra y los matices folclóricos que van destilando a lo largo de la misma.

Recursos utilizados para el segundo momento:

Claude Debussy - Le Mer (1903/05)

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=SgSNqzA37To>

Joe Hisaishi - Monoke Hime: Legend of Ashitaka (1998)

Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=6y85Er8-5yk>

Se sugiere realizar las siguientes preguntas para intercambiar e indagar:

* Pregunta abierta y subjetiva: ¿Cuál les gustó más?

(La Sinfonía Fantástica está en la Tonalidad DO mayor, que tiende a ser agradable al oído occidental mientras que Nagauta está en Escala Pentatónica Japonesa)

* ¿A qué les hace acordar? ¿Qué imágenes se les vienen a la mente?

* ¿Los instrumentos influyen? ¿De qué forma? ¿El resultado sería el mismo con otros instrumentos?

* ¿Cuáles son las diferencias más notorias que pueden percibirse entre las obras?

7. Links y recursos de utilidad para el docente

- Primer grabación sonora de Thomas Edison
<https://www.youtube.com/watch?v=fnGsHx7QD2o>
- Bauhaus. El color y su movimiento
<https://www.youtube.com/watch?v=UKfNkrmZtSg>
- Escena de "Lilo & Stitch", explicación gráfica del funcionamiento del Fonógrafo
<https://www.youtube.com/watch?v=7vKH3hPvBrE>
- Instrumentos pensados y creados para la realización del álbum "Biophilia" de Bjork
<https://www.youtube.com/watch?v=gRh-O5iLo80>
- Video para visualizar la actividad "Reteniendo las melodías. Experiencias de la memoria" 4:20 segundos.
<https://www.youtube.com/watch?v=bPr-QYel7FU>

*¡Los que se animen pueden compartir el resultado de las actividades con nosotros!
¡Esperamos que la experiencia les resulte valiosa!*