

GUIA: Talleres de creatividad musical escolar

Olivia Concha Molinari - 2012 / 2016

A) GENERALIDADES.

El área de improvisación, creación, invención y/o '*composición*' musical escolar se plantea con la forma de **Taller Extracurricular** al que los alumnos concurren voluntariamente, con entusiasmo, intuición, musicalidad por parte de niños y jóvenes, practicando técnicas y estrategias metodológicas flexibles propuestas por el profesor y también por los alumnos.

El Taller creativo-musical debería contar con un espacio cerrado y aislado acústicamente con el fin de no contaminar sonoramente las clases cercanas, pudiendo usar además espacios externos donde capturar sonidos ambientales y/o ensayar al aire libre. El material sonoro a usar incluye la voz, el cuerpo, objetos comunes, otros confeccionados por el grupo (los así llamados *cotidiófonos* de Judith Akoschky) e instrumentos musicales (autóctonos, clásicos, electrónicos, electroacústicos, sintetizadores, *softwares*, computadores) según la unidad educativa disponga.

B) METODOLOGIA

En lo metodológico, el profesor debería considerar dos instancias:

- B1) atención individual y/o de grupos pequeños para alumnos/nas con talento y voluntad de crear y desarrollar sus capacidades e intuiciones musicales y sonoras;
- B2) atención colectiva, toda la clase, o varios grupos pequeños

C) ¿QUÉ FORMAS MUSICALES COMPONER?

Respecto a ¿cuál forma componer? Será materia de cada realidad, del tipo de alumno, etc., sin embargo, lo apropiado sería iniciar los Talleres en forma aleatoria, libremente, sin dirección, improvisando, escuchándose los unos a los otros, poniéndose de acuerdo según intuiciones, de las **formas** y/o estructuras musicales que los participantes conozcan, rompiendo, mezclando los materiales, las canciones y músicas de su cultura y predilecciones. Luego continuar con alternativas sugeridas por el profesor.

En la presente guía se indicarán caminos, estrategias y actividades creativo-musicales a partir de **formas** conocidas pero con posibilidades de variarlas, de mezclarlas (por ejemplo, iniciando con una **balada lenta**, quebrándola de pronto con un rápido "rap").

D) EVALUACIONES

Lo más importante para lograr un espíritu **crítico y autocrítico**, es practicar breves pero permanentes sesiones de co-evaluación compartida –al final de las experiencias - entre todos los miembros del Taller, conversando sobre lo que

ocurrió y en ocasiones, invitando a expertos externos con quienes compartir resultados y/o inquietudes, inventando situaciones nuevas, etc.

En cuanto a la evaluación musical se debiera mantener un **registro** de los resultados interesantes, conformando una 'base de datos sonoros' en modo de ser re-escuchados y re-propuestos en eventuales nuevas 'creaciones'. Se sugieren 2 planos de evaluación de los participantes activos del taller:

- a) individual todos evalúan a todos observando y calificando verbalmente (por escrito u oralmente) el aporte de cada uno (personalidad, creatividad, ideas, soluciones, autoestima, ingenio, etc.)
- b) logro interpersonal en el grupo (interacción con los otros, cooperación, afectividad, generosidad, aportes al buen clima, etc.)

Las sesiones de evaluación podrían ser cada ciertos periodos (después de cuatro Talleres, por ejemplo) dirigidos rotativamente por cada uno de los miembros del Taller, llegándose a acuerdos y tomando nota de ellos en un Acta del Taller. De este modo podrían ir corrigiéndose errores, superando obstáculos, perfeccionando logros, etc. Se sugiere conservar registros (portafolio) de los logros y los fracasos como memoria del proceso.

TALLERES ESCOLARES DE CREATIVIDAD POÉTICOS Y MUSICALES

1.0 ORGANIZACIÓN, OBJETIVOS, MATERIALES, METODOLOGIA y EVALUACIÓN

1.1 Organización: El profesor de acuerdo a las reglas y proyecto educativo del colegio, coordina junto con las autoridades pertinentes y hace un llamado a conformar el Taller de Música en horario diferente a las clases sistemáticas y regulares de Educación Musical. Los alumnos/nas se inscriben libremente y el profesor hace una prueba de diagnóstico con antecedentes musicales e historia musical de los inscritos (cualidades auditivas, destrezas psicomotrices, habilidades de liderazgo, etc.).

1.2 Objetivos: Los objetivos del Taller se fijan junto con los participantes

1.3 Materiales Los siguientes elementos, parámetros o cualidades físicas del sonido podrían ser los recursos o herramientas **iniciales**:

timbre	intensidad	altura	duración	transiente (ataque)
--------	------------	--------	----------	---------------------

Los parámetros del sonido pueden ser activados mediante variados materiales:

voz humana	cuerpo (cotidífonos)	objetos sonoros comunes
instrumentos musicales	sonidos digitalizados	grabaciones en terreno,

cassettes, etc.

1.4 Metodología: El grupo-taller debería primero aprender a manejar individualmente los medios con que se trabajará hasta seleccionar el que sea más congenial a su persona, a su sistema psicomotriz, y corporalidad en general

Luego debería aprender a trabajar colectivamente como apresto del dominio instrumental grupal (tríos, cuartetos, quintetos etc., mini orquestas) y/o vocal (duetos, cuartetos, minicoros, etc.) hasta fusionarse en agrupaciones más numerosas según la cantidad de interesados y de instrumentos disponibles.

Después de reunirse a improvisar y organizar juegos sonoros grupales se podrá pasar a etapas de improvisación y/o 'composición' individual y/o grupal. Se sugiere la siguiente macro - estrategia:

Exploración y descubrimiento de materiales sonoros.
Descarte y selección de los materiales a usar.
Improvisación / **registro en grabadoras** portátiles de sonidos ambientales/ audición / comentarios
Registro de juegos grupales instrumentales y/o corales, o mixtos según habilidades y logros obtenidos en la primera etapa

Selección de ideas, motivos, frases, periodos
Definición del orgánico o materiales a usar
Crear convenciones gráficas si existiere la necesidad de tener una guía visual de la organización sonora.

Grabar el juego o ejercicio completo más interesante o transcripción en un gran papelógrafo o en pizarrón, o en particellas individuales etc.

Organización y fijación del juego, ejercicio sonoro u "obra" más atractiva e interesante según el grupo Taller, hasta obtener una obra o varios juegos sonoros bien logrados o *composición* definitiva.
Evaluación

1.5 Si el grupo considera necesario, puede elegir un conductor o director quien debería:

- a) Manejar gestos para dar ataques o entradas y corte o STOP.
- b) Practicar variados gestos consensuados para indicar cambios de matices, velocidades, agógica, alturas, carácter, etc.. de quienes tocan y/o cantan
- c) Organizar el grupo o varios grupos que trabajan en diferentes espacios

1.6 Una vez aprendido el método de trabajo grupal, los alumnos, serán capaces de repartir los roles y las tareas que competen a los intérpretes, directores,

técnicos del sonido, coordinador de ensayos y presentaciones, etc.

1.7 Evaluación de resultados: Los resultados sonoros, grabados o ejecutados en vivo podrán ser autoevaluados, coevaluados por los alumnos participantes y/o por “jueces externos” como por ejemplo compañeros de otros cursos, familiares, empleados del colegio, otros profesores, músicos conocidos por ellos, etc.

Si dichos trabajos llegaran a constituirse en músicas, canciones, sonorizaciones interesantes, se podría proponer su **difusión** por medio de una **radio local**, desafiando a otros colegios para que presenten sus propios trabajos como presentaciones de **Música Escolar**. Si el entusiasmo y el progreso del Taller es notable, debería convocarse a algún músico profesional con el fin de encontrar en juicio de experto, apoyo y diálogo constructivo.

2.0 PROCEDIMIENTOS

2.1 ACTIVIDADES DE IMPROVISACIÓN Y CREACIÓN Los alumnos exploran, manipulan, digitan, soplan, percuten, se expresan con sus voces, desarrollan habilidades en la ejecución de instrumentos o de algunos objetos o instrumentos contruidos comunitariamente por ellos junto con profesores y familiares en años anteriores. Es deseable que el establecimiento, cuente con una dotación de buenos instrumentos acústicos autóctonos, o instrumentos de percusión, y /o electroacústicos.

2.2 Actividad: timbre como parámetro compositivo. Después del período de apresto, los alumnos eligen instrumentos o voces o sonidos grabados con que trabajarán. Se ensayarán, grabarán, considerarán las más interesantes combinaciones tímbricas instrumentales, vocales, mixtas que no necesariamente correspondan a los habituales modelos de grupos o bandas conocidas. El trabajo de selección corresponde técnicamente al de “orquestación” pero, es deseable que el juego inicial sea de libre elección, con un solo tipo de recurso tímbrico y luego con mezcla o fusiones de timbres manteniendo en principio combinaciones instrumentales y tímbricas homogéneas y no demasiado variadas. La variedad distrae en vez de contribuir a síntesis comprensibles.

2.3 Actividad: plan de intensidades. Los alumnos escuchan el entorno del aula y del colegio, luego ordenan en el pizarrón los sonidos / silencios / ruidos percibido dando énfasis al parámetro **intensidad**, volumen o matiz del sonido, escribiendo un gráfico como “**mapa sonoro de las intensidades observadas**” Se considerarán los adjetivos que los alumnos sugieren y otros que aporta el profesor. Luego se organiza un PLAN ordenando temporalmente y se escribe en un papelógrafo o pizarra: Ej:

FFFF	silencio	ppppp	crescendo	diminuendo	corte
fuertísimo		suavísimo	aumentando	disminuyendo	

Este **plan de intensidades** (PLAN) puede ser sostenido por la indicación temporal del breve episodio, señalando los **segundos** por debajo de los signos de intensidad. El grupo elige los materiales con que interpretará el ejercicio (voces / o percusiones/ o aerófonos/ o cuerdas etc...). Luego practican, ensayan. Ej:

FFFF	silencio	Pppp	crescendo	Diminuendo
5"	5"	10 "	20"	20"
total, 1 minuto				

Luego se graba este PLAN en sucesión coordinado por un director o guía que dará las señales para los cambios siendo el plan temporal establecido (un minuto)

CON DIRECTOR O GUIA

- Un solista interpreta el PLAN con ideas rítmicas improvisadas (si son instrumentos de percusión) con notas sueltas o melodías inventadas en el momento si son instrumentos melódicos.
- El grupo hace lo propio después del solista
- Todos ejecutan el plan pero en sentido contrario (retrógrado).
- El director puede indicar manualmente cambios de los segmentos en forma aleatoria a su placer.
- Se alternan el solista y *tutti* (a b a b a b etc.) y para cerrar vuelven al PLAN INICIAL .

2.4 Actividad: plan de alturas y duraciones Se desarman varias zampoñas de cañas naturales. Cada participante elige una caña o tubo de PVC o botella, los que se pueden afinar con microintervalos de $\frac{1}{2}$ y $\frac{1}{4}$ de tono, en modo de crear **atmósferas de alturas insólitas** más que melodías diatónicas o cromáticas. Los participantes efectúan 3 tipos de ejercicios preparatorios

- a) soplan con gran fuerza, descubren y obtienen los armónicos
- b) soplan suavemente hasta obtener el sonido o nota fundamental
- c) alejan la caña (o tubo / botella) de su boca y soplan desde lejos, agitando el tubo como si fuese una hélice: con esta acción se obtiene un efecto intermitente

Con un instrumental de aerófonos como el propuesto se pueden trabajar muchas combinaciones "melódicas" interesantísimas, partiendo de zonas de alturas o registros sin código preestablecido. No se parte de escalas ni de tonalidades sino que se propone combinar alturas variadas construyendo melodías y frases desconocidas, siguiendo otras formas de sucesiones incluyendo cluster, glissandos, etc., variando las intensidades, duraciones, elementos agógicos.

2.5 Actividad: sonido y movimiento: Los ejercicios con cañas, facilitan y estimulan el movimiento corporal en el espacio mediante juegos musicales donde movimiento sonido y silencio se integran en expresiones originales y propias del grupo taller. Ejemplo: todo el grupo se sitúa en un lado de la sala (una base) y

sostiene en sus manos 2 tubos o cañas con dos notas diferentes. Cada integrante piensa en un esquema o patrón rítmico que ejecuta con las dos notas. Una vez listos comienzan a desplazarse y a recorrer libremente por la sala repitiendo su propio esquema 'obstinadamente' hasta regresar a la base de partida. Se graba el ejercicio y se analizan posibles desarrollos y variaciones.

2.6 Actividad: forma de ataque o transiente. Una de las propiedades relevantes del sonido, particularmente en los aerófonos o cordófonos es el ataque: luego de escuchar y detenerse en los ataques de la flauta en *Density* 21.5 de Edgar Varése o *Syrinx* de Debussy, de Partitas para violín de Bach, de solos jazzísticos en trompeta de Armstrong, Miles o del canto de Katy Berberian en Luciano Berio y otras, los alumnos practican ataques con la voz, con aerófonos, en parches, en cuerdas, en teclados etc.

A continuación, trazan un plan de ataques a partir de un paisaje imaginado, por ejemplo: de un campo iluminado por el sol donde, de un momento a otro inician truenos, relámpagos, se juntan nubes negras y de a poco se presenta la lluvia hasta llegar a un aguacero intenso, que luego cesa. Ensayan con diferentes tipos de ataques, la aparición de gotas de lluvia en varias gradaciones hasta obtener una faja sonora o **textura** que de un estado rarefacto o disperso transita hacia una condensación para luego desaparecer paulatinamente.

3.0 PROCEDIMIENTOS COMPOSITIVOS

Metodológicamente se sugiere considerar dos ejes coordinados: eje *diacrónico* referido a una línea horizontal (cronológica, paso del tiempo) en el cual se organizan sonidos y silencios uno tras otro; eje *sincrónico* donde, en un momento determinado del tiempo, se conforma la textura de la creación simultánea, dependiendo de los materiales seleccionados y sobrepuestos y que pueden presentarse en forma monódica y/o polifónica; monorrítmica y/o polirítmica.

Los procedimientos compositivos que se presentan a continuación se proponen con criterio de sencillo a complejo, partiendo de micro-acciones para luego derivar hacia formas más complejas de la lógica compositiva, que requieren sólo de audacia pedagógica para ponerlas en acción. La música se organiza por:

- Imitación o repetición de sonidos
- Sucesión, uno tras otro
- Simultaneidad: muchos sonidos juntos
- Alternancia
- Oposición
- Contraste
- Pregunta / respuesta o semi frases.
- Frases (unidad pregunta/respuesta o antecedente/consecuente)
- Repetición de motivos, etc.
- Variación de motivos, etc.

Homogeneidad de materiales
Heterogeneidad de materiales
Simetría /asimetría (repetición idéntica o variada)
Acumulación (suma) de elementos sonoros uno tras otro que se mantienen
Disminución (resta) de elementos sonoros
Presencia / ausencia del sonido
Tensión /reposo

... y muchos otros procedimientos sintáctico - musicales, inventados y por inventar.

4.0 LA VOZ, LAS VOCES

4.1 Los siguientes ejercicios exploratorios con voces se realizan en el marco de una metodología activa y participativa del grupo -taller en búsqueda de formas nuevas de expresión vocal, de invención e interpretación musical.

exploración vocales libres
selección de efectos vocales interesantes
organización y fijación de ideas musicales colectivas
evaluación: ejecución y / o grabación

4.2 Actividades: efectos vocales Jugar con los efectos vocales más comunes y sencillos pertenecientes a la cultura popular: hacer sonar la lengua, los labios, la garganta, dando chasquidos, soplando, silbando, rugiendo, etc.; hacer vibrar contra los labios una hoja de papel fino, una peineta (mirlitón); usar contenedores para amplificar (artesanalmente) la voz (tarros, botellas, frascos, etc.) o para “enmascararla o camuflarla”, alterando su timbre natural detrás de máscaras (como en el teatro griego) etc. y todas las actividades que el grupo y el profesor inventen.

4.3 Actividades: práctica con materiales musicales

-Juegos de entonación: explorar con alturas en registro agudo, grave, central, mantener una altura
definir notas graduales hacia el agudo, hacia el grave, dar saltos (intervalos amplios) combinar,
-Juegos de dinámica: lograr pppp, ffff, crescendo, disminuyendo, etc.
-Juegos de expresividad: sonidos, palabras, frases con enojo, con alegría, con dulzura, con amabilidad, con ironía etc,
-Juegos rítmicos: efectuar sonidos con duraciones variables todos juntos y luego aleatoriamente: largos, larguísimos, cortísimos, breves, combinarlos, etc.
-Juegos de velocidades: aumentar la frecuencia de impulsos o de patrones rítmicos en un segundo
(+ veloces) restar impulsos en un segundo (+ lentos)
-Juegos tímbricos: voces oscuras, claras, suaves, chillonas, aterciopeladas, brillantes, etc.

4.4 Onomatopeyas. Reproducir con la voz la sonoridad de ambientes (urbanos, marítimos, campestres, metropolitanos, antárticos, isleños, etc.) O de determinados espacios (feria, tránsito, zoo, aeropuerto, industria, galaxia, universo, etc.) O actividades humanas (trabajo, oficios, competencias deportivas, recreativas, rituales, religiosas, comerciales, etc.) De fenómenos naturales (lluvia, temporal, terremoto, viento) , etc.

4.5 Uso de textos Escribir un texto o elegir uno ya existente de interés para todos y de calidad poética. Seleccionar **palabras** interesantes desde el punto de vista fonético y practicar con ellas.

Repitiéndolas
Mezclándolas
Alargándolas
Acelerándolas
Comprimiéndolas
Separándolas (staccato) - uniéndolas (legato)
Diciéndolas en sucesión
Sobreponiéndolas
j), k) otras...

4.6 POEMA DE GABRIELA MISTRAL

*Piececitos de niño
azulosos de frío
como os ven y no os cubren
Dios mío*

Palabras seleccionadas:

Frío

Se practica y repite la palabra *frío* buscando **expresar** el frío con la unión de las consonantes, por ejemplo: **FRRRRRR**: se comentan los resultados se mejoran... se evalúan, se graban.

Azulosos

palabra suave, contrastante con la anterior, las vocales suavizan la palabra Se repite, se trabaja, se escucha en coro, con algunos solistas, se cambia la altura, el color, etc.

Ven (o Dios)

monosílabo, ágil, seco, preciso, básico, se ensaya con diferentes velocidades/ intensidades/ grupos rítmicos regulares / irregulares / espaciados, frecuentes, etc.

Desarrollo Todos leen el texto de una sola vez, 'ad libitum' cada uno con su ritmo, sin dirección y luego callan. Se graba el ejercicio y luego se escucha. Y luego mediante acuerdos y un 'director' se repite el texto pero variando intensidades,

velocidades, desplazando las voces en tesituras diferentes, etc.; ensayan diferentes formas de 'decir' el texto

Se divide la clase en dos (tres, cuatro) grupos con un director que los "pone a funcionar" les hace silenciar, los une, los sobrepone, etc. Fijan matices, dibujando en la pizarra un 'plan de matices'.

El mismo texto se interpreta en forma aleatoria, luego lo hacen coralmente todos iguales. Se seleccionan 3 solistas que leen el poema en sucesión, uno tras otro, en forma destacada y personalizada, con su propia expresividad y al terminar los solistas, el coro (tutti) lo repite y muchas otras combinaciones que se deciden entre todos.

5.0 MODOS DE EJECUCIÓN

5.1 Todo tipo de obra, composición o texto musical puede ser ejecutado e interpretado en diferentes modalidades. Algunos modos conocidos son:

- Todos juntos o *tutti* (unísono)
- Solista (s)
- Duos / tríos / cuartetos, etc.
- Forma antifónica, alternancia de solista - coro - solista - coro.
- Forma responsorial: 2 coros alternados.
- Un canto o monodia con ostinato (rítmico vocal / instrumental etc.)

Y otras. También los ejercicios creativos en el aula podrían adoptar estos modos de ejecución e inventar otros.

6.0 INVENCIÓN A PARTIR DE LA PALABRA: GIANNI RODARI

Las siguientes ideas nacen del contacto con la obra del periodista, novelista infantil y poeta italiano Gianni Rodari, (1920 / 1980) figura que enseñó a la sociedad de su tiempo a practicar la **creatividad** como elemento necesario de la vida. A partir de numerosos cuentos divergentes y *estrambóticos* en periódicos y libros, removi6 las capacidades de invención imaginativo- verbal de los italianos. Rodari declaraba que su preocupación consistía en "encontrar las 'constantes' de los mecanismos fantasiosos, las leyes no profundizadas aun (en sus tiempos) de la capacidad creativa para poderlos acercar a todos".

Con su obra poética y sus reflexiones, Rodari invita a poner el mundo cabeza-abajo, sugiere comenzar desde el orden establecido para luego desordenarlo, con la fantasía y la imaginación.

Un gran aporte didáctico lo constituye el libro "**La gramática de la fantasía**" que registra una serie de juegos practicados por él mismo con párvulos y educadoras en los Jardines Infantiles de la ciudad de Reggio Emilia, donde, mediante ciertos 'trucos' en las áreas lingüísticas o gráficas tales como: **alteración** (cambiar el tamaño de partes de un todo) **substitución** (de partes/ de acciones/ de sujetos), **combinación** (mezclas insólitas / inesperadas), enseña a pensar y a crear textos,

cuentos e historias fantásticas, divertidas y de gran vuelo poético. Los ejemplos que siguen a continuación están inspirados en dicha publicación a los que se ha vinculado el factor sonido / silencio / ruido:

-Invente un cuento donde el o los sonidos sean los **protagonistas** de la acción.
Ej. “Una vez un sonido tremendo por su alto volumen despertó a los habitantes del pueblo.....”

-Invente un cuento a partir de dos elementos contrastantes y absurdos como por ejemplo: chillido y pluma; trueno y caja; suspiro y túnel; pasos y agua, etc.

-Pregúntese: “¿Qué pasaría si una noche tranquila, de un pueblo costero, de pronto viniera interrumpido por una gran campana con rugidos de leones?”, e continúe el cuento, constrúyalo con un final terrible o gracioso, o inverosímil, o dibuje el cuento con viñetas (estilo ‘comic’), o grabe el cuento.

-Imagínese sonidos inexistentes y escriba o cuente un cuento. Por ejemplo: “Desde Saturno comenzó una emisión muy extraña de sonidos *“grunfis”*. un niño sentado a orillas del río Bio - Bio los escuchó y se preguntó” (continúe Ud).

-Encuentre los opuestos sonoros de las siguientes imágenes:

Voz aterciopelada.....

Susurros imperceptibles.....

Pasos velados.....

Y luego invente otras metáforas sonoras.

-Complete con adjetivos o imágenes **absurdos** en lo sonoro, como por ej:

El niño perseguía un volantín..(**quejumbroso** y trató de hacerlo reír. Para ello..)

-La tapa de la olla al caer emitió.....(**celestiales** sonidos. La cocinera”)

El viento soplaba sobre los techos con ruidos..(**catarrientos** espantando a los gatos que comenzaron a.....”).

-Elija un cuento tradicional y muy conocido. Sustituya cada personaje por un instrumento que lo caracterice y lo interprete.

-Anexe un sonido a un objeto común, déle vida. Comience desde el nacimiento del sonido hasta su extinción.

Ejemplo: “Una niña leía la carta de su tía Margarita. De pronto, algo cayó de la carta y sonó en el piso de su pieza. El sonido era muy dulce y cristalino y la niña al mirar en el suelo vio botada la letra M (mayúscula).

Muy sorprendida la niña siguió leyendo pero de pronto cayó una m (minúscula) con otro sonido, luego la P que sonó con gran estruendo! La niña pensó que iba a quedarse sin el mensaje de su tía y dobló cuidadosamente la carta. Dejaron de caer las letras, pero la niña nunca pudo volver a leer la carta. Y se hizo un gran silencio en su pieza.”

Y muchas otras proposiciones y juegos y cuentos para “navegar” en el océano sonoro, descubriendo la música desde el interior de ella misma, pensándola, imaginándola, creándola e integrándola con otros lenguajes.
/ocm / 2006 /2016/ 2026

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS SUGERIDAS

1988 : Judith Akoschky: “Cotidiáfonos”, Ed. Ricordi. Buenos Aires, 1988

1989: Murray Schafer : “El nuevo paisaje sonoro” Editorial Ricordi, Buenos Aires
Murray Schafer : “Cuando las palabras cantan”, Editorial Ricordi Americana
Murray Schafer : “Un rinoceronte en el aula”, Editorial Ricordi Americana,
Murray Schafer :”El compositor en el aula” Editorial Americana,

1973: Gianni Rodari : La gramática de la Fantasía”

1995: Francois Delalande : “La música es un juego de niños” Editorial Ricordi Americana, Buenos Aires.