

Actividad 2: Musicalizando sonidos

PROPÓSITO

Esta actividad tiene como objetivo que los estudiantes agudicen sus habilidades auditivas y creativas en la búsqueda de musicalidad en diversos sonidos del entorno. A partir de la escucha y el análisis de diversos sonidos que los rodean, modifican, ajustan e inventan nuevas sonoridades para luego incorporarlos en sus creaciones.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

OA1

Innovar al resolver desafíos durante el proceso creativo, considerando aspectos expresivos y técnicos, procedimientos compositivos (repetición, variación, contraste) y la evaluación crítica personal y de otros.

OA2

Crear obras musicales de diversos estilos y formatos, basados en la investigación con elementos del lenguaje musical, procedimientos compositivos, la experimentación con recursos de producción musical (voz, objetos sonoros, instrumentos musicales y tecnologías) y la investigación de referentes nacionales e internacionales.

ACTITUDES

- Pensar con consciencia, reconociendo que los errores ofrecen oportunidades para el aprendizaje.
- Aprovechar las herramientas disponibles para aprender y resolver problemas.

DURACIÓN

14 horas

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

El docente genera una primera reflexión para recoger conocimientos previos de los estudiantes, acerca de las “muestras” en la producción musical, activando conocimientos previos con preguntas como:

- ¿Saben lo que son las “muestras” (*samples*)?
- ¿A qué remite el concepto?
- ¿Qué podemos deducir acerca de su uso en la producción musical?

Los alumnos dialogan, responden las preguntas y concluyen acerca de esta herramienta de producción y procesos compositivos.

El docente presenta diversos ejemplos de músicas, sobre todo de origen popular, que utilizan este recurso y aporta información acerca de sus fuentes de origen. Pueden ser escenas de películas, temas antiguos u otros. Si los estudiantes cuentan con experiencias y conocimientos previos, puede establecerse un diálogo acerca de la relación del estilo musical con el recurso.

El profesor los motiva a crear una composición usando “muestras”. Para ello, los estudiantes:

- Generan un banco de sonidos que consideren interesantes; pueden registrarlos con dispositivos de grabación de audio o encontrar archivos de audio correspondientes, por ejemplo, a escenas de películas, series, avisos publicitarios, extractos de otras canciones.
- Se reúnen en duplas para sumar sonidos e intentar clasificarlos según algún criterio que ellos elijan. Puede estar relacionado con la fuente, con un concepto al que estén asociados o con las características propias del sonido.
- Eligen el estilo musical que trabajarán y seleccionan las muestras que puedan servir al tema de la composición. Si es posible, compondrán con ayuda de un software de edición de audio, con el que podrán modificar los audios capturados y superponer patrones rítmicos; asimismo, podrán grabar algunos instrumentos aplicando conceptos del procedimiento compositivo, como variación, repetición, inversión y toda acción que permita el desarrollo de la composición. También pueden incorporar otros recursos musicales que aporten a los propósitos expresivos de la composición.

Finalmente, montan la obra frente a sus pares y profesor, quienes evalúan el trabajo bajo criterios pertinentes.

ORIENTACIONES PARA EL DOCENTE

Algunos indicadores para evaluar formativamente esta actividad pueden ser:

- Son innovadores al proponer temas, conceptos o ideas personales y colectivas para crear música.
- Incorporan los resultados de sus investigaciones en sus composiciones y creaciones.
- Demuestran creatividad al resolver problemas, desafíos y los diferentes aspectos de sus creaciones relacionadas con la búsqueda de musicalidad en diversos sonidos del entorno.
- Reflexionan acerca de logros y desafíos en sus procesos compositivos.

Esta actividad puede conectarse con la Actividad 1, ya que incorpora la búsqueda, el registro y uso musical de sonidos del entorno. La particularidad de esta actividad está en el análisis más exhaustivo de esas sonoridades y el tratamiento que se pueda realizar de ellas para usarlas en creaciones musicales; por ejemplo: mezclarlas con otros recursos, alterarlas utilizando algún software para ello. Es importante que el docente oriente a los estudiantes en el tratamiento musical que se puede realizar con diversos sonidos del entorno. Esto implica el análisis tímbrico, de altura, intensidad que estos sonidos posean, y así enriquecer las fuentes sonoras de base para la creación musical.

Relaciones Interdisciplinarias
Ciencias para la ciudadanía. Módulo tecnología y sociedad, OA3

RECURSOS

-Sistema de audio para escuchar ejemplos y creaciones.

-Dispositivo que permita la grabación de audios.

-Instrumentos musicales.

-Software de edición de audio. Ejemplo: Logic, Ableton Live, Cubase, ProTools, Garage Band, Reason.

- Programas de edición de audio y MIDI. Ejemplos: Cubase, Protools, Ableton Live, Logic, Reason.
- Programas gratuitos:
 - CakewalkbyBandLab (Windows)
 - Garageband (iOS)
 - LMMS (todos los sistemas operativos)
- Apps para producir música desde dispositivos móviles.
 - Garageband (iOS)
 - Audio Evolution
 - N Track
 - BandLab

Sugerencias de audiciones: Las siguientes sugerencias de audiciones están pensadas como ejemplos específicos de la actividad. La intención es mostrar una diversa paleta de posibilidades, que puede ser complementada por el docente, respondiendo a su contexto específico. Estos ejemplos están disponibles en diversas plataformas digitales, como Youtube, Vimeo, Spotify, iTunes, Soundcloud.

- Artista: Portishead. Obra: Glory Box
- Artista: Gorillaz. Obra: Rock the house
- Artista: Skrillex. Obra: First of the year (Equinox)
- Artista: Maybeshewill. Obra: Not For Want of Trying
- Artista: Gustavo Cerati. Obra: Amor sin rodeos.

Bibliografía sobre técnica de arreglos y composición:

- -Alchourrón, R. (2006) Composición y arreglos de la música popular