

## **CREACION SONORA EN TIEMPO REAL. UNA PUESTA COLECTIVA EN LA ESCUELA SECUNDARIA**

### **Fundamentación**

La **Creación Sonora en Tiempo Real** es una experiencia participativa que posee cualidades excepcionales para alcanzar resultados musicales satisfactorios e inmediatos con grupos de personas músicas o no músicas. Por tanto, se instala como una herramienta óptima, a la hora de utilizar recursos pedagógicos para lograr la participación activa de alumnos durante el aprendizaje de la música en la escuela común, especialmente en la escuela media.

¿Porqué en especial en la escuela media?

Porque el período de la vida en el que se desarrolla la adolescencia, es una etapa vital con situaciones de controversia entre el niño que ya no es y el adulto que está por ser. Es por ello que en la configuración de la personalidad que se va construyendo se agitan tanto las actitudes "yoístas" como las tribales. Ambas se suceden y contraponen suscitando "autovisiones" de sí mismo ambivalentes y contradictorias, intentando lograr su afianzamiento personal a la vez que la aceptación de los otros.

Para alcanzar este estado, el individuo busca a sus congéneres y promueve la integración de grupos, intentando la pertenencia a alguno de ellos, por momentos como "jefe" (líder) o como "soldado" (integrante).

Hay un consenso general para considerar que la **pertenencia** es fundamental al momento de alcanzar una socialización plena y positiva, ya que la aceptación del "uno" y del "otro" construye el "**nosotros**" que es el estado por el cual el hombre puede vivir en comunidad.

El "nosotros", además permite el diálogo, el intercambio, la comunicación, y a partir de ella se identifican los roles y funciones de cada uno en la vida comunitaria.

En base a estas reflexiones, aparece aquí el **primer requisito** para la Creación Sonora en Tiempo Real: **tomar conciencia de que participar es ser "parte de"**.

Algunos participan con entusiasmo y porque advierten y desean los desafíos ante lo desconocido; otros porque tienen simplemente la sensación de que si no participan, quedan fuera de la "aventura" y aunque no saben muy bien porqué ni para qué, igual se incorporan. En todo caso, el fin de esta propuesta es que los que se integren lo hagan porque la convocatoria es movilizante y convocante.

La constitución de un grupo posee además otro bien: el que dan las **fuerzas promotoras y limitadoras** del grupo. Esto es: la fuerza promotora induce a que si todos los integrantes del grupo trabajan, se nuclean y socializan con el mismo ímpetu para alcanzar un fin común, este fin (producto) se logra; la fuerza limitadora en cambio hace que si alguno de ellos no posee este espíritu, el grupo no se consolida y por tanto no alcanza su fin (producto).

¿Y cuál es ese producto final a alcanzar?

Una composición musical no escrita por uno sino entre todos, consensuando ideas y poniéndolas en práctica por aproximaciones sucesivas, lo cual permite construirla paso a paso a medida que se “ejecuta” por el colectivo grupal, y que existe en tanto suena, pero que muere apenas deja de sonar.

He aquí el **segundo requisito** para la Creación Sonora en Tiempo Real: y es que sea una obra “**efímera**”, es decir que se arma mientras suena y no permite un registro literal pues no es posible repetirla de manera igual sino solo semejante.

Sin embargo, puede haber una referencia gráfica (**partitura analógica**), que sintetice la idea global de lo que se hizo o se va a hacer, y también un **registro grabado**, que sirva como documento para mostrar el progreso del grupo en el uso de estos procedimientos compositivos.

La vida de una obra musical se produce cuando se ejecuta; sin embargo la diferencia entre la música escrita y la no escrita, es que en la primera, lo que queda para el “vivo” es el “gesto musical”, la “impronta”, la “co-composición” que le agrega el intérprete a la obra escrita. En la segunda, ambas cosas van juntas: el intérprete compone y ejecuta a la vez y su obra existe solo mientras suena.

Sin embargo, toda obra improvisada tiene – debe tener – un programa de acción, un guión, que garantice la estructura del discurso, esto es, un camino que tenga principio, centro y final; de lo contrario no será una composición sino simplemente un momento sonoro, un clímax, un deambular sin rumbo fijo. Algo más parecido a una “catarsis” sonora que a una improvisación sonora.

Hemos llegado al **tercer requisito** para una Creación Sonora en Tiempo Real: tener un **programa de acción** previamente compuesto por el colectivo grupal o por el **Animador**, y que esté consensuado con el grupo.

¿Qué es o qué hace un **Animador**?

Es un Coordinador con sólida formación musical, con conceptos estéticos amplios, con capacidad para convocar a grupos y decisión para concretar un producto en breve tiempo.

No dirige en el sentido tradicional del término, sino que estimula, promueve, ordena y sobretodo rescata y destaca intervenciones acertadas que sirvan de enlace para la construcción de la obra. La decisión de intervención de los participantes es “autogestada” entre todos y no se pauta solo desde el Animador hacia ellos sino fluyendo en ambos sentidos; pero es el Animador quien decide cuando cerrar una idea que está agotada y disparar otra nueva; es él, quien tiene la audición global de lo que ocurre, que le permite crear la estructura de la obra abriendo y cerrando secciones.

Por eso su rol es capital ya que advierte al momento los motivos que pueden ser desarrollados, los que pueden operar como “leit motiv” o motivos recurrentes, los que pueden jugar para el final, etc.

El Animador trabaja con un sentido de “**juego**”, entendiendo por ello aquella acción en equipo donde cada uno cumple su rol pero teniendo en cuenta el rol del otro, y donde todos y cada uno son protagonistas y desde su lugar quieren intervenir para ganar.

Para alcanzar este estadio, es importante que al principio sea únicamente el Animador quien conduzca las intervenciones individuales, parciales o totales, pues tiene

el entrenamiento y la formación para hacerlo. Pero a medida que estas prácticas en el aula se repitan, los integrantes liberarán sus capacidades expresivas y aprenderán las técnicas de conducción; en ese caso, podrán autodirigirse y tomar la “posta” del que dejó el lugar de Animador, sin disolución de continuidad, es decir, sin interrumpir el discurso que suena.

Un **cuarto requisito** para una Creación Sonora en Tiempo Real, es que el Animador pueda **escuchar focalmente** los aportes sonoros de cada participante, y a la vez **“gestualizar”** con sus manos, cuerpo y cara lo que desea que los integrantes hagan, ya destacando alguna intervención individual dentro del conjunto, buscando la intervención de un solista sin acompañamiento, proponiendo un corte o silencio, solicitando un sonido grupal monocorde o multicorde, requiriendo intervenciones grupales parciales, o bien intensificando o debilitando la intensidad, los ataques, etc. En definitiva, a él le corresponderá “enhebrar” el tejido sonoro que quiere obtener, lográndolo exclusivamente desde el **Gesto Corporal** y no desde la voz, pues su intervención verbal dando indicaciones, no solo se mezclaría con el cuerpo sonoro total sino que podría llegar a causar la interrupción del *continuum* musical, y en ese caso, la composición en tiempo real ya no sería tal.

Para cumplir este rol de Animador, un maestro debiera tener algunas condiciones como:

- actitudes generadoras de iniciativas
- entrega emocional y pasión por la tarea
- confianza en los alumnos
- flexibilidad conceptual (no dirigir lo que él desea sino coordinar lo que los alumnos hacen).
- sensibilidad para estimular ante los resultados

Vamos ahora a plantear esta situación musical, dentro del marco escolar, en un nivel de Escuela Media, con adolescentes de entre 14 y 17 años.

### **Conformación del grupo**

**Características:** 15 a 30 personas

**Conocimientos:** sin formación musical profesional

**Ubicación espacial:** en círculo no muy grande, con espacio suficiente para que el Animador pueda desplazarse dentro del mismo mientras “gestualiza” durante la ejecución.

**Cantidad de filas en el círculo:** las que se deseen, siempre y cuando el Animador pueda ver a todos los integrantes y ellos a él. Se ubicarán de pie sin movimiento o desplazamiento, de acuerdo a las indicaciones del Animador.

**Espacio:** amplio y sin sillas

**Vestuario:** ropa cómoda, preferentemente de gimnasia

### **Herramientas**

**Instrumentos:** voces solas, mobiliario del entorno, objetos de la vida cotidiana, instrumentos musicales de uso escolar. Se aconseja utilizar cada una de estas categorías por separado o bien combinar solo un par de ellas, dado que resultará complicado coordinar la acción sonora variando de instrumentos en forma seguida.

**Guión:** servirá para armar la **estructura dramática** de la obra. Para ello, el Animador y los integrantes del grupo, acordarán las características del comienzo de la obra, su

desarrollo, su *climax* y su resolución final. Podrán anotarlos en forma gráfica o simplemente literaria.

**El guión se realiza previamente a la ejecución.**

**Partitura analógica (optativa):** se grafica un **esquema** de la estructura dramática de la obra, identificando sus partes componentes, por medio de rectángulos, números y dibujos. Los dibujos representarán la resultante sonora que se desee obtener. (Tener en cuenta que en la grafía analógica, el dibujo tiende a ser el “gesto” gráfico de lo que la mente representa ante un sonido que escucha). Estos dibujos irán dentro de cada rectángulo, y arriba de cada uno se indicará el número de sección para proceder a su ejecución correlativa.

La partitura analógica es un recurso optativo y no fundamental para una Composición en Tiempo Real. Es una referencia visual global de lo que ocurre en vivo; no representa cada evento sonoro sino que “visualiza” el conjunto de lo que suena. Llamamos a esta representación gráfica, una **Sonoimagen**.

**Propuesta tipo:**

**Nombre de la obra: .....(a acordar por el grupo)**

### **Guión**

#### 1ra.sección.:

- Comienzo con sonidos vocales de aire. Todos juntos pero no sincronizados.
- Continuar con sonidos vocales susurrando palabras sueltas (cada integrante usa la que quiere y la cambia en cada respiración). Estructurar casi hablado y superponiéndose.
- Incorporar sonidos vocales largos (sostenidos) cantando palabras sueltas; cada integrante usa la que quiere y el Animador las integra con sus gestos hasta constuir una “masa” sonora compacta, continua, sin silencios y todo entrelazado. Varía la intensidad de muy débil a fuerte y termina en un “tutti” con final seco y tajante.
- Silencio separador.

#### 2da. sección:

- Comienzo en forma de “ataque” con sonidos muy cortos (impulsiones), contruidos con onomatopeyas, ruidos de la boca, toses, gritos cortísimos, palmas, pisadas, percusiones en mobiliario del entorno. Los integrantes ejecutan mientras se desplazan por el espacio físico disponible.
- El Animador controla el orden, evita que se desarme el grupo, contiene con su gestualidad a cada integrante, pero a la vez lo deja crear, improvisar, inventar. Busca en todo momento la coherencia de la acción e intenta alcanzar una resultante sonora satisfactoria en términos estéticos. Maneja creativamente variaciones de intensidad y densidad sonora.
- Silencio separador

#### 3ra. Sección:

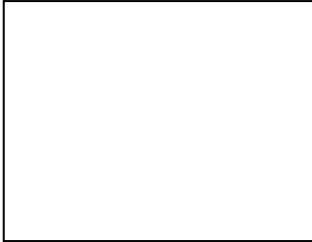
- Sonidos vocales largos, sostenidos con *bocca chiusa* (cerrada) comenzando con una altura única sostenida por todo el grupo. Poco a poco cada integrante, sin marcación puntual y sin disolución de continuidad, comienza a variar la altura y a “transitar” el espacio sonoro subiéndolo y bajando las alturas a su gusto. A medida que transcurre este espacio sonoro, las bocas se van abriendo y continúan este entretejido sonoro pronunciando vocales solamente.

El Animador “recoge” estas sonoridades con sus gestos, las acaricia, las estimula, las achica, las agranda; es decir que realiza una suerte de “escultura” sonora en tiempo real. Si encuentra el momento adecuado, indica a algún integrante que avance en forma solista y pide al resto que acompañe con un sonido débil de fondo.

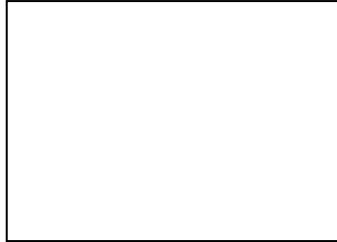
Para finalizar, guía al grupo para cantar nuevamente y todos juntos, una altura única hasta hacerla “desvanecer “ y convertirla en sonidos de respiración, poco perceptibles. Va “cerrando” las bocas de cada integrante con un gesto de la mano y permanece unos instantes parado en silencio junto con el resto de los integrantes.

### **Partitura analógica**

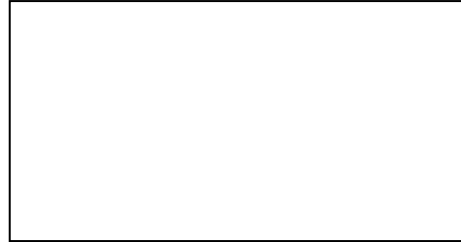
#### **1ra. Sección**



#### **2da. Sección**



#### **3ra. Sección**



### **Preparación**

Se sugiere realizar ejercicios de respiración y relajación corporal, antes de la ejecución, para preparar el estado de concentración del grupo. Pueden acompañarse con música ambiental para favorecer el trabajo.

### **Ejecución**

El grupo se ubica de pie en forma circular con pequeños espacios de distancia entre cada integrante. El Animador se instala en un punto céntrico del espacio. Abre sus brazos y coloca las manos abiertas y hacia arriba para contener el silencio previo al comienzo de la obra. Mira detenidamente a cada integrante y comienza su gestualidad para guiar la construcción de los sonidos.

Recordamos: los gestos del Animador deben trabajar de igual manera que como lo hace un dibujante, señalando en el espacio la “forma” del sonido a producir; y lo más importante: su gestualidad facial expresará todo el tiempo sus deseos para obtener energía, entusiasmo, atención, prudencia, alegría, y todos aquellos estados que garanticen el “carácter” personal y único de la composición en tiempo real.

### **Conclusión**

Componer en tiempo real en grupo, es configurar una narrativa sonora al momento, nutrida por el aporte y el dote emocional de los participantes. Cuando se genera una situación de empatía compartida, las ideas y propuestas sonoras se nutren del idioma musical adquirido por enculturación.

Las variables intervinientes son de distinta factura: el entorno, el grupo, el conductor, los recursos. Sin embargo, los ingredientes básicos implican el abandono de cláusulas restrictivas de antigua data: temor al ridículo, sensación de ineptitud para la música, dificultad para romper con prejuicios acerca de la conducta social “prudente”, entre otras.

Una Creación Sonora en Tiempo Real para el siglo XXI, requiere vencer viejas ataduras que han hecho

- de la expresión individual un derecho al que solamente pueden acceder algunas personas
- de la creatividad musical en la escuela, un ámbito de adoración de los compositores del pasado desdeñando la creación musical como recurso al alcance de todos.

### **Bibliografía**

Dennis Brian. *Experimental Music in Schools*. Libro y Materiales. 1970. Oxford University Press. London

Dennis Brian. *Projects in sound*. 1975. Universal Edition. London

Espinosa Susana, Sergio García. *Animúsica. Imagen...Sonido.....Animación*. 1994. Music Ediciones Dynamic. Buenos Aires

Hamann Donald. (Editor). *Creativity in the Music Classroom*. 1991. Music Educators National Conference. Virginia.

Hemsey de Gainza. *La improvisación musical*. 1983. Ricordi Americana. Buenos Aires

Malbrán Silvia, Furnó Silvia, Espinosa Susana. *Resonancias. Libro II: Estudio experimental del sonido*. Libro del maestro, libro del alumno, Casete, Diapositivas. 1988. Ricordi Americana. Buenos Aires.

Malbrán Silvia, Mardones Marcela, Segalera María Guadalupe. *Señales*. 1991. Buenos Aires.

Paynter John. *Oír, aquí y ahora*. 1972. Ricordi Americana. Buenos Aires

Paynter John. *Sonido y Estructura*. 1999. Ediciones Akal. Madrid

Paynter John and Aston Peter. *Sound and Silence*. 1970. Cambridge University Press. London

Schafer R. Murray. *Hacia una educación sonora*. 1992. Pedagogías musicales abiertas. Buenos Aires.

Schafer R. Murray. *El rinoceronte en el aula*. 1975. Ricordi Americana. Buenos Aires

Schafer R. Murray. *El compositor en el aula*. 1969, Ricordi Americana. Buenos Aires

Self George. *Make a new sound*. 1976. Universal Editions. London