

DA PAISAXE SONORA A CREACIÓN MUSICAL CON MEDIOS DIXITAIS

GUIA DIDACTICA

Os contidos desta proposta didáctica enmárcanse na **materia de Música** no Bloque 4. Música e tecnoloxías que aparece nos **cursos 2º, 3º e 4º da ESO**, podendo adaptar as súas actividades e contidos, total ou parcialmente, a calquera destes niveis.

Tamén está en relación ao Bloque B 3.1 (2º e 3º da ESO) e Bloque B 3.4 (4º da ESO) no epígrafe Contextos musicais e culturais no referente ao estudio e creación musical “ao servizo doutras linguaxes”.

Ao mesmo tempo unha parte do material adicado ao estudio e análise da paisaxe sonora pode servir para tratar en 2º da ESO aspectos relacionados coa “sensibilización e actitude crítica ante o consumo indiscriminado de música e a contaminación sonora” (B2.7). Estes contidos do traballo establecen a súa vez temáticas transversais relacionadas con outras materias do currículo como Cultura audiovisual, Imaxe e son, Xeografía, Ciencias da Terra e medio ambiente, Paisaxe e sustentabilidade e Xeografía e Historia de Galicia.

A súa finalidade é desenvolver actividades centradas no uso dos sons cotiáns como un material expresivo susceptible de xerar coñecemento a través da práctica da gravación, edición e procesado destes audios con medios dixitais.

Pero a meta deste traballo non só é a formación técnica, se non que no proceso de aprendizaxe se procura desenvolver unha sensibilización da escoita propoñendo actividades e experiencias que fomenten a creatividade dende o ámbito sonoro.

CONTIDOS

A finalidade deste material didáctico é achegarse ao proceso de creación musical/sonora dende unha perspectiva diferente pivotando en relación a tres eixos que cobraron unha especial relevancia nos últimos anos: o movemento nado en Canada nos anos 70 do século pasado que desenvolve traballos entorno á idea da **paisaxe sonora** e a ecoloxía acústica, a **gravación de campo** de sons da nosa contorna como unha práctica artística (Fonografía), comparable en certa medida á arte fotográfica na imaxe e, por último, a **creación sonora electroacústica** atendendo especialmente á Música Concreta que consiste na composición de obras musicais a partir da captación e manipulación de sons convencionais.

Tanto a Fonografía como a Música Concreta traballan habitualmente, dende diferentes puntos de partida, con aqueles sons da nosa contorna que tradicionalmente chamamos “ruídos”. Nesta proposta didáctica preténdese romper os prexuízos que temos en relación ás músicas contemporáneas, especialmente a música electroacústica, propoñendo actividades que permitan entender as marxes nas que se sitúan, así como realizar traballos que faciliten un achegamento á composición musical utilizando técnicas non convencionais asistidas por ordenador.

Os obxectivos son:

Comprender algúns dos cambios que se produciron na música dende finais do século XIX coa aparición dos primeiros sistemas de captura do son, os diferentes procesos utilizados na produción da música actual e as posibilidades do son como xerador de sentido noutros medios como o cine, a radio ou os videoxogos e achegarse ao concepto de paisaxe sonora e ás súas implicacións non só estéticas (Fonografía), se non tamén culturais (antropoloxía sonora).

Aprender a utilizar o equipamento de audio necesario para a creación e difusión de contidos sonoros centrándonos especialmente na captación de sons ambientais con dispositivos móbiles fora do estudio de gravación, a editar estes audios correctamente (corrección de erros, ecualización, normalización, formatos, etc.), introducíndonos na creación de obras electroacústicas a partir da combinación e a transformación destes sons mediante o uso de software libre para facer do proceso compositivo unha tarefa accesible baseada na reelaboración e re-significación sonora.

Experimentar coa utilización de medios tecnolóxicos e cos diferentes modos de representación da paisaxe sonora con sistemas de xeolocalización (cartografías sonoras, *locative audio*, etc...) expandindo a nosa escoita máis alá do feito musical.

Os apartados dos que consta este material didácticos Son:

1. A PAISAXE SONORA: Neste primeiro apartado trátanse aspectos xerais sobre a paisaxe sonora (importancia, orixe do concepto, ideas...) e a ecoloxía acústica.

2. GRAVANDO: Esta é unha pequena introdución ao uso dos micrófonos (tipos, técnicas e prácticas) e á comprensión do fenómeno da fonografía como unha forma artística.

3. EDITANDO: A través de diversos tutoriais explícanse as técnicas básicas da edición de audio.

4. AS CARTOGRAFÍAS SONORAS: Entre as diferentes formas de difusión deste tipo de material sonoro as cartografías interactivas acadaron un lugar importante nos últimos anos. Aquí explícase como construír un mapa sonoro.

5. CREANDO: Trátanse algunhas posibilidades para a creación sonora contemporánea a partir de gravacións de campo e paisaxes sonoras situándose entre a composición electroacústica e o deseño sonoro.

Se ben estes temas están pensados como un conxunto poden funcionar de xeito independente e adaptarse a múltiples materias tendo unha utilidade transversal. Por exemplo, pódenos interesar realizar un traballo de cartografía sonora que non teña como obxecto de estudo a paisaxe sonora se non a antropoloxía ou a xeografía e poderíamos traballar con esa unidade en concreto, ou podemos estar interesados na edición de audio para facer un *podcast* para a materia de lingua. Espero que sexan de utilidade.

COMPETENCIAS CLAVE

- **CMCT:** capacidade para facer uso dos coñecementos básicos de acústica (natureza e calidades do son) para entender e analizar a paisaxe sonora así como para aplicalos no proceso de edición e manipulación do son gravado.
- **CPAA:** entender o proceso creativo artístico como un campo de investigación que implica a aprendizaxe e a procura de solucións orixinais e experimentais.
- **CEC:** utilizar os medios sonoros como unha ferramenta para a creación artística en contextos como o da música, o cine, a radio, os videoxogos, etc. Relacionarse con espírito aberto, pero crítico, coas diferentes manifestacións artísticas e culturais ao tempo que se aprenden desa experiencia novas formas de comunicación e expresión persoal.
- **CCL:** utilizar con soltura terminoloxía específica asociada ao ámbito das técnicas de captura e produción sonora así como á da gravación de campo. Formalizar proxectos escritos previos á realización dos traballos creativos que permitan unha planificación da produción atendendo aos fins expresivos que se perseguen.
- **CD:** desenvolverse con facilidade nun entorno de produción sonora con dispositivos portátiles e medios dixitais utilizando o software, as ferramentas e os procesos adecuados tanto na creación como na difusión dos contidos.
- **SIE:** ter unha visión xeral das posibilidades de aplicación e distribución destes traballos no contexto profesional.
- **CSC:** adquirir conciencia do valor dos sons do noso entorno tratando aspectos como a paisaxe sonora ou a contaminación acústica.

METODOLOXIA

O traballo ten contidos prácticos e teóricos interrelacionados.

Os contidos teóricos realizáronse partindo de información textual e visual (imaxes e vídeos) incluíndo a suxestión doutros contidos dispoñibles na rede mediante hipervínculos a obxectos de aprendizaxe complementarios. A finalidade destas seccións é contextualizar as actividades que se propoñen mediante o coñecemento de obras destacadas nos diferentes ámbitos de actuación, facilitando a descuberta de novas formas de expresarse a través da creación sonora entorno a tres grandes liñas de traballo: a gravación de sons ambientais, a edición e montaxe de ambientacións sonoras e o procesado e manipulación do son para crear composicións electroacústicas.

Tívoise en conta o deseño de Obxectos de Aprendizaxe (OA) que favorezan a educatividade baseándose na súa capacidade para xerar coñecemento e que poidan ser reutilizados e integrados, parcial ou totalmente, por aqueles docentes que o desexen nas aulas virtuais.

Os contidos prácticos teñen como finalidade que o alumno se familiarice cos procesos de captación, edición, creación e difusión sonora mediante o uso creativo e a experimentación cos dispositivos que ten ao seu alcance.

O software proposto para realizar as actividades son o editor de audio **Audacity**, os editores de mapas **Umap** e **Playermap** e o sistema de síntese granular **Soundgrain**.

Os contidos foron realizados desde un punto de vista de ofrecer ferramentas e ideas para desenvolver a imaxinación sonora. Aínda que se proporán de actividades-tipo, a intención é que o material sirva para que tanto o profesor como o alumno deseñen ou realicen traballos abertos en relación aos contidos tratados, incentivando a experimentación e buscando crear situacións de aprendizaxe nas que os alumnos poidan desenvolver a súa creatividade.

ATENCION A DIVERSIDADE

No deseño das actividades tívose en conta a diversidade dos alumnos que poden traballar con este material, propoñendo exemplos de actividades facilmente adaptables.

Moitas actividades poden realizarse tanto individualmente como en grupo a modo de proxectos para que os alumnos poidan optar por un formato ou actividade diferente seguindo as súas habilidades, gustos e preferencias.

Ao mesmo tempo moitas das actividades teñen unha importante componenda creativa polo que será o profesor o quen terá que adaptar as expectativas a cada un dos casos escollendo de entre as actividades propostas aquelas que considere oportunas para cada alumno dependendo dos seus coñecementos e destrezas.

Para calquera dúbida ou consulta contactar con aturuxo@edu.xunta.es.