

TIPO DE ESPACIO AL QUE CORRESPONDE EL PLAN: TALLER DE MÚSICA

NOMBRE DEL ESPACIO: Artes: Música

NOMBRE DEL PLAN: *Protagonistas del paisaje sonoro*

DURACIÓN: UN BIMESTRE

UBICACIÓN TEMPORAL DEL PLAN: 1er Bimestre

SINOPSIS: ¿Qué sonidos forman parte de nuestra identidad? ¿Cuáles están presentes día a día, cuando nos levantamos, cuando vamos a la escuela y cuando viajamos en la ciudad?

En este plan te proponemos un recorrido creativo sobre el paisaje sonoro, ese conjunto de sonidos que nos dice mucho de cada lugar. Vamos a poner atención a la dimensión del quiénes somos y a nuestra Ciudad de Buenos Aires como espacio de escucha. A través de actividades de exploración, indagación, producción y reflexión, te vas a acercar a experiencias artísticas relevantes y crearás junto a tus compañeros una intervención sonora.

CONTENIDOS:

A lo largo de este plan aprenderás:

Producción:

Creación, a partir de la voz, los instrumentos, los materiales sonoros y los recursos tecnológicos, de paisajes y climas sonoros; partes rítmicas y/o melódicas para incluir en arreglos de obras.

Acceso a la práctica instrumental a través de la búsqueda orientada y/o espontánea, la imitación, tocar de oído y otros procedimientos.

Prácticas de composición.

Contextualización:

Identificación de las obras como manifestaciones de grupos culturales y étnicos.

Apreciación:

Prácticas de audición de músicas folclóricas, populares y académicas de la Argentina.

Reconocimiento de diversos criterios de organización del material sonoro.

Reconocimiento de similitudes y diferencias en la comparación de obras.

Reconocimiento auditivo de las fuentes sonoras. Los modos de acción y la materia vibrante.

OBJETIVOS: Se espera que logres:

- Comprender los parámetros del sonido y aplicarlos en ejercicios de escucha.
- Reconocer y analizar paisajes sonoros en distintos contextos.
- Reflexionar sobre la relación entre sonido e identidad cultural.
- Identificar características del paisaje sonoro de Buenos Aires.
- Analizar una serie de obras importantes de arte sonoro.
- Diseñar y producir en grupo una pieza de arte sonoro que integre técnicas de registro y montaje.



PUNTO DE PARTIDA

En esta etapa vas a explorar lo que ya sabés sobre el sonido y los paisajes sonoros. Realizarás actividades de escucha y una actividad de registro de sonidos cotidianos para detectar qué sonidos reconocés y cómo los podés describir.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 1 semana

RECURSOS

- Aula, proyector, parlantes, cuadernos.

ACTIVIDADES

Durante este recorrido vas a tener una bitácora de viaje que te va a acompañar en todo el proceso. Es una herramienta que usan muchos artistas para registrar el desarrollo de sus investigaciones, reflexiones, y también para guardar ideas, referencias e inspiraciones del día a día. Todo eso ayuda a profundizar y enriquecer sus trayectorias creativas.

El nombre bitácora viene del mundo de la navegación: se trataba de una caja o armario ubicado cerca del timón, que guardaba objetos útiles para orientar el rumbo de una embarcación.

Después de cada actividad, te vamos a pedir que subas un registro de lo que hiciste, a modo de comentario. A veces se te va a indicar el formato (una imagen, un texto, un audio, etc.) y otras veces tendrás que responder una pregunta que te ayude a reflexionar sobre tus decisiones, elecciones y logros: en resumen, sobre tu desarrollo creativo.

Cada vez que termines una actividad, subí una nueva entrada a tu bitácora con el título correspondiente y el material que se te pide (una imagen, texto o enlace). Otras veces aparecerán preguntas metacognitivas que te ayudarán a retomar los objetivos del plan y construir un registro completo de tu proceso.

Armá tu bitácora:

Podés usar alguna plataforma de cartelera digital. Háblalo con tu docente para elegir cuál es la más conveniente. Lo ideal es que sea de fácil lectura, que te permita ver toda la información en la pantalla y subir diferentes tipos de archivos: PDF, links, imágenes (JPG), sonido, etc.

Tomate un tiempo para personalizar tu fondo y explorar las opciones de configuración. Y si no sabés cómo entrar o cómo usar la herramienta, no dudes en pedirle ayuda a un compañero o a tu docente.

Actividad 1: Collage sonoro

Tomá una hoja en lisa A4 y algo para escribir o dibujar. Un collage es una técnica de las artes visuales en las que se superponen en una misma superficie imágenes que proceden de diferentes ámbitos, materiales, contextos de producción. Tené esto en cuenta porque te va a servir para la actividad.



En este primer momento vas a desarrollar la escucha profunda en el aula: cerrá los ojos durante un minuto e identificá todos los sonidos presentes. Luego, anotá una lista con descripciones lo más detalladas posible (ej. “zumbido de la lámpara, vibrante, muy agudo” o “voz de compañero en tono bajo”), tomándote de referencia como el centro de la hoja, anotalos en el espacio de la hoja pensando en su ubicación. También podés usar diferentes colores o líneas y tipografías para describir el sonido.

Con todo el grupo, compartí y compará cada una de las hojas. Observá cómo hay diferencias en cada una de las percepciones y en los modos de registrarlas.

Teniendo en cuenta las siguientes preguntas...

- ¿Qué sonidos son de fuentes humanas? (cuerpos, voces, pasos)
- ¿Cuáles corresponden a máquinas u objetos tecnológicos?
- ¿Y a fuentes de la naturaleza?

Identifiquen las diferentes fuentes y clasifiquenlas en una tabla.

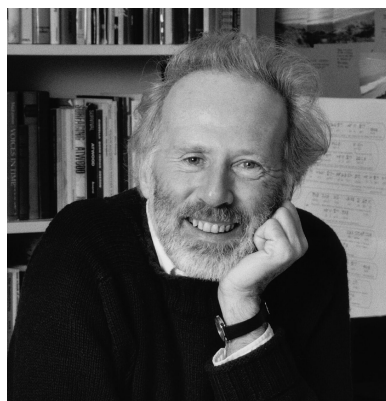
	Humanos	Tecnologías	Naturaleza
Sonido	<i>Por ej.: la voz de mi compañero en tono bajo</i>	<i>Por ej.: zumbido de lámpara, vibrante, muy agudo</i>	<i>Por ej.: el ruido del viento sobre las palmeras del patio</i>

¡Un poco más sobre el paisaje y el sonido!



- Un **paisaje sonoro** es una colección de sonidos que identifican a un ambiente. Está conformado por todos los sonidos que allí aparecen, tanto si son de la naturaleza, como hechos por humanos y por las tecnologías. El paisaje sonoro tiene mucho para contarnos de un lugar, de su presente y su historia; refiere a qué hacen las personas y cómo es su entorno.

- **Murray Schaffer** (1933-2021) fue un compositor musical, investigador y ambientalista canadiense. Sus estudios sobre el sonido lo llevaron a formular el concepto de **paisaje sonoro**, que fue muy importante para la disciplina de la ecología, llevando a la conformación del campo de la **ecología sonora**. Una de sus ideas más interesantes es que, así como todos podemos ayudar a mantener nuestro espacio limpio y libre de contaminación, todos podemos colaborar con el paisaje sonoro, creando un espacio donde deseemos vivir.



- a) ¿Qué historia cuenta tu lista o collage sonoro? Teniendo en cuenta estas palabras de Murray Schaffer: “De alguna manera el mundo es una enorme composición que suena todo el tiempo sin principio, y presumiblemente, sin final. Nosotros somos los compositores de esta maravillosa composición que nos rodea. Podemos mejorarla o podemos destruirla. Podemos agregar sonidos desagradables o podemos agregar más sonidos hermosos. Todo depende de nosotros”.

Fuente: National Film Board of Canada. (2009). *Listen* [Video]. National Film Board of Canada. <https://collection.nfb.ca/film/listen-547927>

- ¿Cómo se titula la composición de tu collage sonoro?
- ¿Qué sonidos agregarías para contar una historia sobre este lugar?

b) Colgá tu collage en la pared para hacer un recorrido con tu docente y tu grupo de taller para realizar una puesta en común.

- ¿Registraste las mismas fuentes sonoras que tus compañeros/as?
- ¿Identificás si algún compañero/a hizo una descripción muy acertada? ¿Por qué?

Actividad 2: Exploración con instrumentos tradicionales

En grupos de 4 o 5 participantes, traten de crear un paisaje sonoro a partir de instrumentos acústicos tradicionales. Estos instrumentos pueden ser los que dispongan en la escuela o alguno que quieras traer. Recuerden que llamamos instrumentos tradicionales a los que han sido diseñados específicamente para hacer música, y dentro de los *acústicos* podemos pensar en los de percusión, los de cuerdas y los de viento.

En esta actividad les proponemos que haya una evocación a sonidos **de la ciudad, de la escuela y/o del aula**. El paisaje sonoro tendrá la duración entre 20 y 40 segundos. Sugerimos que elijan alguna de las siguientes ideas narrativas para guiar sus paisajes sonoros:

- El momento de despertarnos: ¿qué hacemos en esos primeros minutos?, ¿qué sonidos identifican?
- El momento del viaje hasta la escuela, a la mañana o a la tarde.
- El momento de encuentro con amigos/as por fuera de la escuela.
- Actividades interesantes para trabajar.

Hagan una puesta en común de todos los trabajos realizados.

INDAGACIÓN

En esta etapa explorarás las posibilidades del paisaje sonoro, revisarás conceptos clave (parámetros del sonido, paisaje sonoro de Murray Schafer) y analizarás ejemplos de obras de arte sonoro. También realizarás salidas de campo para registrar sonidos en distintos espacios de la ciudad.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 3 semanas



RECURSOS

- Extractos de lectura (Schafer), ejemplos sonoros, teléfonos o grabadoras, computadora con Bandlab, acceso a internet.

<https://www.bandlab.com/>

ACTIVIDADES



1. **Lectura:** fragmentos de *The Soundscape (El paisaje sonoro)* de Murray Schafer. Comenten entre todos las ideas clave. Compartí un breve comentario en clase sobre cómo se relaciona con tu mapa personal de sonidos.

El concepto de paisaje sonoro como composición

- “La mejor manera de comprender lo que quiero decir con diseño acústico es considerar el paisaje sonoro del mundo como una gran composición musical, que se desarrolla a nuestro alrededor sin cesar. Somos simultáneamente su audiencia, sus intérpretes y sus compositores. El estudio consistiría en documentar sus características más importantes, notar diferencias, paralelismos y tendencias, recolectar sonidos amenazados de extinción, estudiar los efectos de los nuevos sonidos antes de que se liberen indiscriminadamente en el ambiente, y analizar el rico simbolismo que los sonidos poseen para el hombre, así como sus patrones de comportamiento en

diferentes entornos sonoros, con el fin de usar estos conocimientos en la planificación de futuros entornos humanos." (Schafer, 1994, p. 205).

Definición de ruido y contaminación sonora

- "La contaminación acústica ocurre cuando el hombre no escucha con atención. Los ruidos son los sonidos que hemos aprendido a ignorar. Hoy la contaminación acústica se combate con la reducción del ruido. Este es un enfoque negativo. Debemos buscar una forma de convertir la acústica ambiental en un programa de estudio positivo. ¿Qué sonidos queremos preservar, fomentar, multiplicar? Cuando sepamos esto, los sonidos aburridos o destructivos serán lo suficientemente evidentes y sabremos por qué debemos eliminarlos. Solo una apreciación total del entorno acústico puede darnos los recursos para mejorar la orquestación del paisaje sonoro del mundo." (Schafer, 1994, p. 4).

Schafer, R. M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.

2. **Escucha de obra.** Cada grupo elige una obra de las que aparecen a continuación. Escuchen atentamente y respondan: ¿qué sonidos aparecen?, ¿cómo están organizados?, ¿qué sentimientos generan?

- Martín Liut: *Los sonidos de la plaza*.

<https://vimeo.com/80831180>

<https://agencia.unq.edu.ar/?p=13408>



- ➔ Fue una instalación sonora para sitio específico que recuperó sonidos históricos en la Plaza de Mayo, desde el bombardeo de 1955 hasta los cacerolazos del 2001, pasando por los discursos de Eva Perón, Raúl Alfonsín y Galtieri.

- Hildegard Westerkamp: *Kits Beach Soundwalk*.
<https://youtu.be/hg96nU6ltLk?si=cSKmSz6qtFFsczVq>



→ La obra consiste en una narración del paisaje sonoro de una playa en Vancouver, transformando sonidos cotidianos en experiencia estética, con reflexiones sobre nuestra relación con el entorno acústico.

3. **Salidas de campo.** Puede ser alrededor de la escuela, dando la vuelta manzana o saliendo al patio de la Institución.

Armá un grupo de 3-4, grabá 2 minutos de sonido, en total, de:

- una calle transitada,
 - un medio de transporte,
 - un espacio cerrado (aula, teatro, hall).
- Anotá la fecha, lugar y situación.

4. **Análisis de campo.** Cada grupo escucha sus registros y elabora una tabla con: sonido predominante, sonidos secundarios, posibles significaciones.

5. **Mapa colectivo de sonidos:**

Un mapa es una representación de un determinado territorio. Es una forma de ubicarnos en el espacio, encontrarnos y definirnos.

Con los registros de toda la clase, construyan un mapa sonoro del barrio o ciudad. Puede hacerse en papel grande (con íconos y dibujos) o digitalmente en Google Maps. Para eso, grabá tres sonidos de tu vida cotidiana con el celular. Traelos a la clase y explicá oralmente por qué los elegiste.

Puesta en común. En pequeños grupos, comparen sus registros y discutan: ¿qué sonidos se repiten?, ¿qué diferencias aparecen entre cada mapa?, ¿qué nos dice esto de nuestra identidad sonora?

Actividad de Ampliación:

Escucha guiada: Murray Schafer – “Escucha” Material base:

Murray Schafer: video “Escucha”

<https://www.youtube.com/watch?v=5q1rpNNnCUc>

Visualicen y escuchen atentamente el video, y respondan estas preguntas:

1. ¿Qué entendés por “paisaje sonoro” según Schafer?
2. ¿Qué categorías sonoras nombra (sonidos clave, sonidos de fondo, sonidos de señal)?
3. ¿Cómo cambia tu percepción del sonido después de ver este video?
4. ¿Qué ejemplos de sonidos de tu entorno podrías clasificar según esas categorías?

Ahora vas a realizar un **esquema visual** (texto + dibujos o íconos) que represente las categorías del paisaje sonoro según Schafer y ejemplos locales.

Preguntas para debatir:

- ¿Qué ideas nuevas incorporaste sobre el sonido?
- ¿Cómo influyen las técnicas de procesamiento en la percepción auditiva?
- ¿Qué diferencia hay entre escuchar sonidos cotidianos sin procesar y esos mismos sonidos transformados?
- ¿Qué relación hay entre sonido, espacio y memoria?

Actividad de ampliación:



Investigación creativa: artistas como “aliados”

Consigna:

Cada grupo adopta un/a artista sonoro/a como aliado/a secreto/a.

El/la docente ofrece una lista curada (ejemplos):

- Murray Schafer
- Martín Liut
- Hildegard Westerkamp
- Vivian Caccuri
- John Cage
- Christian Marclay

Cada grupo responde:

- ¿Qué le “robarían” a este/a artista?
- ¿Qué gesto, idea o procedimiento les interesa?
- ¿Cómo dialoga con su territorio sonoro ficticio?

No es una exposición: es inspiración conceptual.

Actividad de Ampliación:

Laboratorio de transformación sonora (juego técnico)

Ahora sí, entran las técnicas avanzadas, pero como juego:

Estaciones de experimentación (rotativas)

Cada estación tiene una consigna poética + técnica:



Reverberación – “Espacios que no existen”

Transformar un sonido cotidiano en uno que parezca:

- gigante,
- lejano,
- subterráneo,
- sagrado.

Pitch-shifting – “Sonidos mutantes”

Hacer que un sonido:

- deje de parecer lo que es,
- se vuelva inquietante,
- parezca otra cosa.

Síntesis – “Inventar un sonido que no existe”

Crear un sonido para algo que no tiene sonido real
(ej.: una emoción, una sombra, una espera).

Herramientas: BandLab, Audacity u otra DAW.

Clave pedagógica: la técnica está al servicio del sentido, no al revés.

PRODUCCIÓN

En esta etapa diseñarás y producirás, en grupo, una intervención sonora. Aplicarás técnicas de registro, edición y montaje para construir una obra coherente. Es importante que tengas en cuenta *dónde* expondrás esa intervención sonora, ya que el espacio donde se ejecuta es muy importante y puede ser constitutivo de la obra, como en las llamadas intervenciones sonoras *para sitio específico* (por ejemplo la obra que vimos de Martín Liut! Mayo: los sonidos de la plaza).

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 3 semanas



RECURSOS

- Teléfonos/grabadoras, computadora con Bandlab o software simple, audífonos, parlantes, papel/cartel para presentación.

ACTIVIDADES

Actividad 1: Introducción a Bandlab

En esta plataforma encontrarán herramientas de cortar, copiar, pegar, aplicar fundidos, superponer pistas, normalizar volumen. Cada grupo debe realizar un ejercicio de edición con un registro breve. <https://www.bandlab.com/>

Primero les proponemos explorar esta plataforma de producción musical para comprender las nociones básicas de edición sonora (corte, superposición, volumen y efectos). Es importante que tengan un tiempo para experimentar cada herramienta. Durante esta exploración, los invitamos a recorrer la interfaz, identificar pistas, herramientas y botones, probar sin temor a “equivocarse”.

BandLab es una plataforma gratuita en línea y aplicación móvil que combina un estudio de grabación digital con una red social para músicos. Permite grabar, editar, mezclar y masterizar canciones directamente desde el navegador o el celular, utilizando loops, samples, instrumentos virtuales y efectos de audio. Todos los proyectos se almacenan en la nube, lo que facilita trabajar desde distintos dispositivos y colaborar en tiempo real con otros usuarios. Además de ser un entorno creativo accesible, BandLab funciona como comunidad, ofreciendo un espacio para compartir producciones, descubrir artistas emergentes e impulsar la creación musical de manera sencilla y colaborativa.



Explorando la plataforma:

1. Recorran la pantalla principal, identifiquen pistas, botones y herramientas. Prueben acciones simples (reproducir, grabar, mover sonidos) ¿Qué acciones permite la plataforma? ¿Qué herramientas aparecen primero? ¿Qué diferencias notan entre grabar, editar y mezclar? ¿Qué cosas se pueden hacer con el sonido en esta plataforma? ¿Qué les resulta fácil? ¿Qué les genera dudas?
2. Registro sonoro breve. Cada grupo realiza un registro sonoro breve (entre 10 y 20 segundos), que puede incluir: voz, sonidos del entorno, percusión corporal u objetos.
Este registro funcionará como material base para la edición.

3. Ejercicio de edición. A partir del registro realizado, cada grupo debe experimentar con al menos cuatro herramientas de edición, por ejemplo:
 - cortar y reordenar fragmentos,
 - copiar y pegar sonidos,
 - superponer dos o más pistas,
 - aplicar fundidos de entrada o salida,
 - ajustar o normalizar el volumen.

No se busca un “resultado correcto”, sino explorar cómo las decisiones de edición transforman lo que se escucha

4. Puesta en común. Cada grupo compartirá su producción y exploración, armando un breve cuadro o representación en la que se explique cómo funciona cada herramienta y que responda a estas preguntas:

¿Qué cambios se notan entre el sonido original y el editado?

¿Qué decisiones tomaron al editar?

¿Cómo cambia el sentido del audio cuando se repite, se corta o se superpone?

Actividad 2: Planificación de la obra

Cada grupo define un concepto central (ej. “el viaje en colectivo”, “la plaza del barrio”, “sonidos invisibles de la escuela” o de otros temas que les interese expresar) y redacta un guión sonoro que describa qué sonidos usarán y en qué orden.

- ☐ Para planificar su obra, primero reunite con tu grupo y conversen sobre distintas ideas posibles hasta elegir un concepto central que sea claro y concreto, por ejemplo “el viaje en colectivo” o “los sonidos invisibles de la escuela”. Una vez elegido, definan qué quieren transmitir y a qué público lo van

a dirigir. Después revisen los sonidos que ya grabaron y armen un inventario con los que podrían usar, anotando de dónde provienen y qué significan para ustedes.

- ☐ Con ese material redacten un guión sonoro: escriban en orden los fragmentos que vas a usar, indiquen cuánto durará cada uno, cómo van a pasar de un sonido al otro y qué efecto buscan provocar. Pueden incluir también silencios, repeticiones o cambios de volumen. Mientras lo hacen, colaboren con tu grupo para repartir roles (quién organiza, quién graba, quién edita, quién presenta) y fijar un calendario de trabajo.
- ☐ Su guión debe funcionar como la “receta” de la pieza: si alguien lo leyera debería poder imaginar la secuencia completa. Antes de comenzar a producir, lean el guión en voz alta o reproduzcan los audios en el orden previsto para comprobar si el relato sonoro tiene sentido y si transmite la idea inicial. Cuando estén conformes, guarden ese guión como documento definitivo y pasen a la etapa de producción.

1. Producción grupal:

En esta etapa deben:

- Seleccionar fragmentos de los registros.
- Editar y mezclar (mínimo 3 capas de sonido).
- Incluir silencios y/o repeticiones.
- Realizar escuchas completas para evaluar el efecto logrado.

2. Refuerzo escrito: piensen cómo acompañar la obra con un breve texto escrito o visual que explique el concepto y la intención artística.

3. Ensayo: prueben la reproducción en el aula o sala, ajusten volúmenes y decidan la disposición espacial de los oyentes.

EVALUACIÓN

En la etapa de evaluación compartirás las piezas realizadas y reflexionarás sobre el proceso. Se aplicará una rúbrica de evaluación y habrá instancias de auto y coevaluación. La autoevaluación implica reflexionar, identificar y calificar el propio recorrido de aprendizaje, mientras que la coevaluación se refiere a realizar esta tarea de a dos o más personas.

DURACIÓN ESTIMADA DE LA ETAPA: 1 semana.

RECURSOS

- Rúbrica impresa/digital, formulario de coevaluación, equipo de reproducción.



Actividades

Actividad 1: Plaza pública

Presenta la intervención sonora de tu grupo en el aula. Tus compañeros de los otros grupos escuchan y registran las siguientes observaciones:

- ¿Qué fuentes sonoras aparecen?
- ¿Qué capas de sonidos se pueden reconocer?
- ¿Hay silencios? ¿y repeticiones?

Actividad 2: Coevaluación y autoevaluación

Cada grupo completa una ficha con comentarios constructivos y sugerencias sobre la obra de otros.

Análisis y reflexión sobre los propios registros

Criterio / Valoración	En proceso	Adecuado	Avanzado
Nivel de concordancia entre el guión y la obra sonora.	Dificultad para relacionar ambos estadios de la obra	Se da una relación entre ambas etapas de la obra, aunque se podría seguir trabajando.	Hay una relación clara entre el guión y la pieza lograda.
Nivel de destreza en las herramientas de BandLab.	Maneja las herramientas de grabación y edición de manera muy limitada.	Utiliza herramientas de grabación y ocasionalmente alguna de edición.	Demuestra habilidades en torno a la grabación de distintos tracks y variadas herramientas de edición y mezcla.
Nivel de desarrollo integral de la obra sonora.	Debe seguir trabajando en el desarrollo de la obra, sumando repeticiones, silencios y/o capas sonoras.	Integra distintos recursos como silencios, repeticiones y distintas capas sonoras.	Integra los contenidos trabajados en el plan de aprendizaje en pos de la creación de una obra sonora consistente.

Por último, elaborá individualmente una reflexión de aproximadamente 100 palabras sobre:

- tu rol y tus aportes al grupo.
- qué aprendiste sobre el sonido, el paisaje sonoro, la edición de sonido y otros contenidos que te hayan resultado interesantes a lo largo de estas semanas.
- qué desafíos o dificultades enfrentaste y cómo los resolviste, ya sea de manera individual como con tu grupo.