

## BANDA SANJOMIX

### Desarrollo actividades y sesiones

Partiendo del diseño inicial que teníamos del taller, el diseño específico de las sesiones se ha ido adaptando a la respuesta que veíamos por parte del alumnado. Aunque todo el proceso ha sido continuo, podemos identificar dos fases:

1. **Fase 1:** Conceptos, herramientas y acercamientos (11 sesiones)

En las sesiones de la primera fase, hemos aportado al alumnado contenidos y realizado dinámicas desde los 3 acercamientos del equipo del taller:

- a. Introducción al sonido digital, al sampleado, la remezcla y al uso de play.antropoloops para editar y samplear audios. Uso y construcción de interfaces musicales con Makey Makey (6 sesiones).
- b. Introducción a la cultura/historia del DJ y a las músicas urbanas (2 sesiones).
- c. El pulso y el ritmo, trabajo corporal y movimiento (3 sesiones).

2. **Fase 2:** Desarrollo de proyectos musicales (17 sesiones)

Esta fase se ha desarrollado de manera más orgánica en función de las demandas del alumnado. Además de los dos educadores principales (Fran y Rubén), RAWA ha participado en 9 sesiones para acompañar al alumnado que estaba trabajando el enfoque de DJ en sus proyectos y Eloisa Cantón ha participado en 8 sesiones para acompañar al grupo de niñas que estaba desarrollando el proyecto del suelo sonoro. Aun siendo el desarrollo de las sesiones orgánico, esta es una secuenciación aproximada:

- a. Ideación de proyectos con trabajo en grupo
- b. Trabajo a partir de librerías de músicas aportadas por el profesorado para crear patrones rítmicos de base.
- c. Ideación sobre posibles portadas para sus proyectos a través del collage
- d. Uso de controladores MIDI para explorar la interpretación de sus proyectos
- e. Ensayos y puestas en común
- f. Presentaciones finales

Las sesiones han sido principalmente prácticas, incluso en la primera fase cuando hemos aportado contenidos al alumnado solo ha sido la primera media hora de la sesión, el resto siempre ha sido exploración, práctica y puestas en común.

EAC-2020-0734

Music education and learning

Cofinanciado por  
la Unión Europea



## Fase 1

### Introducción a la remezcla: El collage sonoro y el folklore

Sesión 1 / 14 Enero

Presentamos el taller al alumnado a través de la musicalización de sus nombres con [Typedrumer](#) y [Typatone](#), (escuchamos y reflexionamos la percepción de las letras y su relación con lo musical)

Llevamos a cabo de manera lúdica un trabajo de escucha sobre músicas tradicionales de distintas culturas visualizando sus orígenes geográficos. Gracias a un dispositivo montado con el interfaz Makey Makey que nos permite interactuar con la música a través del cuerpo y objetos, experimentamos combinando distintos fragmentos de esas músicas, acercándonos al concepto de remezcla musical.

Terminamos la sesión creando "cápsulas del tiempo" donde grabaremos que espera o imagina cada alumno/a conseguir en el taller.



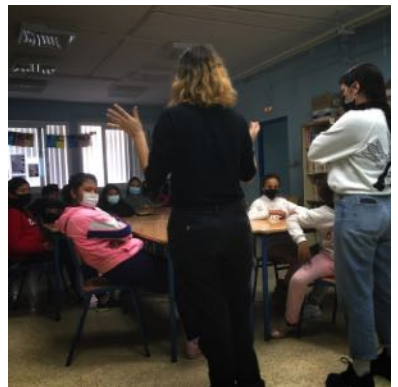
### Introducción a la remezcla: Músicas urbanas y nuevo folklore

Sesión 2 / 21 Enero

Tras haber explorado la remezcla de fragmentos de músicas tradicionales de distintas partes del mundo, en la segunda sesión el colectivo de dj's y productoras musicales [Rawa club](#) hacen una introducción sobre músicas urbanas, sampleo y reciclaje de músicas preexistentes.

Hacemos sesión de escucha con ejemplos de piezas de música electrónica que reinterpretan sobre rasgos de músicas tradicionales de distintas culturas. En un acercamiento más amplio a la música electrónica, nos acercamos a la figura del dj, su historia y su repercusión social

Trabajamos con el alumnado a través de un cuestionario sobre sus preferencias musicales, su percepción de las músicas que se escuchan en el barrio y en sus casas y cómo se imaginan ellos/as componiendo música.





nota introductoria:

[Play antropoloops](#) es una herramienta online de remezcla musical desarrollada para el ámbito educativo. Te permite trabajar con pistas de sonido y situar loops en mapas e imágenes. La herramienta está pensada para crear y tocar remezclas musicales usando el teclado del ordenador o conectarle un controlador midi o bien dispositivos como el [Makey-makey](#) y construir tus propios instrumentos para remezclar música de manera colectiva con el cuerpo.. Puedes crear remezclas musicales , sonoras y relatos situados en el lugar que quieras o imagines. Para el desarrollo de este proyecto se han creado nuevas funcionalidades para poder trabajar con el sonido.

Ver el **video tutorial** que el alumnado ha desarrollado con las posibilidades que ofrece [play.antropoloops](#)

## Intro play.antropoloops

Las próximas 3 sesiones están centradas en la familiarización y práctica de la herramienta online de remezcla [play.antropoloops](#), vamos a conocerla, estudiarla y experimentar con ella y así poder descubrir las posibilidades creativas que nos ofrece. Es la herramienta principal que vamos a usar en el taller y con ella, el alumnado, creará las piezas de remezcla musical.

*Sesión 6, 18 febrero*

### introducción a play

Comenzamos la sesión explicando cómo encontrar en la barra de direcciones de nuestro buscador en el ordenador, la herramienta online, una vez encontrada mostramos cómo entrar en ella utilizando el usuario y la contraseña.

Una vez dentro explicamos la diferencia entre proyecto y librería, comprobamos para qué sirve cada una. A continuación creamos nuestro proyecto personal donde iremos guardando el trabajo realizado en clase. Editamos los datos del proyecto y subimos una foto con la webcam del ordenador. Para finalizar, investigamos las distintas formas de insertar sonidos en nuestro proyecto.

*Sesión 7, 25 febrero*

### Sampleo y loops

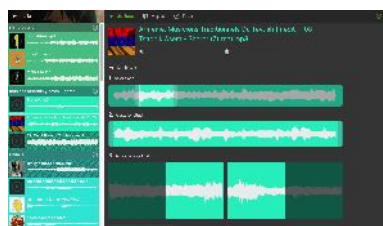
Comenzamos explicando el funcionamiento de la pestaña de sonidos, donde podemos editar el audio que hemos insertado en cada pista y crear loops. Exploramos la edición con los materiales sonoros que cada grupo ha ido creando en clase previamente. La sesión sirve como un primer acercamiento a la apropiación creativa de la música desde la electrónica.

Al final de la clase hacemos una puesta en común de estos primeros experimentos sonoros.

*Sesión 8, 4 Marzo*

### Trabajo contextos culturales / Loops

Para continuar con la edición de loops, planteamos el siguiente ejercicio: trabajamos todxs con una misma canción, hemos elegido [La niña de fuego / Manolo Caracol](#). Durante un tiempo estimado 20 min aprox, vamos a elegir un trozo de la canción y con él vamos a crear un loop, luego haremos una escucha colectiva, donde podremos



reflexionar sobre la resignificación y las posibilidades creativas que nos ofrece esta herramienta. El objetivo es ver cómo a partir de una misma canción cada alumno/a es capaz de generar samples muy diferentes.

Continuaremos creando loops, esta vez cada alumno elegirá libremente la base musical con la que creará nuevos loops. Al finalizar compartiremos el resultado. Para terminar hemos buscado canciones elegidas por sus familiares en youtube, descargandolas en sus proyectos en play, el siguiente paso será crear loops a partir de estas canciones.



## Introducción a las técnicas DJ

Sesión 9 / 11 Marzo

[Rawa club](#) comienza la sesión presentando físicamente distintos formatos de almacenamiento de sonido (vinilo, cassette, cd...etc). Jugamos a ver si el alumnado los conoce mientras se da una breve explicación acerca de ellos. Vemos algunos ejemplos en vídeo de djs utilizando estos formatos, y otros ejemplos de interpretación musical con otros soportes más contemporáneos (cdjs, ordenadores, controladoras). Les hablamos de conceptos como el BPM, CUE, y otras nociones elementales.

Hablamos con el alumnado sobre la importancia social que ha tenido la cultura dj y la influencia que tuvo en la historia de la producción y creación de nuevos estilos en la música electrónica.

Después de una introducción sencilla a las técnicas de mezcla digitales, comenzamos a practicar con mezcladores online como [youidj](#) o [Mixxx](#) alumno/a



## Pulso, ritmo y movimiento

Sesión 10 / 18 Marzo

Continuamos trabajando sobre los conceptos básicos musicales desde un acercamiento analógico y digital. Esta sesión está orientada a crear patrones rítmicos a través de cuerpo y movimiento. Comenzamos la sesión jugando a "La Rayuela Africana":

Después de pintar en el suelo una gran cuadrícula, formada por 25 cuadros, vamos recorriendo de derecha a izquierda la cuadrícula dando saltos al ritmo de algunas de las piezas musicales elegidas por RAWA Club. Subimos al siguiente escalón al llegar a su extremo y salimos de la cuadrícula cuando llegamos a la parte superior. Cada grupo participante tendrá que crear una coreografía que tendrán que realizar conjuntamente desde que entran hasta que salgan. La rayuela Africana es un juego colaborativo que nos servirá para despertar el cuerpo e ir preparándonos para la escena.



Después de trabajar la Rayuela Africana, creamos un “suelo musical” construido con Makey-makey para trabajar la creación e interpretación musical desde el cuerpo y el movimiento.

Planteamos 6 activadores ubicados sobre una superficie aislante plástica al suelo para que nos permitan lanzar los loops que el alumnado va creando en play. A través del Makey Makey un grupo puede lanzar loops a tiempo tocándose entre sí.

El objetivo es convertir los movimientos creados en la rayuela en patrones rítmicos, gracias a la conexión del suelo musical con play.antropoloops.



## Construcción de interfaces sonoras

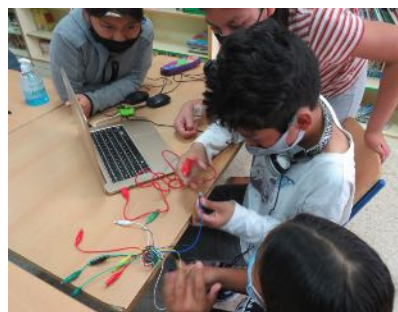
Sesión 11 / 25 Marzo

Gracias a la placa [Makey-makey](#) podemos convertir cualquier objeto en teclas del ordenador, esto nos permite convertir cualquier objeto físico en un instrumento musical.

En esta sesión diseñamos y construimos posibles instrumentos imaginarios. Exploramos para convertir cualquier elemento de nuestro alrededor (sillas, libros, mesas, ventanas, personas...) en instrumentos, así como crear nuevos inexistentes. Trabajamos con elementos como cartulinas, cartones o plásticos, la lista es infinita, allá a donde nos lleve la imaginación y los objetos que hay en el aula.

La idea es que cada grupo imagine un instrumento para tocar algunos de los proyectos desarrollados en play hasta ahora, cada activador debe lanzar uno de los loops del proyecto.

Cada grupo trabaja y expone al final sus experimentos y tocamos juntos al final de la clase.



## Fase 2

*En esta fase trabajamos en el desarrollo de los proyectos musicales personales del alumnado que presentaran públicamente al final del taller, escuchando sus trabajos y debatiendo en grupo posibles líneas de progreso, gracias a una tormenta de ideas con el resto de compañerxs, orientamos el trabajo personal del alumnado hacia posibles desarrollos.*

*Hemos creado un diario de trabajo por alumna/o para seguir su evolución y darle continuidad al acompañamiento entre los distintos educadores/as*

*[Ver diarios](#)*

## Ideación proyectos personales

Sesión 12 / 8 Abril

### Proyectario

Para comenzar la segunda fase del proyecto, conversamos con el alumnado hacia dónde pueden derivar distintas miradas artísticas sobre la música. Mostramos los proyectos personales de Fran ([Música pre-post](#)) y Ruben ([Antropoloops](#)). Explicamos las motivaciones y evolución de ambas propuestas.

Planteando una mirada hacia los proyectos personales del alumnado, diseñamos un "Proyectario" ([Anexo 8](#)) de ideación donde contestando una serie de preguntas, reflexionamos sobre cómo nos gustaría que se desarrollaran los proyectos personales del alumnado.

Hacemos dinámicas de mezcla de las respuestas para buscar conexiones inesperadas y remezclar las ideas expuestas.

Otro de los objetivos de este cuestionario y su remezcla, es también conectar y crear sinergias con las ideas de trabajo que vamos a realizar con el artista gráfico [Daniel Alonso](#).

Sesión 13 / 15 Abril

Tras leer las respuestas del alumnado en el "Proyectario" de la sesión anterior y escuchar el trabajo realizado por el alumnado hasta ahora, proponemos un debate abierto donde ideamos hacia dónde queremos orientar los proyectos musicales personales.

Después de este debate nos encontramos con 4 formas de desarrollo:

- Composición personal a partir de loops y samples.
- Sesiones de Dj.
- Construcción de interfaces sonoras.
- Remezcla a partir de un "suelo musical".

El propósito es que cada alumno/a desarrolle su proyecto según sus apetencias y motivaciones personales. Con la ayuda de todo el grupo y haciendo una escucha común de todo lo trabajado hasta ahora en sus proyectos y tras debatirlo comunitariamente, decidimos lo siguiente:

- Barbara, Ezequiel, Cinthya, Lilia y Mariam trabajarán una composición personal a partir de loops y samples.
- Marwa construirá un libro musical.
- Shary creará una sesión DJ.

Jasely, Noemi, Estefanía, Estefani, Yasmin crearán piezas musicales colectivamente en el "Proyecto suelo"



## Puesta a punto de los proyectos

sesión 14 / 20 Abril

En esta sesión vamos a poner a punto nuestros proyectos para poder comenzar con la parte de desarrollo compositivo.

Repasamos los proyectos individualmente, limpiando y ordenando todo el trabajo realizado en la primera parte del taller.

Conversamos con el alumnado las dificultades técnicas que ha encontrado durante esta primera fase.

Con la visita de Daniel Gomez, desarrollador de play-antropoloops, testeamos con el alumnado, posibles mejoras y avances de diseño.

Repasamos y exploramos las posibilidades creativas que nos ofrece play-antropoloops



## Trabajo con librerías de ritmos

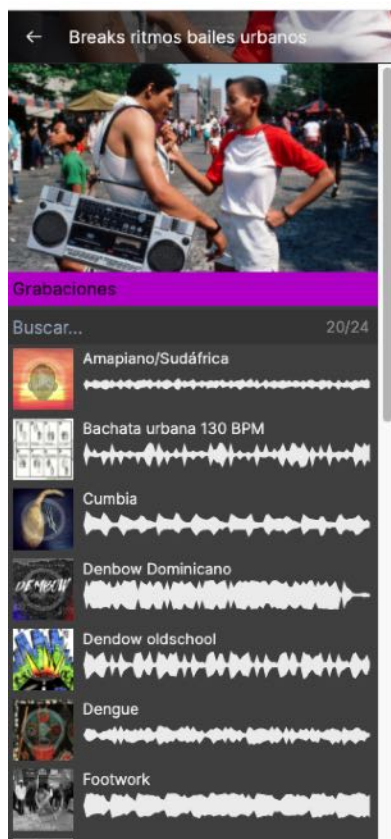
Sesión 15 / 16 , 22 y 29 de Abril

Comenzamos una fase de desarrollo compositivo de los proyectos personales del alumnado. Para ayudar a superar cierta dificultad para empezar a componer nos planteamos la idea de estructurar un sistema sencillo compositivo. La idea es crear una línea de ritmo base a partir de loops, sobre la cual añadir otros fragmentos musicales.

Para facilitar el inicio y a modo de sugerencia, hemos creado una [librería de ritmos y samples](#), centrada en la música de baile urbana y otra [Librería sonidos atmosféricos](#) de loops tonales y ambientales para trabajar tono y melodía, donde el alumnado puede seleccionar partes para la creación de esta estructura base.

La idea es que a partir de esta estructura, el alumnado explore y experimente con sus propias músicas y samples, ayudando a la evolución personal de los proyectos.

Al final de la clase hacemos presentaciones de algunos avances trabajados, donde intentamos entre todos/as ayudar a mejorar los proyectos.



## Collage gráfico.

Sesión 17 / 6 de Mayo

En esta sesión vamos a comenzar a trabajar con el artista invitado [Daniel Alonso](#). Si hasta ahora habíamos trabajado el collage sonoro, ahora vamos a sumergirnos en la idea del collage gráfico y explorar posibles conexiones.

Daniel nos muestra una selección de su trabajo gráfico y hablamos con él de sus motivaciones artísticas.

Utilizando el proyectario ([Anexo 8](#)) que creamos en la sesión 12, investigamos cómo conectar conceptos musicales y gráficos. Iniciamos un proceso de creación de estas portadas imaginadas.

¿Cómo imaginamos que podría ser la portada de nuestro disco? ¿Qué imágenes podrían representarme a mí o a mi música?

Este proceso será un diálogo abierto e inacabado entre el alumnado y el artista, irá evolucionando a la par que evolucione sus proyectos musicales.



## Desarrollo proyectos

*A partir de aquí iniciamos un proceso de acompañamiento y ayuda a la evolución de proyectos, donde la mayor parte del tiempo de las sesiones se emplea en el desarrollo personal del trabajo del alumnado. Para esto el equipo docente del proyecto acompañará al alumnado en un seguimiento personalizado según el tipo de proyecto:*

- *El colectivo Rawa se centrará en los proyectos orientados a las técnicas de DJ.*
- *Eloisa Cantón trabajará cuerpo y movimiento en lo que llamamos "Proyecto suelo".*
- *Ruben y Fran se centraran en la composición de piezas musicales mediante la remezcla musical a partir de samples y loops.*
- *Daniel Alonso desarrollará el trabajo gráfico de los proyectos.*

## Procesos compositivos.

Sesiones 18-27/ del 20 de Mayo al 17 de Junio

En estas sesiones cada alumno trabaja sus proyectos personales y el equipo docente vamos acompañando con un trabajo personalizado. Al final de la sesión hacemos puestas en común del trabajo realizado durante la sesión, creando un diálogo entre la clase después de las presentaciones, ayudando entre todos a la evolución de los proyectos.

Son sesiones de desarrollo, exploración y experimentación en la composición de piezas musicales mediante el collage sonoro con samples y loops. A lo largo de esta fase, vamos afinando las nuevas funcionalidades que hemos desarrollado para play.antropoloops.

*(Entre estas sesiones de trabajo compositivo, intercalamos otras sesiones de apoyo.)*

## Controladoras MIDI

Sesión 21 / 7 de Junio

Para ayudar a controlar los efectos de audio y mejoras generales en Play-antropoloops, llevamos a clase controladores MIDI [AKAI MPK mini](#). Los controladores MIDI, nos permiten asignar (casi) cualquier



parámetro de nuestro software a sus botones, faders, pads, teclas, y knobs.

El uso de controladores MIDI nos ayuda a explorar la interpretación de sus proyectos en directo, de una manera dinámica e intuitiva.

En esta sesión aprendemos su funcionamiento y exploramos las posibilidades creativas que nos ofrece esta herramienta.

Cada alumno/a experimenta con su proyecto personal, jugando con las posibilidades de manipulación de los efectos y volumen que nos ofrecen los controladores.

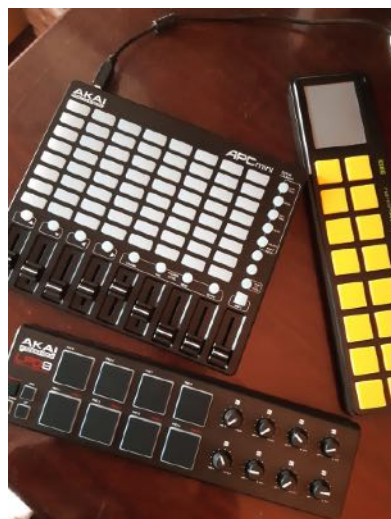
Al final de la clase hacemos una pequeña puesta en común

## Collage gráfico (continuación)

### Sesión 25

Segunda sesión con Daniel Alonso donde muestra a la clase el primer avance de las portadas creadas a partir del diálogo con el alumnado. Escuchando el feedback y cambios sugeridos por los alumnos/as , incorpora estas sugerencias al diseño de las portadas.

Daniel va trabajando de una manera personalizada con los alumnos/as mientras que el resto sigue con sus proyectos personales.



## Ensayo general concierto

### Sesión 28 / 24 y 25 de Junio

A modo de ensayo general, convertimos la biblioteca del colegio en un escenario, donde compartimos con el resto de la clase los proyectos musicales finalizados, que mostraremos al público el día del concierto.

Ensayamos la puesta en escena de las piezas finales, así como la presentación de las actividades y organización general del evento.

Creamos una estructura horizontal en la que todo el grupo, desde el equipo docente al alumnado, nos organizamos en la preparación del evento. Abrimos un debate sobre cómo nos sentimos ante una cita como esta, que supone para nosotros mostrar nuestro trabajo en directo a un público que viene a vernos, reflexionamos cómo gestionar las emociones que sentimos ante un acto de esta naturaleza.



## Concierto en el Barrio

26 de Junio

Uno de los objetivos desde el comienzo del curso era el de realizar un concierto final, con la intención de poder experimentar una jornada de convivencia y encuentro en el barrio.

El concierto se realiza en el patio del colegio San José Obrero, nuestra intención es la compartir con las familias, la comunidad educativa y los distintos colectivos del barrio las experiencias vividas durante el taller y poder mostrar las remezclas de músicas de los contextos culturales y familiares del alumnado que hemos trabajado en el aula, proyectando una visión, para celebrar la convivencia y la diversidad cultural en el barrio desde la semilla de futuro que supone la escuela.

Preparamos una comida y asistimos a la presentación de los proyectos mientras cae la noche y el patio se convierte en una discoteca como habían deseado algunas alumnas al inicio del taller en Enero.

