

6. Las cualidades del sonido

El poder expresivo de la música



BLOQUE 1 CONTEXTOS MUSICALES Y CULTURALES. ESCUCHA

1.1. LAS CUALIDADES DEL SONIDO

1.1.1. Intensidad


- Escucha las siguientes audiciones y completa el cuadro correspondiente, indicando el tipo de intensidad empleada y la sensación que te sugiere. Puedes emplear los adjetivos que tienes en el cuadro del libro de texto, pero sería conveniente que utilizaras otros diferentes y que escuchases todas las audiciones antes de contestar.



Audiciones	Intensidad empleada	Sensación que te sugiere
 Audición 17 <i>Antarctica</i> Vangelis	<i>sonidos suaves</i>	<i>sensación de sosiego, tranquilidad, apacible, sereno...</i>
 Audición 18 <i>Gladiator</i> H. Zimmer	<i>sonidos fuertes</i>	<i>sensación de gran energía, excitante, poderoso, grandiosos, espectacular, solemne...</i>
 Audición 19 <i>Así habló Zaratustra</i> R. Strauss	<i>contraste de intensidad</i>	<i>energía-sosiego/vitalidad-relajación, excitante-tranquilizante...</i>




1.1.2. Duración

2. Después de escuchar las siguientes audiciones, completa los cuadros correspondientes, indicando los tipos de sonidos empleados, en cuanto a la duración y la sensación que te sugiere.


	Audiciones	Intensidad empleada	Sensación que te sugiere
	Audición 20 <i>Bagatelles</i> G. Ligetti	<i>sonidos cortos (picado: notas cortas)</i>	<i>sensación vitalidad, energía, excitación...</i>
	Audición 21 <i>Strength and honor</i> H. Zimmer	<i>sonidos largos</i>	<i>sensación de estabilidad, persistencia, monotonía...</i>
	Audición 22 <i>Siala</i> R. Barce	<i>sonidos repetidos con distintas duraciones</i>	<i>sensación de tensión, desorden, desasosiego...</i>

1.1.3. Altura

3. a. En las siguientes audiciones aparecen melodías en las que se emplean sonidos agudos, graves y repetitivos. Averigua los sonidos empleados en cada una de ellas e indica la sensación que te produce.

	Audiciones	Intensidad empleada	Sensación que te sugiere
	Audición 23 <i>Barbarian Horde</i> H. Zimmer	<i>sonidos graves</i>	<i>sensación de potencia, calma, pesadez, serenidad, inquietud...</i>
	Audición 24 <i>Aires zingaros</i> P. Sarasate	<i>sonidos agudos</i>	<i>sensación de excitación, ligereza, estimulación, vivacidad...</i>
	Audición 25 <i>Gymel</i> W. Duckworth	<i>sonidos repetidos a la misma altura</i>	<i>sensación de monotonía, obstinación, persistencia...</i>

- b. Completa el siguiente cuadro indicando el tipo de melodía que escuchas y la sensación que te sugiere.

	Audiciones	Intensidad empleada	Sensación que te sugiere
	Audición 26 <i>Rítmica</i>	<i>ausencia de melodía</i>	<i>sensación de curiosidad, expectación...</i>
	Audición 27 <i>Variaciones para piano</i> A. Webern	<i>melodía con grandes saltos interválicos</i>	<i>sensación de curiosidad, expectación...</i>
	Audición 28 <i>En la mañana</i> E. Grieg	<i>melodías con suaves ondulaciones</i>	<i>sensación de claridad, equilibrio, orden...</i>

1.1.4. Timbre

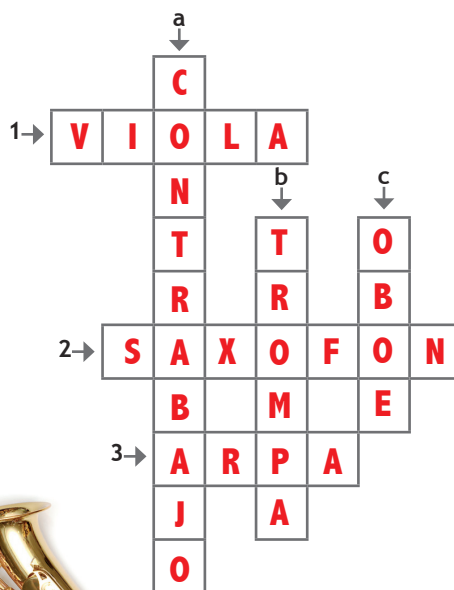
4. Ya has comprobado en las audiciones que hay fragmentos musicales que suenan *diferentes*, dependiendo del instrumento que lo interprete. Ello es debido a que cada instrumento posee unas cualidades sonoras particulares (timbre), que nos permite diferenciarlo auditivamente. El compositor *explora* estas características para conseguir crear una sensación sonora determinada en el oyente. En esta actividad jugarás a ser compositor y completarás el nombre de los instrumentos.

Verticales

- Instrumento de cuerda frotada que sugiere una sensación de timidez y cuyo nombre contiene la letra O.
- Instrumento de viento metal que sugiere una sensación de solemnidad y cuyo nombre contiene la letra O.
- Instrumento de viento madera que sugiere una sensación de claridad y cuyo nombre contiene la letra O.

Horizontales

- Instrumento de cuerda frotada que sugiere sensación de calidez y cuyo nombre contiene la letra A.
- Instrumento de viento madera que sugiere una sensación aterciopelada y cuyo nombre contiene la letra A.
- Instrumento de cuerda pulsada o pinzada que sugiere sensación de transparencia y cuyo nombre contiene la letra A.



5. Escucha los siguientes fragmentos sonoros y completa el cuadro con el nombre de la familia instrumental y la sensación que te produce su audición.



Audición 29

Expediente X Mark Snow

instrumentos electrónicos

expectación, suspense, intriga...



Audición 30

Ouverture, C Séjourné

familia de percusión

sensación de energía, vigor, ritmo...

6. En esta sopa de letras se encuentran distintos tipos de instrumentos. Ya conoces la sensación que las distintas familias de instrumentos pueden crear en el oyente y seguro que también recuerdas el nombre de los instrumentos que las componen. Aquí deberás encontrar el nombre de 4 instrumentos que sugieren las siguientes sensaciones en quien los escucha.

a. Instrumento de la familia viento madera que sugiere una sensación de claridad y calidez.

flauta

b. Instrumento de la familia de percusión (sonido indeterminado) que sugiere una sensación de energía o vigor. caja

c. Instrumento de familia de viento metal que sugiere una sensación de solemnidad o majestuosidad. trompeta

d. Instrumento de la familia de cuerda que sugiere una sensación de transparencia y suavidad.

arpa



1.2. LA MÚSICA DESCRIPTIVA O PROGRAMÁTICA

7. *Dakota* de Jacob de Haan

El compositor Jacob de Hann también ha creado música inspirándose en algunas historias. Un ejemplo es su obra para banda de música llamada *Dakota*.

Dakota o *Los Sioux* está inspirada en los indios de América del Norte y Dakota del Sur.

La obra consta de cinco partes o movimientos en los que ha sido retratada la cultura y la historia de estos indios. A lo largo de estos movimientos, Jacob de Haan utiliza para su composición una vieja melodía india de Dakota del Sur.

Audición 31

1. *The Great Spirit* (El Gran Espíritu)

En la cultura de los indios Dakota fue relacionada con el mundo de la tierra y de los espíritus. Ellos creían que el Gran Espíritu fue el creador de la Tierra, lanzando una bola negra sobre el agua y que, a partir de una segunda bola creó todos los seres vivos.

Audición 32

2. *Buffalo Hunting* (La caza del búfalo)

Correr tras un búfalo para alcanzarlo y cazarlo requiere de gran habilidad, coraje y valentía. Los hombres esperaban la oportunidad de demostrar su valía en la caza.



Audición 33



3. *Smoking the Pipe* (Fumando la pipa)

Fumar entre varios la pipa era el símbolo de paz y así fue utilizado en la época como tal, entre los hombres y las naciones. Fumar la pipa representaba un vínculo de buena fe, y un hombre santo fumaba la pipa también para estar en comunión con el Gran Espíritu.

Audición 34



4. *The Ghost Dance* (La Danza Fantasma)

Se trata de una danza religiosa, de esperanzas perdidas que estaba basada en la oración, la danza y el canto (como casi toda la música de la antigüedad).

En 1890, los soldados irrumpen en una de las ceremonias del Gran Espíritu, en un lugar llamado Wounded Knee.

Audición 35



5. *Pilgrims at Wounded Knee* (Peregrinos en Wounded Knee)

En Wounded Knee se produjo una gran tragedia, muy dolorosa para los indios. Todavía en la actualidad, muchas personas hacen una peregrinación a la cima de la colina sagrada, el viento, donde tantas personas inocentes fueron asesinadas.

Ahora que conoces el tema que sirvió de inspiración para esta composición y lo que nos quiere transmitir la música en cada una de sus partes, tendrás que realizar una actividad donde ejercitarás tu imaginación. Basándote en el texto que tienes en cada movimiento, deberás de ampliar la historia, inventar tus propios personajes, crear un ambiente, describir el lugar donde se suceden los hechos y todo lo que tu imaginación pueda crear.

1. *The Great Spirit* (El Gran Espíritu)

Respuesta libre.

2. *Buffalo Hunting* (La caza del búfalo)

Respuesta libre.

3. *Smoking the Pipe* (Fumando la pipa)

Respuesta libre.

4. *The Ghost Dance* (La Danza Fantasma)

Respuesta libre.

5. *Pilgrims at Wounded Knee* (Peregrinos en Wounded Knee)

Respuesta libre.



**REPASAMOS
LO APRENDIDO**



8. Del mismo modo que una determinada intensidad sonora crea un efecto en el oyente, también la **duración** de los sonidos incide creando una sensación concreta. Relaciona las siguientes sensaciones, indicando qué sonidos las producen.

sonidos largos	sonidos repetidos con duraciones irregulares
sonidos entrecortados	sonidos cortos

- | | |
|---|--|
| a) sensación de desorden | <u><i>Sonidos repetidos con duraciones irregulares</i></u> |
| b) sensación de estabilidad y monotonía | <u><i>Sonidos largos</i></u> |
| c) sensación de tensión y desasosiego | <u><i>Sonidos repetidos con duraciones irregulares</i></u> |
| d) sensación de inestabilidad | <u><i>Sonidos entrecortados</i></u> |
| e) sensación de vitalidad y energía | <u><i>Sonidos cortos</i></u> |

9. Ya sabes que una determinada **intensidad** sonora produce un efecto concreto en el oyente. Relaciona los siguientes tipos de intensidad de sonidos con la sensación que, a tu juicio, cada uno de ellos produce en el oyente.

sonidos suaves	sonidos crescendo	sonidos fuertes
contrastes de intensidad	sonidos disminuyendo	

- | | |
|--|--|
| ✓ <u><i>contrastes de intensidad</i></u> | sensación de vitalidad o de relajación |
| ✓ <u><i>sonidos fuertes</i></u> | sensación de grandiosidad y espectacularidad |
| ✓ <u><i>sonidos disminuyendo</i></u> | sensación de debilidad y lejanía |
| ✓ <u><i>sonidos suaves</i></u> | sensación de tranquilidad y serenidad |
| ✓ <u><i>sonidos crescendo</i></u> | sensación de tensión, fuerza y cercanía |

10. En las siguientes audiciones vamos a clasificar los sonidos producidos por un instrumento, clasificándolas en relación a las cuatro cualidades del sonido que ya conoces.

	 Audición 36	 Audición 37
TIMBRE (nombre del instrumento)	<i>flauta travesera</i>	<i>clarinete</i>
ALTURA (agudos-medios-graves)	<i>agudos</i>	<i>graves</i>
DURACIÓN (cortos-largos)	<i>sonidos cortos</i>	<i>largos</i>
INTENSIDAD (<i>f</i> - <i>mf</i> - <i>p</i>)	<i>mf (mezzoforte)</i>	<i>f (forte)</i>

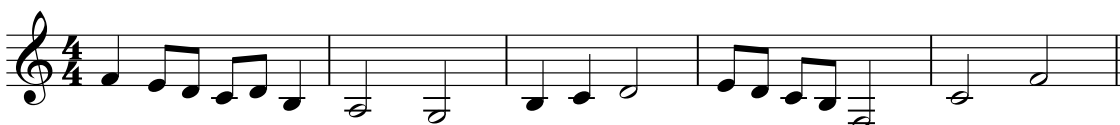
11. Si observamos atentamente, veremos que en las partituras también se ven plasmadas las diferentes cualidades del sonido.

- a. Indica la diferencia que hay en estos pentagramas, respecto a la **altura** del sonido.

Pentagrama 1



Pentagrama 2



El pentagrama 1 tiene una tesitura aguda, mientras que el 2 está en octava por debajo, presentando una tesitura grave.

- b. Ahora indica cuál es la diferencia, respecto a la **duración**.

Pentagrama 1



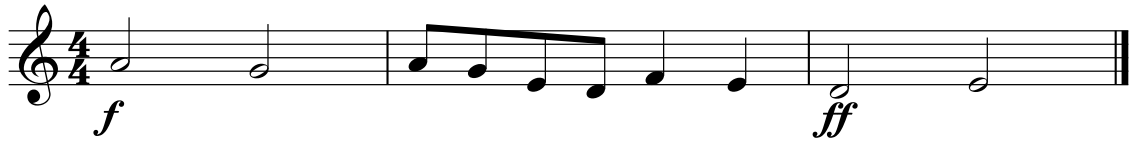
Pentagrama 2



En el pentagrama 1 los valores de las figuras de nota son largos (1, 2, 3 y 4 tiempos) mientras que en el 2 los valores son breves o muy breves (0,5 y 0,25 tiempos).

12. Busca ahora la diferencia en cuanto a la *intensidad* a la que se debe de interpretar cada uno de los pentagramas siguientes.

Pentagrama 1



Pentagrama 2



✓ *En el primer fragmento, el primer compás se interpreta fuerte, en el segundo fragmento el mismo compás se interpreta suave.*

El último compás del primer fragmento se interpreta muy fuerte, el último compás del segundo fragmento se interpreta muy suave.

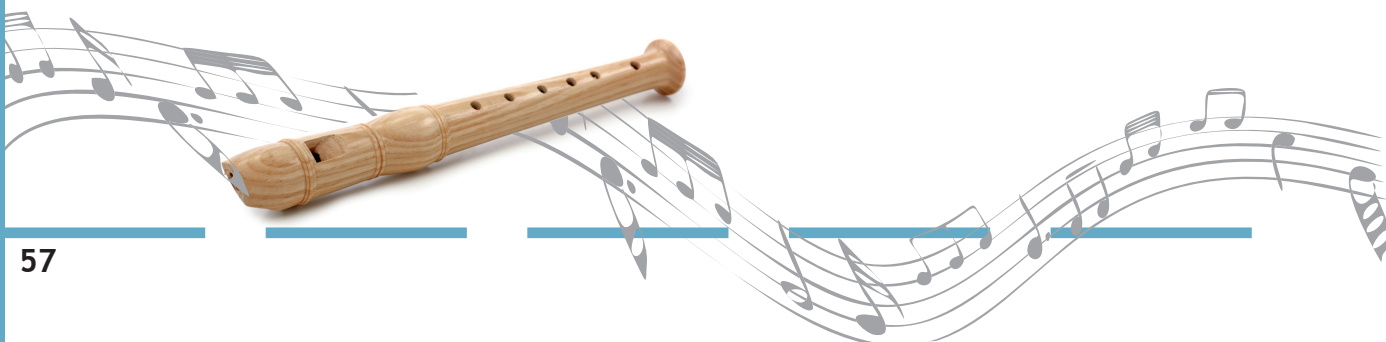
13. Escribe ahora las diferencias que observas en cuanto al *timbre*.

Flauta

Clarinete

Fagot

✓ *El timbre de la flauta es agudo, el del clarinete es medio y el del fagot es grave.*



14. Observa el comienzo del *Claro de luna* de Claude Debussy y analiza la partitura teniendo en cuenta las cualidades del sonido.

Andante

Violin 1

Violin 2

Viola

Violoncello

Timbre

- a. Escribe el nombre de la familia a la que pertenecen los instrumentos que aparecen en la partitura.
Familia de cuerda frotada.
- b. Explica la sensación que habitualmente crea en el oyente estos instrumentos.
Transmiten una sensación de transparencia y suavidad.

Altura

- a. El tamaño de los instrumentos influye en la altura de los sonidos. Ordénalos de más grave a más agudo.
Violonchelo, viola, violines.

Duración

- a. Fíjate en el tipo de figuras que predominan en el pentagrama que interpreta cada instrumento e indica en cuáles predominan los sonidos largos y en cuáles los cortos.
Sonidos largos: En la viola y en el violonchelo.
Sonidos cortos: En los violines.
- b. Observa también que aparece una indicación de tempo (velocidad). Escríbela e indica su significado.
Andante: velocidad media

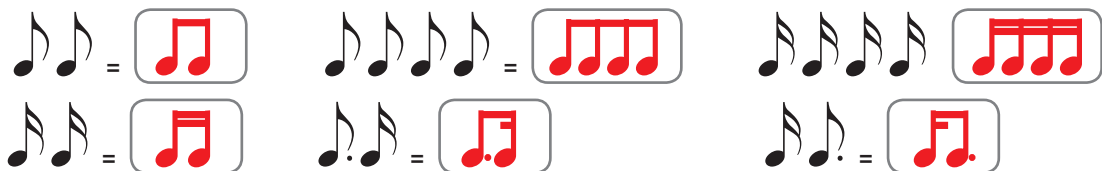
Intensidad

- a. El compositor también se ha preocupado de indicar la intensidad a la que se tiene que interpretar este pasaje. Escribe el término de intensidad que aparece y su significado.
pp = pianissimo (que significa muy suave)

BLOQUE 2 CREACIÓN Y PRÁCTICA MUSICAL

2.1. CREACIÓN RÍTMICA

1. Recuerda que las figuras se pueden escribir separadas o juntas (mediante barras de unión). Dibuja cómo quedarían las siguientes figuras empleando barras de unión.



2. Sustituye las plicas y corchetes por barras de unión.



3. Completa los compases con las figuras que estimes conveniente.



4. Dibuja las líneas divisorias. Después escribe la sílaba rítmica correspondiente a cada figura.



5. Interpreta los ritmos (si escribes las sílabas rítmicas te puede servir de ayuda). Después escúchalos y numera el orden. Ten en cuenta que algunos de estos ritmos aparecerán en la canción *Tinri-Ritin* y por tanto te servirán de preparación.

Audición 38

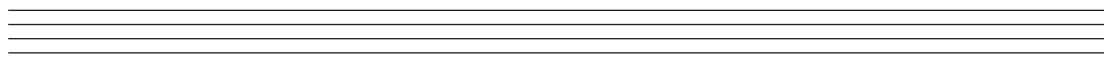
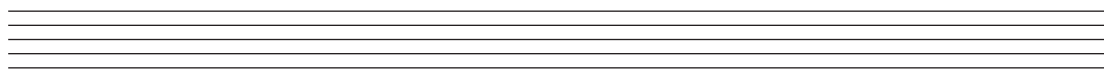
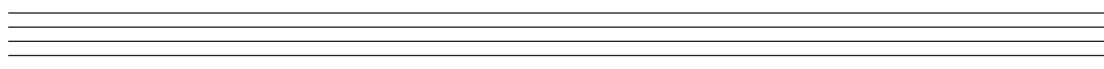
Audición 39

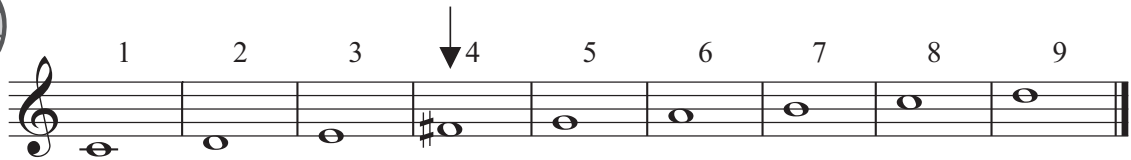
Audición 40

Audición 41

2.4. CREACIÓN MELÓDICA

6. **COMPOSICIÓN.** Repasamos los sonidos FA# (fa sostenido) y MI' (mi agudo) que ya vimos en unidades anteriores. Por tanto se trata de afianzar estos sonidos. Para ello compondrás una canción empleando las notas de la escala para interpretarla después, sobre una base musical. Procura emplear las figuras que conoces. Para tu creación, elige una de las dos escalas.



- 7. IMPROVISACIÓN.** Intenta improvisar una melodía con los sonidos que hemos aprendido en esta unidad. Los sonidos están presentados de una forma ordenada, pero tú los puedes interpretar en el orden que te parezca conveniente. Respecto a las figuras, aunque en la escala aparezcan redondas, en tu interpretación puedes emplear sonidos de diferentes duraciones, ya que de ello dependerá la riqueza de tu creación.



MÚSICA Y TECNOLOGÍAS

En el CD ROM te planteamos una serie de actividades en las que podrás poner en práctica lo aprendido en esta Unidad.

