

# **SOUNDPAINTING, UNA HERRAMIENTA MULTIDISCIPLINAR PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD**

Ricardo Gassent

La creatividad en el aula es indispensable para estimular y desarrollar un entorno en el que el aprendizaje sea siempre motivador y novedoso. El Soundpainting -lenguaje de signos que se utiliza para la composición multidisciplinar en vivo con músicos, bailarines, actores y artistas visuales- es una herramienta pedagógica novedosa, potente y esencial para involucrar a estudiantes de todas las edades, niveles de habilidad y formas de expresión artística, en el proceso creativo.

Contribuye al desarrollo de la creatividad, la expresión personal, la escucha y creación colectivas. Con el "Soundpainter" como maestro, la creatividad innata de los estudiantes aflora y se desarrolla de manera constructiva a través de la estructura propia de este lenguaje, permitiendo a cada grupo expresar su propia personalidad en una forma de aprendizaje basado en la experiencia.

El Soundpainting es accesible a todas las personas sin necesidad de conocimientos previos, desde niños a mayores y, muy importante, también a personas con necesidades especiales.

Tiene una gran proyección en el mundo artístico profesional, pues es un nuevo lenguaje para la creación multidisciplinar que dota al creador/soundpainter de una paleta expresiva muy amplia para su composición que ensancha sus recursos. A su vez, es una creación colectiva por parte de todos los artistas/performers en tanto que los materiales que van realizando a propuesta del soundpainter son creados en el momento.

En Soundpainting cualquier espacio es performable, ya sea en arquitecturas interiores como exteriores (teatros, salas, plazas, naves, arquitectura urbanas), pudiendo hacer partícipe al público como agente activo en las performances.

Por otro lado, la primera norma del soundpainting es que no hay error, ya que es más importante la energía e intención con la que se ofrece la respuesta al material indicado que la forma que éste adopta; dotando a los artistas de una libertad máxima dentro de los parámetros indicados. A nivel artístico esto es muy potente.



## OBJETIVOS

- Conocer el Soundpainting, su funcionamiento y los gestos básicos.
- Vivenciar el soundpainting como intérprete
- Vivenciar el soundpainting como soundpainter
- Interpretar multidisciplinariamente las frases y materiales de los gestos aprendidos
- Componer pequeñas frases
- Realizar pequeñas composiciones multidisciplinares
- Crear frases que representen ideas o materiales artísticos
- Utilizar cualquier elemento susceptible de ser germen para la creación
- Explorar las posibilidades de la creatividad dentro que ofrece cada gesto, frase o material
- Enriquecer la visión artística propia a través de las posibilidades y realidades de diálogo multidisciplinar que ofrece el Soundpainting.
- Aplicar la composición multidisciplinar con Soundpainting a proyectos de aula y de centro
- Aplicar el Soundpainting de manera creativa en la experiencia diaria en el aula y el centro
- Incorporar las nuevas tecnologías al Soundpainting

## CONTENIDOS

- Introducción: definición, historia y organización del soundpainting en el mundo
- Funcionamiento: Normas y sintaxis
- 100 gestos básicos
- Materiales propios del Soundpainting
- Soundpainting en música
- Soundpainting en movimiento
- Soundpainting en Teatro
- Soundpainting en las artes visuales -Interpretación de frases multidisciplinariamente
- Creación de frases multidisciplinariamente
- Pequeñas performances
- Soundpainting como herramienta en el aula
- Reflexiones sobre la utilización del soundpainting en el aula
- Criterios de evaluación y los objetivos de la enseñanza en Soundpainting
- Soundpainting y desarrollo de la personalidad y la autoestima
- Soundpainting para la creación de conciencia de grupo sin pérdida de la individualidad.
- Soundpainting como elemento integrador :“Todos pueden”
- Soundpainting y valores sociales de respeto, conducta y valoración de lo propio y lo ajeno como partes integrantes de la colectividad creativa: “Todos sumamos, todos creamos”



## METODOLOGÍA

- Curso de naturaleza primordialmente práctica donde los participantes tendrán la posibilidad de expresarse y aprender multidisciplinariamente (moverse, cantar, tocar instrumentos, hablar, actuar y utilizar las artes visuales).
- Se reflexionará sobre la aplicación del soundpainting como herramienta en el aula para el desarrollo de la creatividad tanto individual como colectiva y todo lo que se deriva de ello.
- Los participantes tendrán que venir con ropa y calzado apropiados para el movimiento y traer su instrumento musical en el caso de que se toque alguno. Se pueden utilizar tabletas, ordenadores o smartphones como instrumentos electrónicos.

## INTRODUCCIÓN



### **¿Qué es el Soundpainting?**

Soundpainting es un lenguaje universal de signos para la composición multidisciplinar en vivo, el cual es interpretado por músicos, actores, bailarines y artistas visuales. En la actualidad (2016) la lengua está compuesta por más de 1500 gestos que son utilizados por el Soundpainter (compositor) para indicar el tipo de material que desea de los intérpretes. Éste realiza una composición mediante la variación de los diferentes parámetros de cada conjunto de los gestos expresados. El Soundpainting fue creado por Walter Thompson en Woodstock, Nueva York, en 1974.

### **¿Cómo funciona?**

El soundpainting es un lenguaje de signos que se utiliza para la composición en tiempo real con músicos, bailarines, actores y artistas visuales. Consta de una sintaxis que indica Quién, Qué, Cómo y Cuándo tiene que hacer un material y sobre él el Soundpainter (compositor) va modificando y transformando la materia, realizando así una composición pero en tiempo real. Es un lenguaje que puede utilizarse con una única disciplina artística (música) o bien con varias a la vez.

### **¿Cómo está regulado?**

Existe una certificación oficial que garantiza que las personas que imparten el soundpainting están capacitadas para ello.

### **¿Dónde puedo encontrar información sobre el mundo del soundpainting?**

- En la página web [www.soundpainting.com](http://www.soundpainting.com) puedes encontrar toda la información respecto al Soundpainting y cómo se desarrolla en el mundo.
- En la página de Facebook Soundpainting Geeks (<https://www.facebook.com/groups/4383252451/>)

### **¿Qué proyectos de soundpainting hay en el mundo?**

Este lenguaje se está empezando a impartir en los conservatorios de Francia y tiene unos 20 años desde que funciona como tal. Existen ya numerosos grupos por toda Europa y en especial en París, Londres, Berlín o el nuestro en Madrid.

Estos son algunos de los proyectos y soundpainters más relevantes en todo el mundo

[www.tourssoundpaintingorchestra.com](http://www.tourssoundpaintingorchestra.com)

[www.le-spang.fr](http://www.le-spang.fr)

[www.cerenoran.com](http://www.cerenoran.com)

[www.johansabbe.com](http://www.johansabbe.com)

<http://berlinsoundpaintingorchestra.jimdo.com/>

<http://oscarvidalsoundpainter.blogspot.com>



## FUNCIONAMIENTO

El Soundpainting es un lenguaje de signos que se utiliza para la composición en tiempo real con músicos, bailarines, actores y artistas visuales. Consta de una sintaxis que indica Quién, Qué, Cómo y Cuándo tiene que hacer un material y sobre él el Soundpainter (compositor) va modificando y transformando la materia, realizando así una composición pero en tiempo real. Es un lenguaje que puede utilizarse con una única disciplina artística (música) o bien con varias a la vez.

**Primera norma**, no existe el error, siendo más importante la energía e intención con la que se responde que la forma que ésta adopta.

**Segunda norma**, la respuesta a las indicaciones tiene que ser inmediata, sin tiempo para pensar, lo que elimina el filtro racional liberando la mente creativa para trabajar directamente sobre ella.

### Dos categorías básicas de gestos:

1.- Los **Sculpting** indican qué tipo de material se empleará y Cómo debe ser realizado.

2.- De **Función** indican Quién actúa y Cuándo comienza a actuar. Quién, Qué, Cómo, y Cuándo abarcan la sintaxis del Soundpainting.

**La sintaxis:** Quién, Qué, Cómo, Cuándo, y las dos categorías básicas, Gestos de Esculpir y Señas de Función, se dividen a su vez en seis subcategorías:

- Identificadores,
- Contenido
- Modificadores,
- Gestos de Comenzar,
- Modos,
- Paletas.

1 - Los **Identificadores** están en la categoría de Función y son gestos de Quién. Por ejemplo Whole Group (Todo el Grupo), Woodwinds (Maderas), Brass (Metales), Group 1 (Grupo 1), Rest of the Group (Resto del Grupo) etc...

2 - Los gestos de **Contenido** están en la categoría de Esculpir, e identifican Qué tipo de material debe ser realizado. Por ejemplo Pointillism (Puntillismo), Minimalism, (Minimalismo) Long Tone (Nota Larga), Play Can't Play (Toca no toca), etc...



3 - Los **Modificadores** están en la categoría de Esculpir y son Gestos Cómo, por ejemplo Volume Fader (Regulador de Volumen) y Tempo Fader (Regulador de Tempo)

4 - Los **Gestos de Comenzar / Acabar** están en la categoría de Función e indican Cuándo incorporarse o salir de la composición y en algunos casos cuándo salir del contenido tal como sucede con Snapshot o Launch Mode.

5 - Los **Modos** están en la categoría de Esculpir y son gestos de contenido que incorporan parámetros específicos de realización. Scanning, Point to Point, y Launch Mode son algunos ejemplos de Modos.

6 - Las **Paletas** están en la categoría de Esculpir y son sobre todo gestos de contenido que identifican material compuesto y/o ensayado anteriormente.  
Nota: Al escribir o nombrar el lenguaje en Soundpainting, se utiliza la lengua inglesa para referirme a los gestos. Los títulos del gesto a menudo tienen poco o nada de relación con la palabra inglesa con la que se nombran. Por ejemplo: El gesto Play nunca se utiliza como gesto de contenido. Play es un Gesto de Comenzar. Es decir, es un uso incorrecto del gesto Play. Si se señalizara: Whole Group, Play; Un grupo experimentado de Soundpainting permanecería en silencio porque aquí no hay un gesto de contenido dado, por ejemplo Pointillism - Whole Group, Pointillism, Play. Sin un gesto de contenido no hay ninguna indicación de qué se tiene que tocar o hacer.

### Tres Grados de Desarrollo

Ciertos gestos como Point to point, Scanning , Improve, y Relate To son algunos de los gestos de Contenido que incluyen parámetros que requieren velocidades específicas en el desarrollo del material por parte de los intérpretes.

- 1er Grado: El intérprete desarrolla su material de tal manera que un minuto más tarde todavía existe una relación con respecto a su idea original

- 2do Grado: La velocidad de desarrollo del material es aproximadamente el doble de rápido que el de Nivel 1. Un minuto más tarde, sólo habría una vaga relación con respecto a la idea original.

- 3er Grado: La velocidad de desarrollo del material es libre y abierta a la elección del artista-ejecutante.



## Regiones Imaginarias

1.- La *Posición Neutra*: Es el lugar en el escenario donde se posiciona el Soundpainter para indicar silencio y/o quietud, y está situado fuera de La Caja (The Box). Es donde el Soundpainter prepara la frase, previamente al inicio.

2.-La *Caja*: Es un espacio imaginario justo en frente de la Posición Neutra del Soundpainter, donde las frases se inician: El lugar de la acción. La caja es de aproximadamente 2 metros de largo y 1 metro de ancho. Importante: Quién, Qué, y (a veces) Cómo, son los gestos que se preparan fuera de La Caja y luego el Soundpainter da un paso dentro de ella, iniciando la frase con un Gesto de Comenzar. Por ejemplo: Whole Group (Todo el grupo) (Fuera de La Caja), Long Tone (Nota larga) (Fuera de La Caja), Volume Fader-Medium (Regulador de Volumen-Medio) (Fuera de La Caja), Play (Comenzar) (Dentro de La Caja). Nota importante: Gestos de Modificación tales como Regulador de volumen y Regulador de Tempo pueden ser preparados fuera de La Caja, y luego comenzar con un Gesto de Comenzar, o se pueden utilizar en tiempo real entrando y afectándolos dentro de la caja, para lograr una respuesta inmediata de parte de los intérpretes.

3.- La *Partitura Imaginaria*: un campo imaginario vertical bidimensional, 1 y ½ metros justo en frente del Soundpainter, que indica el rango en alturas (de grave a agudo) del sonido y el rango de velocidad (de lenta a rápida) del movimiento, con ciertos gestos tales como Nota Larga.

4.- El *Escenario Imaginario*: un campo horizontal (como la tabla de una mesa cuadrada pequeña) aproximadamente de 75 cm por lado, colocado justo en frente del Soundpainter, a la altura de su cintura. El Escenario Imaginario es la región en la que el Soundpainter indica direcciones de movimientos en el escenario - desde y hacia dónde el movimiento se desplazará. Gestos como Directions (Direcciones) y Space Fader (Regulador de Espacio) se señalizan ambos sobre el escenario imaginario.



## PRIMEROS GESTOS

### QUIÉN

- Todos
- El resto
- Músicos
- Bailarines
- Actores
- Artistas visuales
- Viento mader
- Viento metal
- Cuerda
- Percusión
- Cantantes / vocalistas
- Aparatos electrónicos
- Hombres
- Mujeres
- Grupo 1,2, 3...
- Tú
- Quien quiera

### QUÉ

- Sonido largo (Long tone)
- Sonido corto (Hits)
- Puntillismo
- Minimalismo
- Shape line
- Silbar
- Sonidos de aire
- Reir
- Hablar
- Cambiar (Change)
- Sentarse
- Levantarse
- Andar
- Subir / bajar la afinación (Pitch up / down)
- Do, Re, Mi, Fa, Sol.....
- Paletas
- Launch Mode

## CÓMO

- Regulador de volumen
- Regulador de tiempo
- Regulador de altura de sonido

## CUÁNDO

- Empezar ahora (Play)
- Empezar poco a poco en 5" (enter slowly)
- Acabar ahora (Off)
- Acabar poco a poco 5" (Slowly exit)

## OTROS GESTOS

- Con (with)
- Sin (without)
- Dentro (within)
- Regulador de frecuencia (More space fader)
- Regulador de densidad (Space fader)
- Espacio de tiempo (Duration fader)