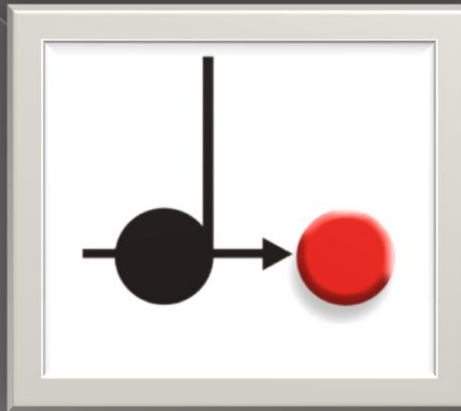


# Numerofonía de Aschero: Método de Juegos (1)



Realización:  
Sergio Aschero y Mirta Karp



La actividad lúdica apareció en la vida de los hombres de modo natural desde hace milenios, si bien en los comienzos de su práctica se estaba muy lejos de conocer el significado, los beneficios y las implicancias tan profundas que tiene en la existencia humana.

El juego es la expresión cabal; en el campo simbólico; de las diferentes situaciones y conflictos de la vida.

Estimulan la imaginación creativa y la producción de ideas valiosas para resolver determinados problemas que se presentan en la vida real.

Los juegos son una expresión directa de los patrones y conflictos de la psique y en general son simbólicos de los patrones de la vida, con diseños diferentes, haciendo referencia a distintas experiencias donde se alternan episodios oscuros con la luz, las altas y bajas, etc.

Las diferentes fuerzas conflictivas se mueven, se interrelacionan, se bloquean y se apartan.

La actividad lúdica puede utilizarse para romper barreras en el trabajo, para utilizarlos como vigorizantes y desencadenar un pensamiento creativo en un grupo.

En el aspecto intelectual cognitivo se fomentan la observación, la atención, las capacidades lógicas, la fantasía, la imaginación, la iniciativa, la investigación científica, los conocimientos, las habilidades, los hábitos, el potencial creador, entre otros.

En el impulso de la voluntad conductual se desarrollan el espíritu crítico y autocrítico, la iniciativa, las actitudes, la disciplina, el respeto, la perseverancia, la tenacidad, la responsabilidad, la audacia, la puntualidad, la sistematicidad, la regularidad, el compañerismo, la cooperación, la lealtad, la seguridad en sí mismo, y estimula la emulación fraternal, entre otros.

El significado simbólico de un juego a veces le da una apariencia irracional, una calidad obsesiva. Pero siempre está relacionado al lado positivo de un arquetipo. Es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre, y en particular su capacidad creadora.

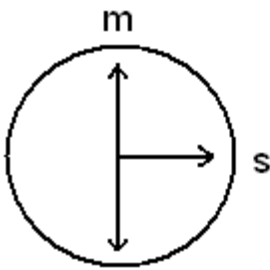
En esta obra presentamos una serie de juegos musicales creados para enriquecer la formación numerofónica de los participantes que con este aporte significativo podrán aplicar y desarrollar nuevas capacidades o descubrir las ocultas.



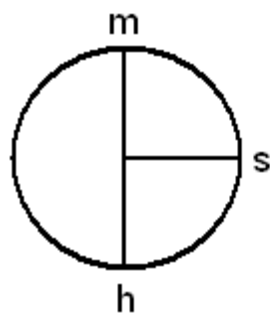
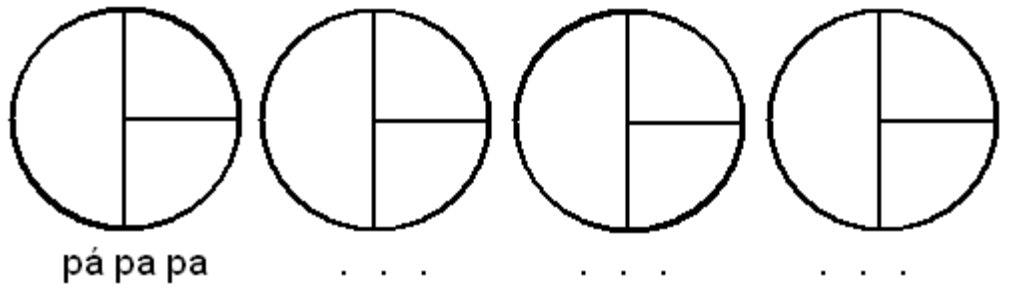
# JUEGO 1

Partiendo de ciertas posiciones de las tres agujas de un reloj analógico (horas, minutos y segundos) y tomando como referencia de lectura el corte que supone el pasaje del tiempo dentro de la esfera del reloj (unidad), leer rítmicamente con la voz y manteniendo un pulso constante, las siguientes variables (fracciones), repitiendo cuatro veces cada modelo.

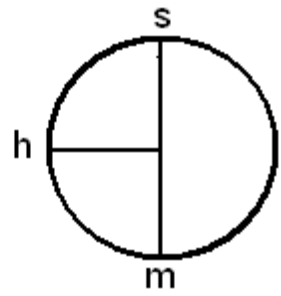
El juego se hará a partir de la verbalización de las horas, minutos y segundos sin visualización.



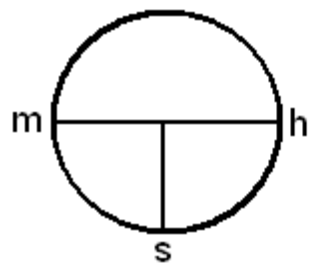
= 18:00:15 =



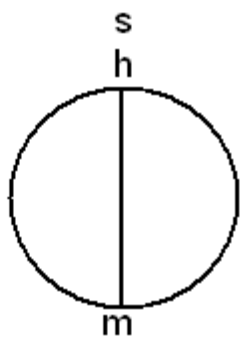
1) 18:00:15



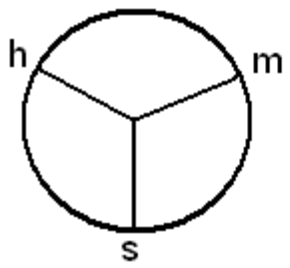
2) 9:30:00



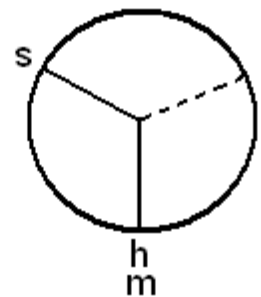
3) 15:45:30



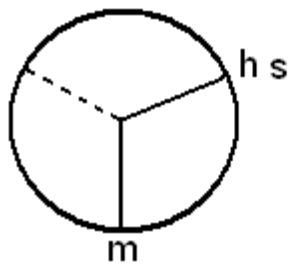
4) 12:30:00



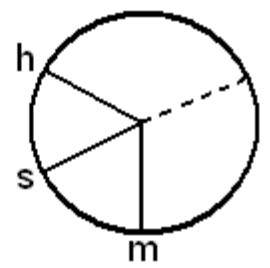
1) 22:10:30



2) 6:30:50



3) 14:30:10



4) 10:30:40

## JUEGO 2:

Construir un tablero cuadrado con fondo negro (silencio) y bordes en su perímetro, dentro del cual se incluirán 15 fichas cuadradas movibles (según modelo) que deberán ser desplazadas una a una hasta alcanzar la posición final (ganadora). Cada vez que se moviliza una ficha se debe leer la totalidad del tablero: 16 cuadrados enteros y fraccionarios con y sin sonido, mediante el empleo de la sílaba "pá".

El recorrido se hará desde arriba hacia abajo y de izquierda a derecha línea a línea, de forma sucesiva y sin perder la pulsación.

La posición inicial del tablero también debe leerse rítmicamente.





## JUEGO 3

Tomando como base el alfabeto Morse, el grupo emisor desde un pulso constante, transmitirá una pregunta que será contestada con el mismo código por el grupo receptor.

El punto dura 1 y la raya 2, dejándose entre cada letra o palabra un silencio de 1 tiempo.

Se puede utilizar cualquier medio fonador.

Los dos grupos actuarán como emisores y receptores.

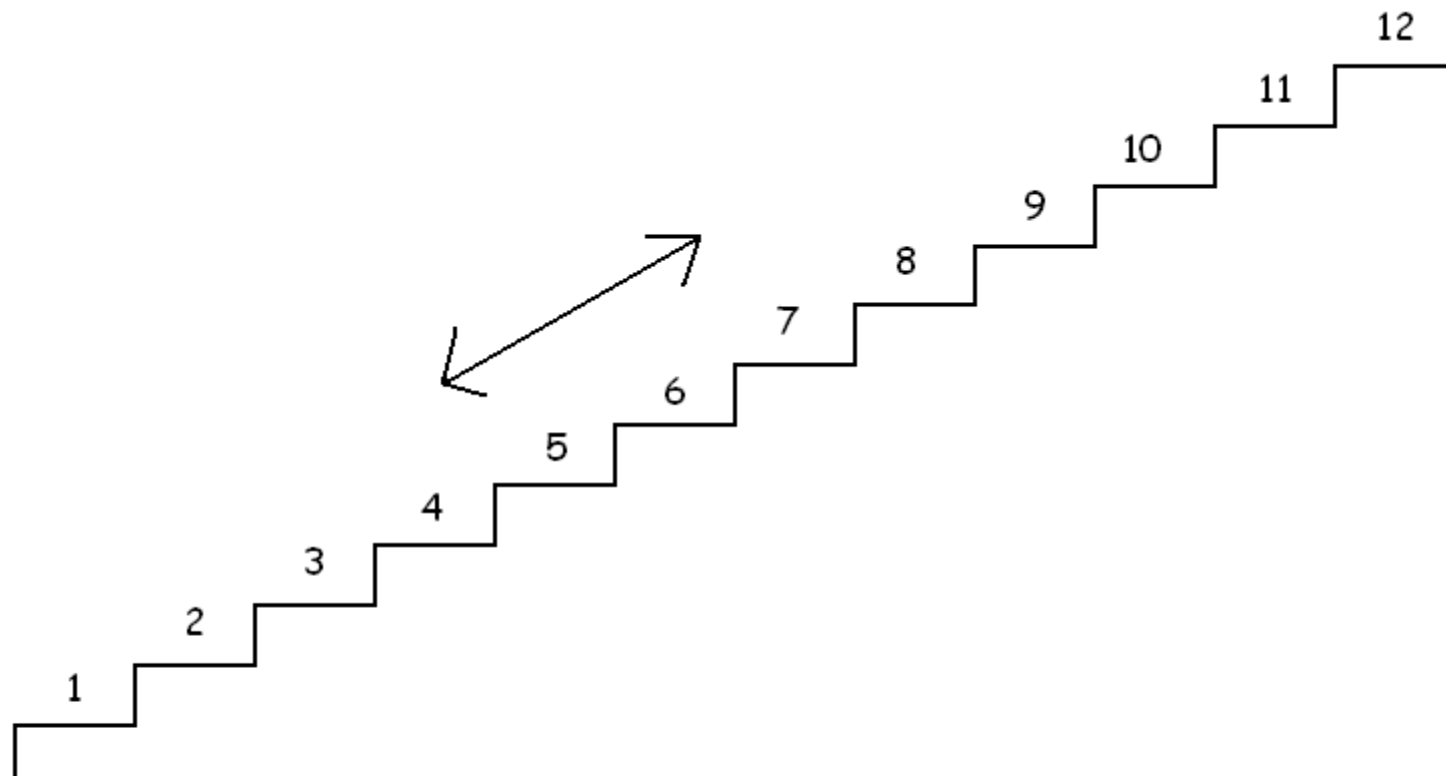
<b>A = 1 2</b>	<b>B = 2 1 1 1</b>	<b>C = 2 1 2 1</b>	<b>D = 2 1 1</b>
<b>E = 1</b>	<b>F = 1 1 2 1</b>	<b>G = 2 2 1</b>	<b>H = 1 1 1 1</b>
<b>I = 1 1</b>	<b>J = 1 2 2 2</b>	<b>K = 2 1 2</b>	<b>L = 1 2 1 1</b>
<b>M = 2 2</b>	<b>N = 2 1</b>	<b>O = 2 2 2</b>	<b>P = 1 2 2 1</b>
<b>Q = 2 2 1 2</b>	<b>R = 1 2 1</b>	<b>S = 1 1 1</b>	<b>T = 2</b>
<b>U = 1 1 2</b>	<b>V = 1 1 1 2</b>	<b>W = 1 2 2</b>	<b>X = 2 1 1 2</b>
<b>Y = 2 1 2 2</b>	<b>Z = 2 2 1 1</b>		

## JUEGO 4

El sonido sube y el silencio baja si ascendemos una escalera. Con este principio se organizará una coreofonía para llegar al último peldaño al mismo tiempo, partiendo de dos (o más) escrituras temporalmente equivalentes.

Cada unidad de tiempo es un escalón que puede ser subdividido (en el siguiente ejemplo, dos medios que se deben pisar sucesivamente en un solo peldaño).

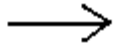
El pie y la voz son simultáneos.



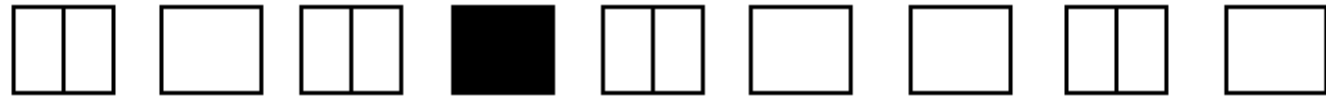
12 peldaños y 18 movimientos.

15 movimientos ascendentes y 3 descendentes (que son los silencios).

A



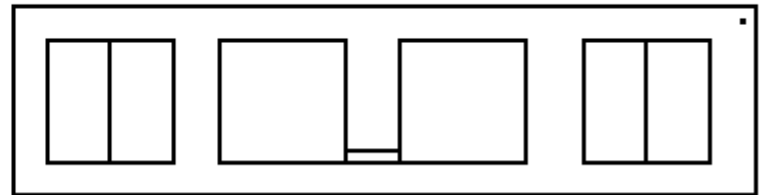
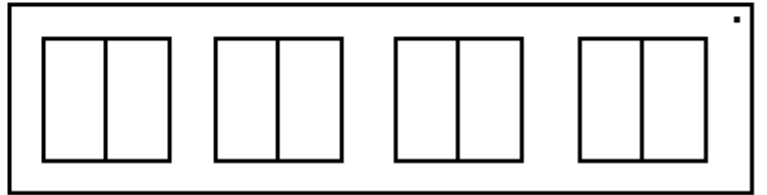
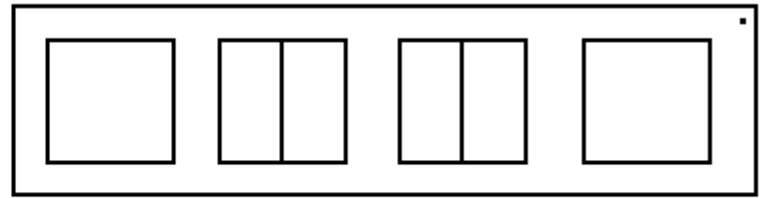
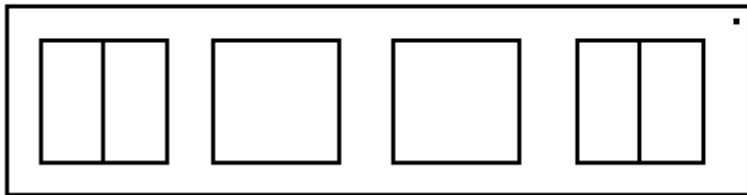
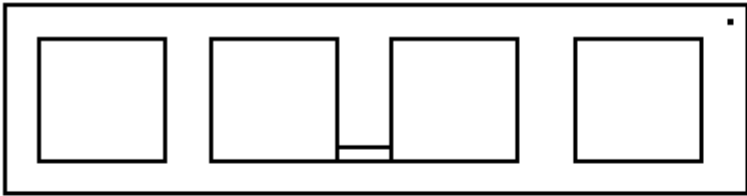
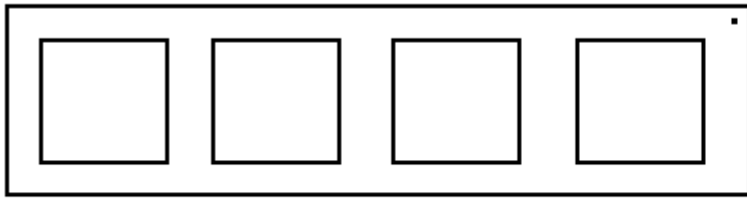
B

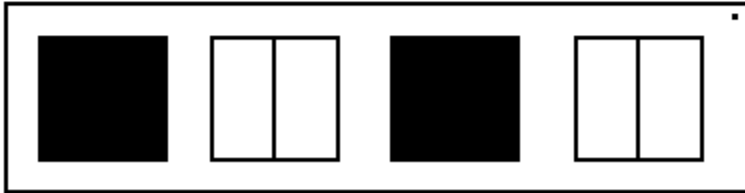
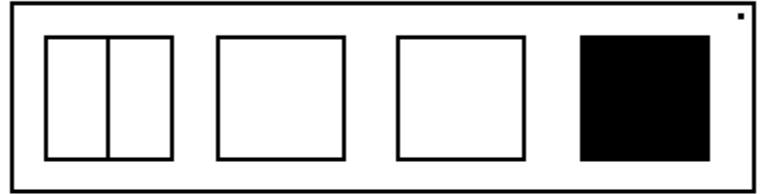
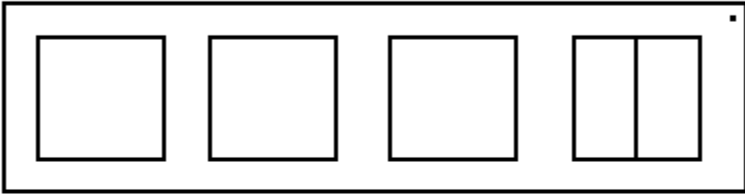


## JUEGO 5

Cada jugador copiará las 16 fichas. Se juega como el dominó tradicional, pero cada ficha debe ser sonorizada al ponerse sobre la mesa (primero por el jugador que la coloca y después por el o los jugadores anteriores). La última ficha colocada indica la dirección de la lectura.

Cada participante cuenta con 8 fichas para jugar y 8 para el pozo.  
Gana el que se queda sin fichas.





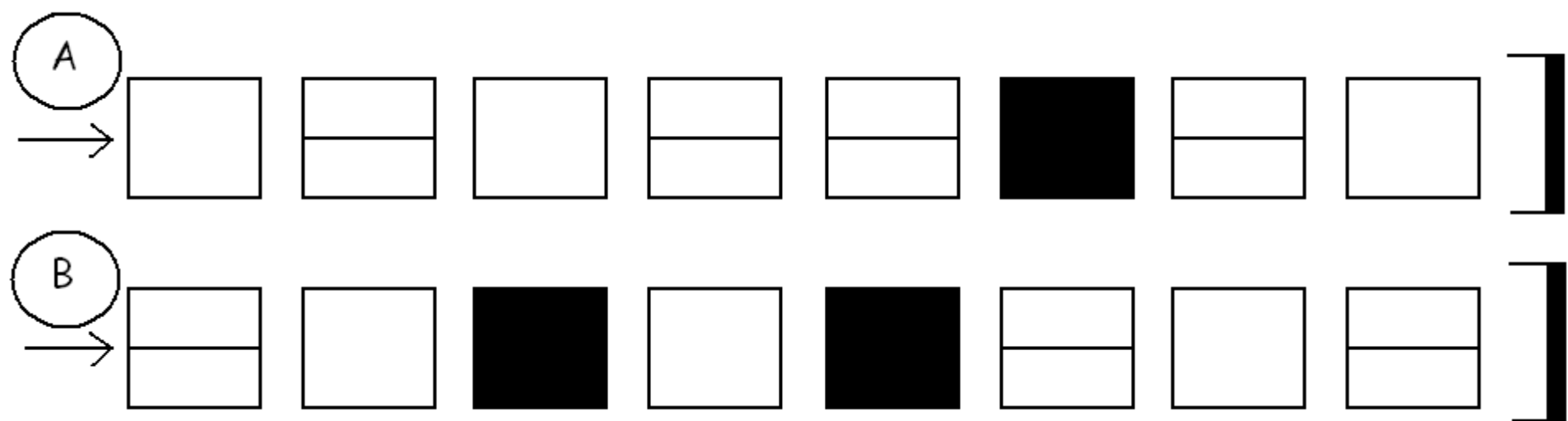


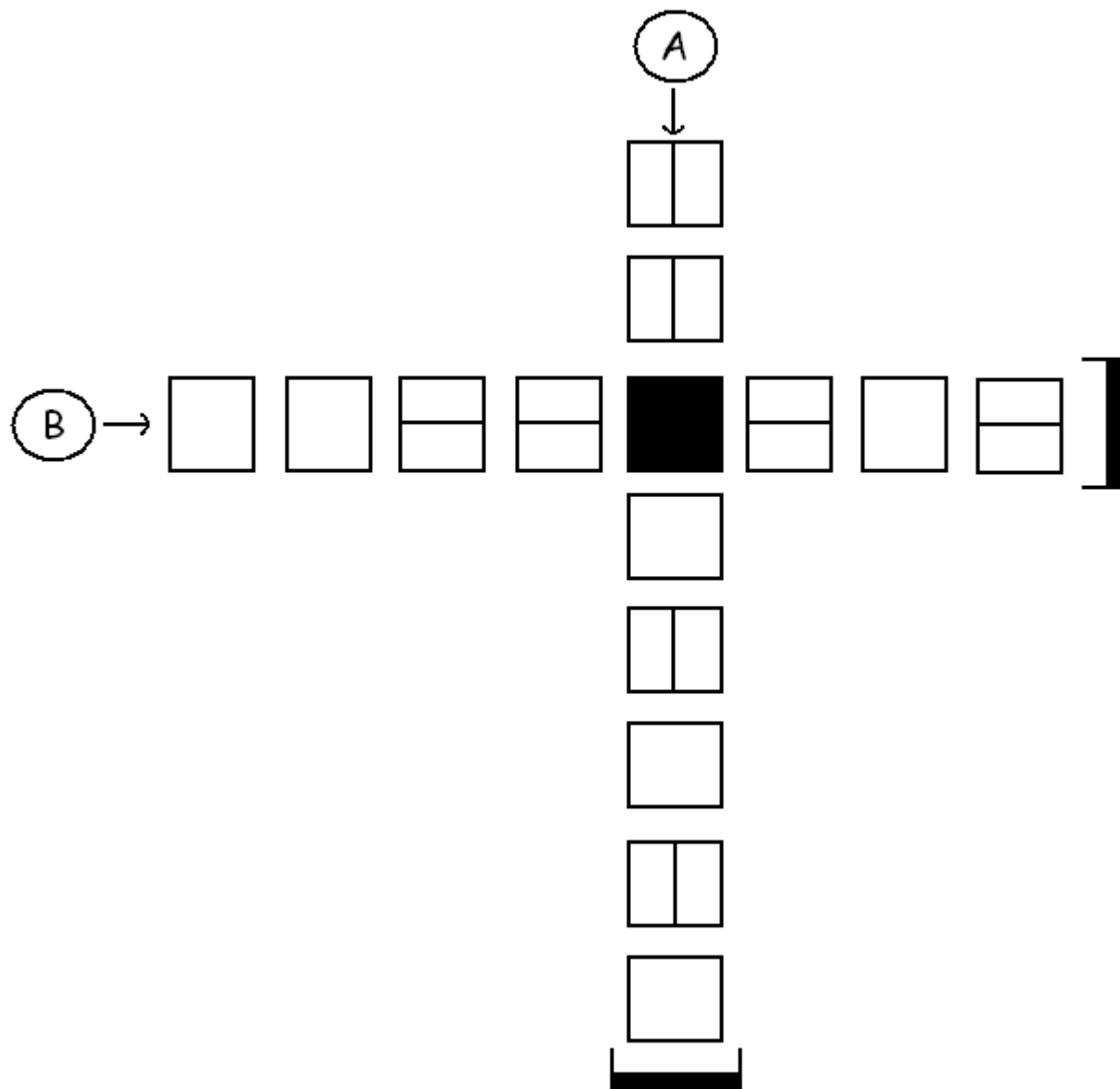
## JUEGO 6

Recorrer paso a paso un camino creado y dibujado en las baldosas de un patio con tiza blanca (altura indeterminada), perímetro que será sonorizado simultáneamente con los pies (imagen contactada) y con la voz (emisión silábica).

Se puede desarrollar monofónica y polifónicamente.

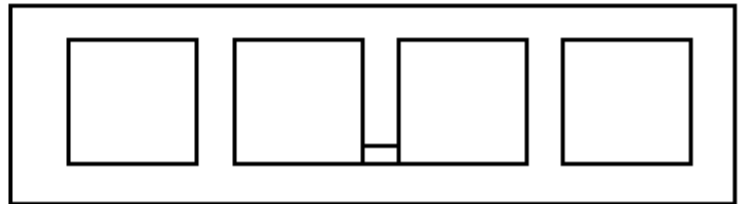
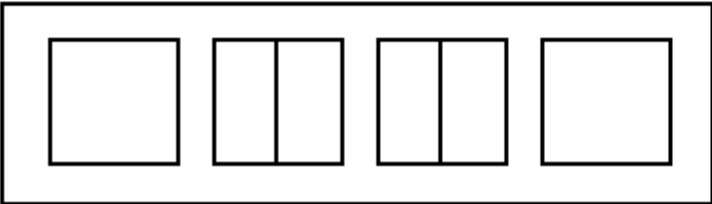
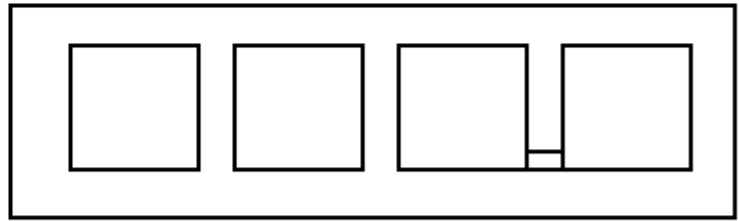
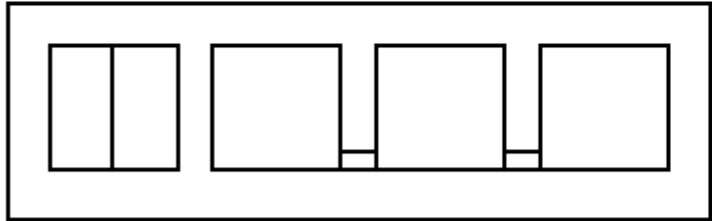
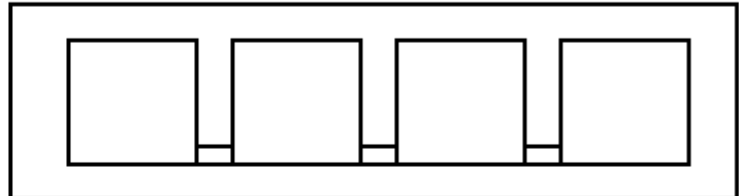
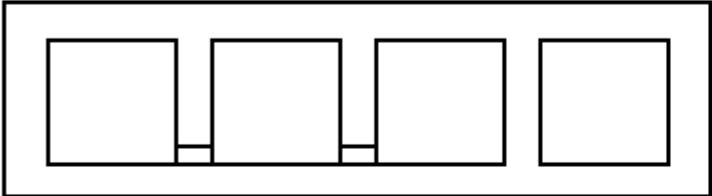
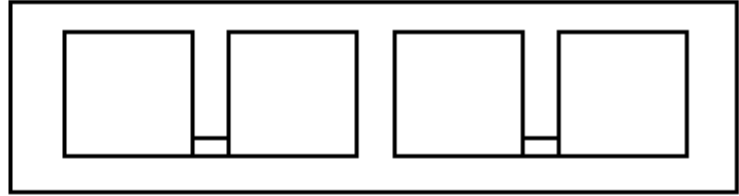
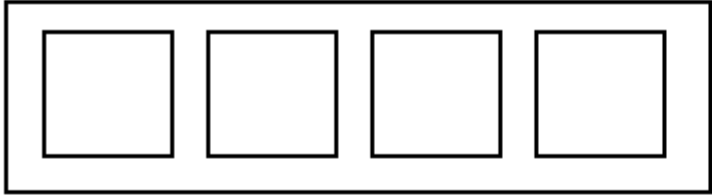
Los silencios serán indicados mediante el coloreado de la superficie de las baldosas.





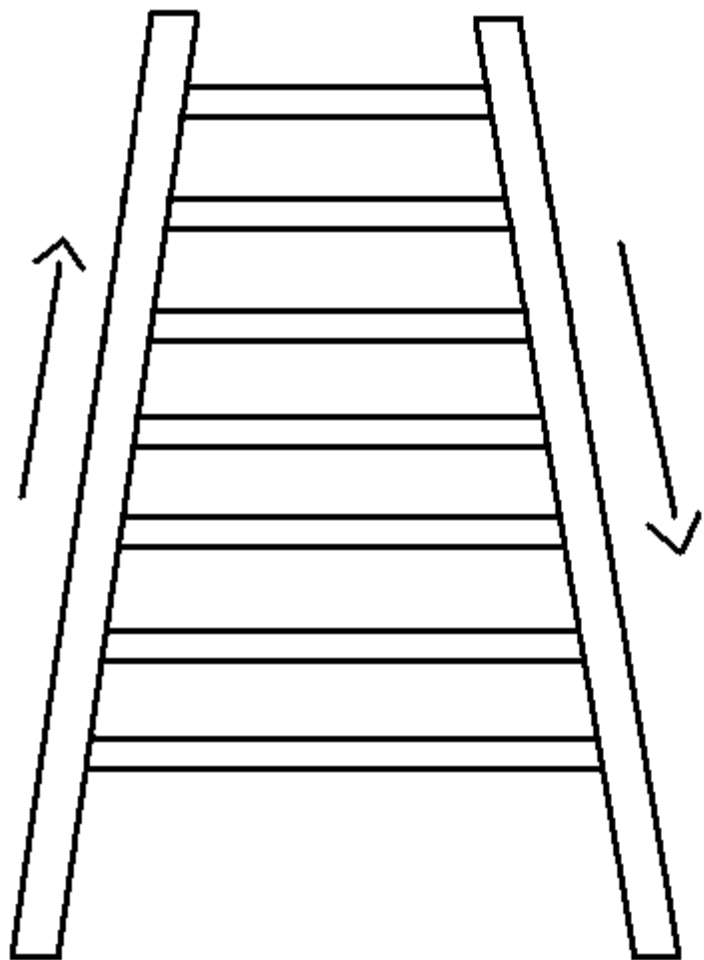
## JUEGO 7

El sonido tiene dos modos de ser emitido: en sucesión o en simultaneidad. Dada una escritura fragmentada en ocho hojas (ocho conjuntos de cuatro unidades cada uno) ordenarlos para que se interpreten con la voz (altura indeterminada), monofónicamente (1) y polifónicamente (2, 4 y 8).

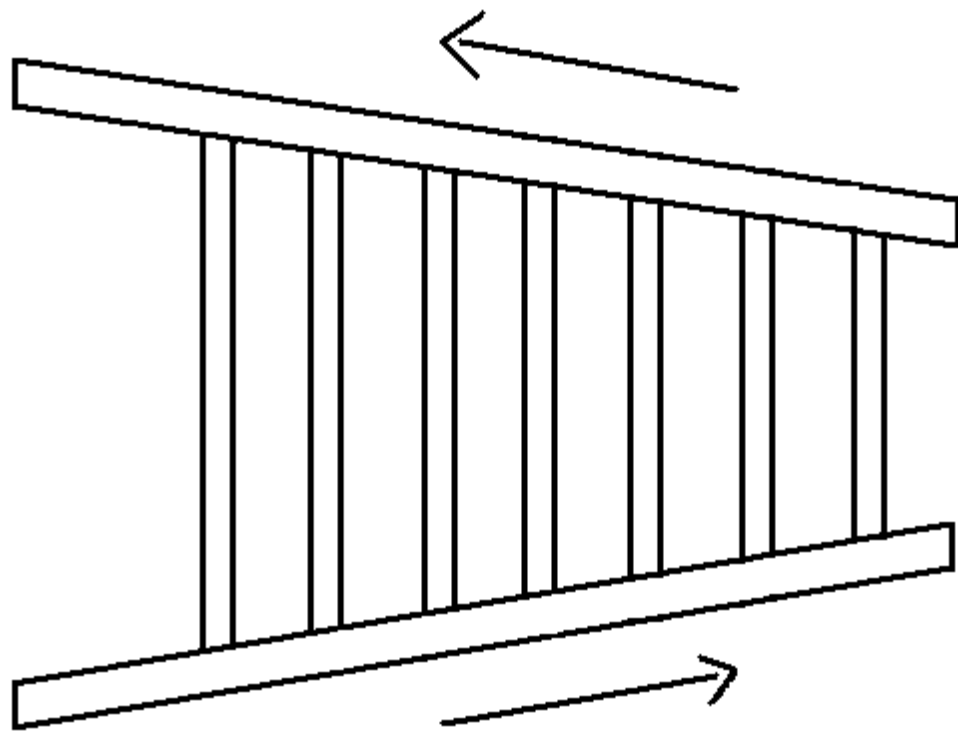


## JUEGO 8

En este juego se trata de la lectura sonorizada de dos escaleras idénticas que deben ser analizadas en sus variables visuales y sonoras. La lectura debe limitarse a los peldaños (sílabas pá)



A



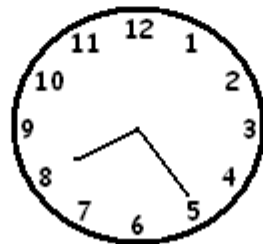
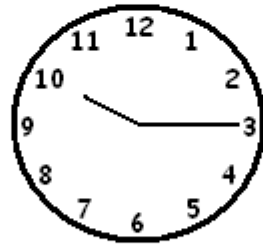
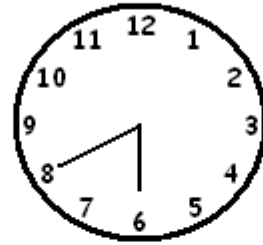
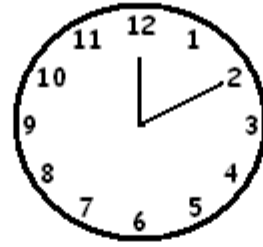
B

## JUEGO 9

¿Cuál de estas horas suena como el cucú?

Se debe tener en cuenta que cada hora (primer dato) y cada minuto (segundo dato) se relacionan con los doce cromáfonos.





## JUEGO 10

Leer esta numerofonía de altura indeterminada con la voz, empleando la sílaba "pá". Tratar de descubrir su procedencia. Una vez resuelto el enigma, entonarla.



## JUEGO 11

Con ocho trazos diseñe rítmicamente una figura geométrica equivalente a esta sucesión aritmética.

**1 1 1 1 1 1 1 1**



**8 8 8 8 8 8 8 8**

## JUEGO 12

En base a este diseño originado en unas baldosas, leerlo como canon a tres voces, iniciando la primera vuelta leyendo unidades con la sílaba "pá", la segunda vuelta leyendo tercios con la sílaba "sí" y la tercera vuelta, leyendo novenos con la sílaba "tó".



## JUEGO 13

A través de imágenes corporales y sonidos no verbales, el grupo emisor creará una historia que deberá ser descubierta y relatada por el grupo receptor.



## JUEGO 14

Con los ojos cerrados, reconocer verbalizando las fuentes y acciones generadoras de diversos tipos de sonidos.

## JUEGO 15

Con seis pares de botellas de plástico iguales, (con seis afinaciones diferentes producidas por diversas cantidades de agua dentro de cada envase), y con los ojos vendados, cada participante en un amplio espacio, irá soplando su botella, desplazándose; hasta encontrar a su igual.

En la medida del acierto, las diferencias entre botellas (con respecto a su afinación), será menor.

## JUEGO 16

Imitar colectivamente y con sonidos corporales, el proceso que va desde el goteo intermitente del comienzo de la lluvia, hasta su conversión en chorro de agua, de tal manera que en su progresión sonora no se produzcan saltos perceptibles entre los dos estados.

Agregar viento y truenos al llegar al punto climático y, lentamente retrotraer la sonoridad hasta su estado inicial, la gota aislada.

## JUEGO 17

Leer paso a paso con cualquier medio fonador las imágenes que siguen, manteniendo la regularidad de la pulsación.





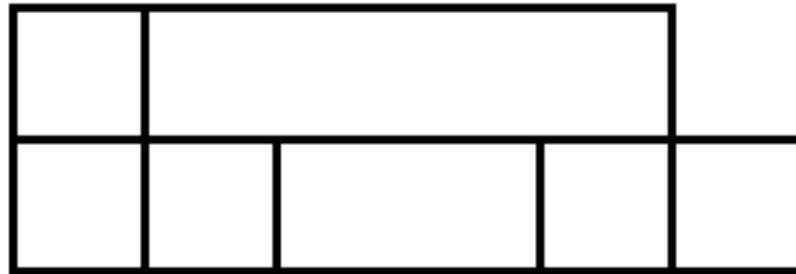
--	--	--

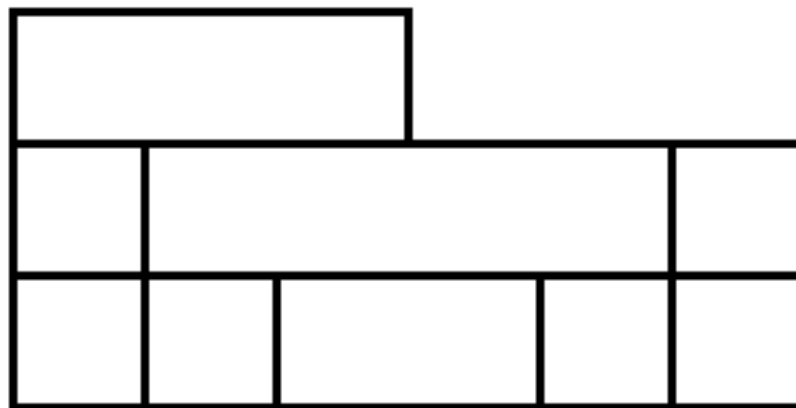
--	--	--	--

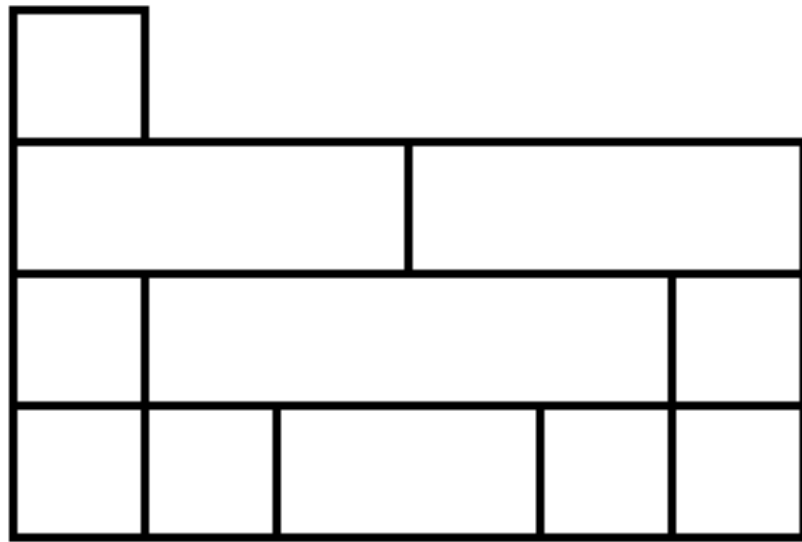


--	--	--	--	--





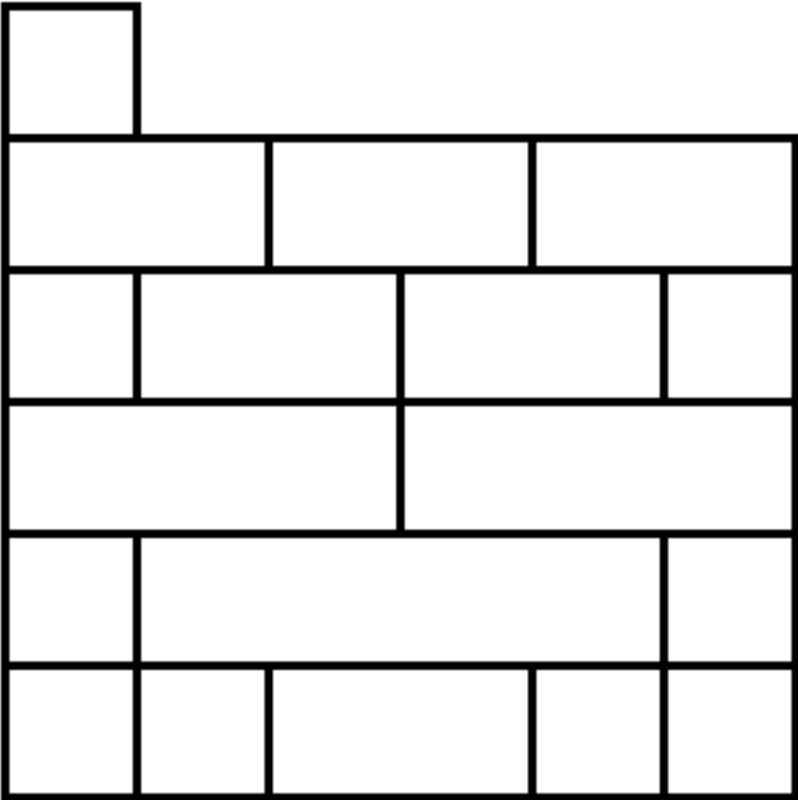

















## SOLUCIONES

### Juego 8:

En la escalera horizontal los peldaños suenan más fuertes (por analogía con la amplitud de onda = potencia). El ancho de los peldaños de la escalera vertical en contraste con el largo de los peldaños de la escalera horizontal diferencia su sonoridad.

### Juego 9:

8 y 25 es la hora que suena como el cucú (cromáfono 8° y cromáfono 5°).

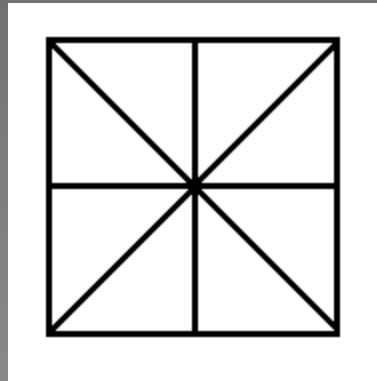
## Juego 10:

Son números binarios: el silencio es igual a 0 y el sonido es igual a 1. Con lo cual:

0001 = 1 y 1°    0011 = 3 y 3°    0101 = 5 y 5°  
0110 = 6 y 6°    1000 = 8 y 8°    1010 = 10 y 10°  
1000 = 8 y 8°    1101 = 13 y 1° (a la uno)  
0101 = 5 y 5°    0011 = 3 y 3°    0001 = 1 y 1° (a la uno)

## Juego 11:

(ocho trazos cada uno con una duración de 1/8):



# Aschero's Numberphony: Método de Juegos (1)

Is property of and **copyright** © 2012 **Sergio Aschero** limited.

The intellectual rights in all parts, name, design and rules is protected by International copyright treaties. No parts may be copied or reproduced in any materials including electronic, multimedia and internet, without the express permission of the owner.

