

# Takedinorum Language

## A learning tool for body percussion

Benito Buide del Real

IES da Terra Chá, Castro Ribeiras de Lea, Castro de Rei, Lugo  
[bbuide@edu.xunta.es](mailto:bbuide@edu.xunta.es), [takedinorum@gmail.com](mailto:takedinorum@gmail.com)

### *Resumen:*

*Takedinorum es un lenguaje de sílabas-gesto que sirve de herramienta para el aprendizaje de la percusión corporal. Se fundamenta en la utilización de la voz para guiar al movimiento y a los gestos de percusión corporal.*

*Este lenguaje se modela a partir de sus elementos más simples, las sílabas-gesto. Con ellas se construyen palabras, frases y coreografías, estructuras cada vez más complejas que evolucionan hacia el baile partiendo del movimiento elemental y empleando la voz como guía conductora:*

- *Cada una de las 5 vocales del español representa una zona corporal o un tipo de gesto.*
- *Cada sílaba-gesto se construye con estas 5 vocales y algunas consonantes.*
- *Una palabra Takedinorum es una secuencia simple de unas pocas sílabas. Cuantas más palabras memoricemos mayor será nuestro vocabulario Takedinorum.*
- *Una frase Takedinorum es una sucesión de palabras, que tiene un sentido musical y de movimiento.*
- *Una coreografía es una sucesión de frases. Es la estructura más compleja que memorizamos a través del lenguaje Takedinorum.*

*El resultado de aplicar de manera sistemática y progresiva estas ideas es una colección de 21 vídeos con materiales complementarios publicada a partir de una licencia formativa retribuida de la Consellería de Educación de la Xunta de Galicia. Su distribución es gratuita bajo licencia Creative Commons.*

*Los 21 vídeos están organizados en 5 niveles de dificultad. En los 3 primeros niveles las manos van explorando y resolviendo problemas psicomotrices específicos mientras que los pies sólo se mueven para marcar el pulso. En el nivel 4 los pies entran en la construcción de las secuencias rítmico-corporales. En el nivel 5 se trabajan coreografías.*

*Palabras clave: educación musical, didáctica musical, didáctica de la percusión corporal, sílabas rítmicas, solmización rítmica.*

## 1. Introducción:

Takedinorum surge de la necesidad de mejorar la comunicación entre el autor y su alumnado de secundaria y bachillerato. Su objetivo principal fue el de disponer de un lenguaje simple que le permitiese elaborar ideas complejas. Empleando este sistema el autor pudo desarrollar dinámicas de

aula y vídeos tutoriales para compartir con otros educadores. Esta ponencia se centra en la colección de 21 vídeos fruto de una licencia formativa (Buide, 2018).

El uso de vocalizaciones como ayuda para el aprendizaje rítmico es antiguo pudiéndose encontrar multitud de sistemas (Rogers, 2012). Algunos sistemas como Dalcroze, Willems, Orff y Kodaly destacan la importancia de utilizar sílabas rítmicas para el aprendizaje y asimilación del ritmo musical (Vernia, 2014). Siempre parten de la idea de que la voz canaliza de algún modo al cuerpo y, por tanto, al ritmo y al movimiento. Esta es quizás la hipótesis de partida más importante para construir Takedinorum, si bien el autor quiere resaltar que Takedinorum no es fruto de una construcción teórica sino de la práctica con su alumnado de secundaria, a los que se siente agradecido por permitirle ser su material humano de experimentación.

Algunos sistemas de vocalización asocian sílaba con duración (Cartón & Gallardo, 1994), otros asocian sílaba con acentuación según la parte del compás (Gordon, 2007) o un orden dentro de la secuencia rítmica (Hoffman, 2009). Es especialmente interesante el Solkattu hindú y algunas variantes que llevan hacia el aprendizaje rítmico en instrumentos percusivos, que asocian sílabas con acentos y subdivisiones (Nelson, 2008)

El punto de partida del autor al crear Takedinorum fue asociar cada sílaba a un gesto percusivo. Por tanto, cada sílaba Takedinorum contiene la siguiente información:

- espacial, sobre la zona corporal en la que se percute con ese gesto,
- motora, acerca del movimiento necesario para avanzar de un gesto a otro,
- sonora, sobre la calidad del sonido que se genera con ese gesto percusivo.

El pensamiento guía a la acción en el momento de la anacrusa, el momento anterior al gesto percusivo, del mismo modo en que guía al lenguaje en el momento anterior al habla, y la voz se conecta con el gesto en el momento percusivo. Pero además, la voz ayuda a construir la memoria corporal a corto, medio y largo plazo. De este modo se puede aprender con el cuerpo un vocabulario de palabras, frases o estructuras más largas (coreografías). Una vez aprendido el camino, puede que la voz olvide pero el cuerpo retiene las sucesiones de movimientos, como ha experimentado el autor con algún alumnado, que fueron capaces de recordar sucesiones de gestos de manera más precisa que sus sílabas correspondientes.

Se presenta Takedinorum como una herramienta que ayuda a desarrollar las habilidades para resolver problemas psicomotrices concretos que aparecen en la práctica de la percusión corporal, así como a desarrollar la memoria corporal.

Muchos educadores en sus talleres a lo largo del mundo emplean las vocalizaciones de una manera u otra. Si bien es difícil encontrar publicaciones escritas o en formatos audiovisuales, queremos resaltar el momento histórico de interacción entre culturas y personas así como el intercambio vivo de conocimientos y metodologías. A ello contribuyen eventos como los International Body Music Festival <sup>1</sup>. La didáctica de la Percusión Corporal (Barbatuques, 2007) y la Body Music, que incluye el uso de la voz (Keith Terry, 2002, 2007, 2014) están en plena evolución.

---

1 IBMF, *International Body Music Festival*. <http://www.internationalbodymusicfestival.com/>

## 2. Objetivos:

Son objetivos generales del Lenguaje Takedinorum:

- Aprender un lenguaje vocal que sirva de herramienta para guiar al cuerpo en el aprendizaje de la percusión corporal.
- Desarrollar la psicomotricidad necesaria para interpretar música con el propio cuerpo.
- Aprender los gestos básicos de la percusión corporal.
- Desarrollar la percepción corporal del pulso y del ritmo a través del movimiento, del uso de la voz y de la escucha.
- Desarrollar la memoria corporal.

Son objetivos de los materiales didácticos aquí presentados:

- Ofertar al profesorado y al alumnado un método sistemático, progresivo y gratuito para su uso directo en el aula o en su aprendizaje personal a través de cualquier dispositivo de visualización.
- Desarrollar la percepción del pulso y del ritmo a través del movimiento, del uso de la voz y de la escucha activa.
- Desarrollar la lectura rítmica a través de secuencias de percusión corporal.

## 3. Metodología:

### 3.1. Conceptos previos:

Para desarrollar el Lenguaje Takedinorum es útil definir algunos conceptos: vocales, consonantes, palabras, frases, coreografías, secuencias, niveles psicomotrices:

- **Vocales:** para la construcción de sílabas Takedinorum, cada vocal del español representa una zona corporal o un gesto concreto:
  - a: zona superior del cuerpo (brazos, cabeza, cuello) o palmadas en general (palma contra palma).
  - e: tronco. Por ejemplo, palmadas en el pecho o en la barriga.
  - i: chasquidos.
  - o: piernas. Por ejemplo, palmada en el muslo, en el trasero o en los gemelos.
  - u: pies. Por ejemplo, cuando el pie derecho patea sobre el suelo.
- **Consonantes:** permiten construir las sílabas de manera sistemática al ser combinadas con las vocales. Se denominan principales a las sordas p, t, k y las usadas para palmadas generales (ch) y pies (d) en un nivel de aprendizaje inicial:
  - p: se usa cuando intervienen las 2 manos. Por ejemplo, “pi”, para el doble chasquido.
  - t: se usa cuando es la palma derecha la que percute. Por ejemplo, “te”, para percutir con la palma derecha en el pecho.
  - k: se usa cuando es la palma izquierda la que percute. Por ejemplo, “to”, para percutir con la palma izquierda en el muslo.
  - ch(a): se usa para una palmada en general.
  - d(u)(m): se usa con un pie en general, sin especificar lateralidad.
  - En la web se especifican más detalles sobre el uso de las consonantes.

- **Palabra:** secuencia de unas pocas sílabas que siempre se emplean en el mismo orden. Una vez que se memoriza una palabra, ésta puede emplearse en nuevos contextos.
- **Frases:** una secuencia que combina palabras con algún nexo de unión.
- **Coreografía:** es la estructura más grande que se puede construir. Es una colección de frases con algunos nexos de unión. Por ejemplo, en el vídeo 5.1 se construye una coreografía para una muñeira tradicional. Primero se memorizan sus diferentes frases.
- **Secuencia:** Cualquier combinación de gestos percusivos. Este término puede ser equivalente a “palabra” o “frase”, según el contexto. El autor ha creado procedimientos de variación secuencial que permiten generar nuevas secuencias a partir de una dada, sin modificar el patrón rítmico sobre el que se asientan. Por ejemplo, partiendo de la secuencia en compás de 12 por 8 (to·ko/ti·ki/toko·ti··) se puede construir (ti·ki/to·ko/tiki/to··) por intercambio de gestos. Otro procedimiento es la variación por intercambio de manos.
- **Niveles psicomotrices:** se refieren a los tres niveles sobre los que está fundamentado y desarrollado el lenguaje Takedinorum: la voz (hablada o cantada), las manos y los pies. Uno de los objetivos de este sistema es llegar a manejar de modo independiente y simultáneo esos tres niveles.

### 3.2. Reflexiones metodológicas:

La colección de vídeos y sus materiales complementarios es una herramienta para que el profesorado pueda llegar desarrollar sus propias dinámicas circulares de aula.

Los vídeos muestran los movimientos en espejo. Para trabajar en círculo en el aula, sin ayuda de la proyección de los vídeos, se recomienda no trabajar en espejo y que el profesor-guía cambie de posición cada cierto tiempo. El alumnado zurdo suele tener problemas al principio si se le da más importancia a los gestos diestros o éstos caen en tiempos fuertes o acentuados. Este problema se resuelve trabajando por igual ambas lateralidades, empleando las variantes secuenciales por inversión de manos (VIM).

Uno de los objetivos de esta metodología de aprendizaje por imitación es el trabajo de la memoria a corto, medio y largo plazo. La imitación inmediata de pequeñas secuencias implica el corto plazo. La repetición más rutinaria el medio. El largo plazo se trabaja a lo largo de un curso académico, volviendo sobre lo aprendido. Por esta razón se recomienda integrar el lenguaje Takedinorum y otras dinámicas de aprendizaje rítmico dentro de las programaciones oficiales de cada Centro.

## 4. Resultados:

La aplicación en el aula de estos conceptos previos llevaron al autor a diseñar una colección de vídeos tutoriales que desarrollase el Lenguaje Takedinorum de manera sistemática y progresiva (Buide, 2018).

### 4.1. Índice de vídeos:

La colección está organizada en 5 niveles de dificultad progresiva.

En los 3 primeros niveles los pies sólo trabajan llevando el pulso. En los niveles 4 y 5 participan en la construcción de los ritmos.

- Nivel 0: Qué es. Vídeo de presentación del lenguaje Takedinorum y de sus sílabas-gesto.
- Nivel 1: 4 vídeos en los que se trabaja con 1 sola vocal Takedinorum. Se exploran pequeñas secuencias rítmico-gestuales con diferentes estilos de música de fondo.
  - Vídeo 1.1.Cha
  - Vídeo 1.2.Teke
  - Vídeo 1.3.Tiki
  - Vídeo 1.4.Toko
- Nivel 2: 5 vídeos en los que se exploran secuencias con 2 vocales Takedinorum.
  - Vídeo 2.1.Chateke
  - Vídeo 2.2.Chatiki
  - Vídeo 2.3.Chatoko
  - Vídeo 2.5.Teketoko
  - Vídeo 2.6.Tikitoko
- Nivel 3: 4 vídeos en los que se exploran secuencias con 3 ó 4 vocales Takedinorum empleando diferentes procesos.
  - Vídeo 3.1: Chapataka teketiki. Se explora la subdivisión ternaria.
  - Vídeo 3.2: Taka teke toko. Se exploran variantes del “juba” (Goodkin, 2007)
  - Vídeo 3.3: Teke tiki toko Take Five. Se exploran rutinas sobre un compás de 5 partes a partir de un *standard* de jazz (AA.VV., 2004).
  - Vídeo 3.4: Contratiempos. Se exploran pequeñas secuencias en contratiempo empleando el aprendizaje por acumulación de contenidos.
- Nivel 4: vídeos en los que se exploran secuencias con las 5 sílabas Takedinorum. A partir de aquí los pies entran en el juego rítmico.
  - Vídeo 4.1: Tuku 1. Se exploran secuencias rítmicas simples trabajando con las puntas y los talones. Se trabaja sentados.
  - Vídeo 4.2: Tuku 2. Se trabaja de pie, explorando ciertos movimientos de los pies.
  - Vídeo 4.3: Chatuku. Se construyen secuencias en las que juegan pies y palmas.
  - Vídeo 4.4: Teke tuku. Se construye una sola secuencia sobre un patrón rítmico de Bossa Nova (AA.VV., 2001) y se proponen variaciones secuenciales.
  - Vídeo 4.5: Secuencias complementarias. Se explora este concepto desarrollando una dinámica a dos voces.
- Nivel 5: vídeos en los que se construyen coreografías completas.
  - Vídeo 5.1: Muiñeira. Se propone una versión de percusión corporal para una melodía tradicional gallega.
  - Vídeo 5.2: Lullaby of Birdland. Se propone una coreografía completa para una versión Creative Commons de este *standard* de jazz (AA.VV., 2004).

#### 4.2. Información visual en los vídeos:

En cada vídeo se proponen diferentes tipos de información visual, que el alumnado aprovechará según sus necesidades:

- Información de movimiento: en algunos casos el alumnado prefiere imitar los gestos y los movimientos sin atender a nada más. Todos los vídeos están montados “en espejo”.
- Información de iconos: En algunos de los primeros vídeos se indica cuándo hay que observar y cuándo hay que imitar (figura 1). Más adelante esta información ya no

aparece porque se supone que el alumnado ya conoce el funcionamiento de las dinámicas presentadas en los vídeos. Es importante establecer de manera precisa ésta y otras normas para conseguir que las dinámicas funcionen de manera fluida, con o sin vídeos.

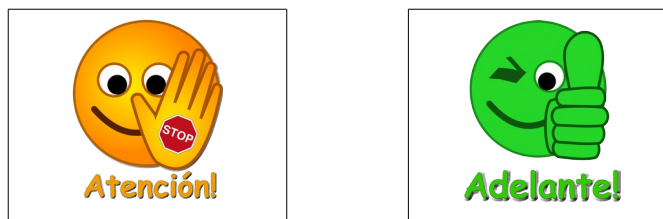


Figura 1: indicaciones para el correcto funcionamiento de las dinámicas

- Información textual: en algunos vídeos, las secuencias propuestas aparecen escritas en notación textual (figura 2) . Cada compás está encerrado entre paréntesis. La barra "/" separa pulsos. Los puntos indican un silencio o la continuación de la nota anterior. Por ejemplo, la secuencia 18 del vídeo 1.1: (cha · / cha · / cha cha / · · ) está formado por dos negras y dos corcheas. El último pulso siempre está en silencio para respirar y poder preparar la siguiente secuencia. Algunas alumnas o alumnos prefieren centrar su atención en esta información textual.



Figura 2: Ejemplo de Información textual para la secuencia 23 del vídeo 1.2.Teke

- Información musical: todos los ritmos están escritos en notación musical rítmica (figura 3). Dependiendo del nivel del alumnado o de nuestros objetivos usaremos o no esta información. El profesor puede construir su propia sesión de imitación rítmica usando las partituras y repitiendo cuantas veces necesite el alumnado. Incluso se pueden hacer rondas donde cada alumno puede proponer sus propios ritmos para que el resto les imite.

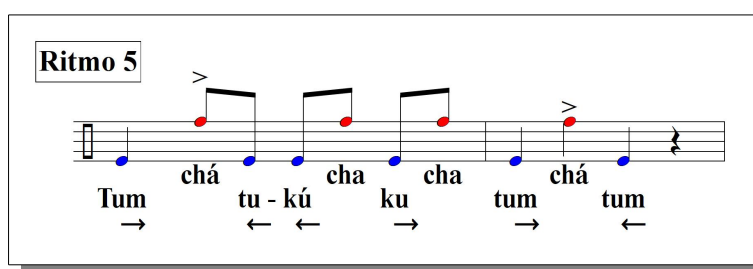


Figura 3: Ejemplo de información en notación musical para la secuencia 5 del vídeo 4.3.Chatuku.

#### 4.4. Partituras y notación:

Para la escritura de las secuencias trabajadas a lo largo de los 21 vídeos se ha empleado un sistema de notación basado en zonas corporales (figura 4).

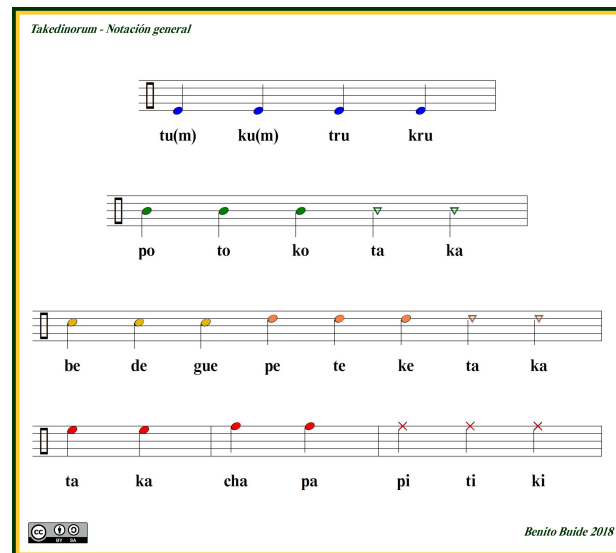


Figura 4: Notación general Takedinorum

Existen algunos sistemas de notación publicados similares a éste, basados en zonas corporales (Mantilla, 2016).

#### 4.5. Secuenciador de Percusión Corporal (SPC).

Sin ánimo de desarrollar aquí esta herramienta visual que merece un estudio aparte, se propone su utilización como complemento a los vídeos. Su implementación es muy sencilla como se ve ejemplificado en las figuras 5 a 8.



Figura 5: SPC preparado para interpretar las dos secuencias complementarias del vídeo 4.5.



|        |     |   |     |    |     |    |     |   |     |    |     |     |   |    |     |    |    |
|--------|-----|---|-----|----|-----|----|-----|---|-----|----|-----|-----|---|----|-----|----|----|
|        | 1   |   | 2   |    | 3   |    | 4   |   | 1   |    | 2   |     | 3 |    | 4   |    |    |
| Sec. 1 | kum | · | chá | tu | kum | ·  | po  | · | kum | de | gue | tum | · | ke | tru | ·  | ke |
| Sec. 2 | chá | · | kum | ·  | tó  | ko | kum | · | bé  | tu | ku  | chá | · | te | ké  | tu | ku |

Figura 6: Las mismas dos secuencias en notación textual de sílabas Takedinorum.

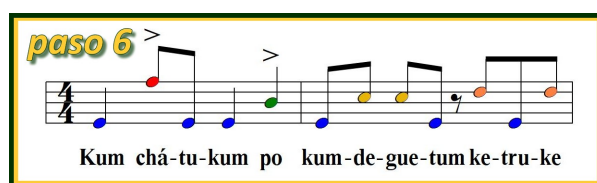


Figura 7: Secuencia 1 en notación musical rítmica.

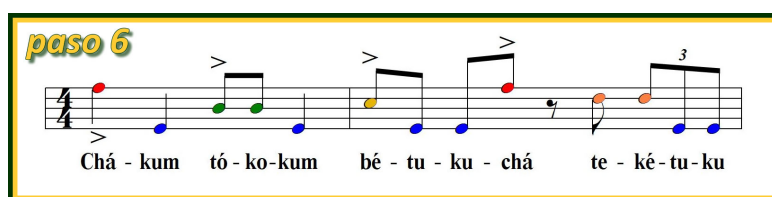


Figura 8: Secuencia 2 en notación musical rítmica.

## 5. Discusión y conclusiones:

Nombrar las cosas es acercarse a su conocimiento. Disponer de un lenguaje para nombrar a los gestos percusivos permite construir y aprender sucesiones de secuencias complejas.

Más allá de proporcionar reglas mnemotécnicas, Takedinorum consigue que la voz guíe y enseñe al cuerpo construyendo sucesiones de órdenes motoras. Al utilizar Takedinorum se conecta el lenguaje oral, previamente elaborado como un pensamiento abstracto, con el lenguaje corporal, comprobando la íntima relación que existe entre imaginación y movimiento corporal, entre mente y cuerpo.

El alumnado que ha desarrollado Takedinorum dispone de una herramienta para desarrollar con fluidez sus propias secuencias de percusión corporal.

Se espera con esta comunicación:

1. Ofrecer a la comunidad educativa una herramienta de acceso gratuito para su aplicación directa en el aula.
2. Difundir un método que vaya creciendo con las aportaciones de la comunidad educativa.

Sería interesante en el futuro aplicar Takedinorum en diferentes edades y contextos tratando de responder a algunas de las preguntas que se pueden plantear:

1. ¿Desde qué edad funciona Takedinorum?
2. ¿Se podría usar Takedinorum para el aprendizaje del lenguaje musical en Escuelas de Música y Conservatorios (López, 2018)?



3. ¿Aporta Takedinorum beneficios para resolver problemas de psicomotricidad en personas adultas, por ejemplo, entre el propio profesorado de música que intenta aprender a usarlo?

## 6. Referencias:

- AA.VV (2001) *The New Grove Dictionary of Music & Musicians*, 2nd edition. Vol.4, page 66. *Bossa Nova*. Ed.by Stanley Sadie. Macmillan Publisher Limited.
- AA.VV. (2004) *The Real Book. Volume 1. C edition. Take Five* . Sixth edition of Hal Leonard. Hal Leonard Corporation.
- Barbatuques (2007). *DVD Corpo do Som ao Vivo*. Sonopress Brasil.
- Buide, Benito (2018). Ver <https://www.takedinorum.com> y <https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/es/espazos/recursos> (búsqueda “takedinorum”)
- Cartón, C, & Gallardo, C. (1994). *Educación Musical. “Método Kodály”*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- Goodkin, D. (2007). *Teaching Jazz to all ages*. Pentatonic Press. San Francisco. California. USA.
- Gordon, E. (2007). *Learning Sequences in Music. A Contemporary Learning Theory*. Chicago: GIA Publications, Inc.
- Hoffman, R. (2009). *The Rhythm Book*. 2nd edition. Smith Creek Music.
- López, I. (2018). *La percusión corporal en el aula de Lenguaje Musical. Recursos didácticos aplicados a las dificultades rítmicas de Grado Elemental*. Trabajo fin de estudios CSMUS Coruña.
- Mantilla, T. (2016). *Percbody. Volumen 1. Percusión Corporal Interactiva*. Percuaction Global Percussion Network. Colombia.
- Nelson, David P. (2008). *Solkattu Manual. An introduction to the rhythmic language of South Indian Music*. Wesleyan University Press. Middletown, Connecticut. USA.
- Rogers, N. (2012). *Overview of rhythm solmization systems. Pedagogy of Music Theory I*. Florida State University. Ver <http://myweb.fsu.edu/nrogers/Handouts/>
- Terry, K. (2002). *Body Music with Keith Terry. Part one*. Crosspulse records and video. USA.
- Terry, K. (2007). *Body Music with Keith Terry. Part two*. Crosspulse records and video. USA.
- Terry, K. (2014). *Body Music with Keith Terry. Part three*. Crosspulse records and video. USA.
- Vernia, A. M. (2014). *El ritmo a través del cuerpo como herramienta de aprendizaje musical. La competencia rítmica*. Quaderns Digitals / Quaderns número 78. Ver <http://www.quadernsdigitals.net>