

SIMMON

PUGLIESE



Cuadernillo de actividades

“Simón Pugliese” surge en el marco de un Proyecto presentado en la tercera convocatoria de Proyectos de Investigación y Constitución de Redes del “Programa de Cooperativismo y Economía Social en la Universidad” de la Secretaría de Políticas Universitarias, en la línea número cuatro (4), “Propuesta metodológicas pedagógicas –didácticas innovadoras para el desarrollo como contenido transversal del cooperativismo escolar en los distintos ámbitos del sistema educativo”.

El objetivo de este proyecto es el de visibilizar el cooperativismo de trabajo entre las y los niños, niñas, adolescentes y jóvenes, a través de un videojuego educativo.

Para ello diseñamos y desarrollamos un videojuego educativo en homenaje al maestro Osvaldo Pugliese y su Orquesta, que a través de su música y su historia visibilice la organización cooperativa entre las y los jóvenes.

El juego fue desarrollado por la cooperativa tecnológica gcoop sobre el Godot Engine en conjunto con Idelcoop Fundación de Educación Cooperativa y la Universidad Nacional de José C. Paz, Departamento de Economía, Producción e Innovación Tecnológica. Este proyecto permitió generar un intercambio con las Tecnicaturas de Producción y Diseño de Videojuegos y Diseño Multimedial, la Tecnicatura de Analista Programador Universitario, y la Licenciatura en Administración.

Por estar diseñado con herramientas del software de licencia libre, siguiendo los principios cooperativos, el juego puede ser transformado y enriquecido. Este juego queda a disposición del público en general y de las agencias gubernamentales a cargo de la implementación de programas y políticas educativas.

Las ilustraciones del videojuego son de Claudio “Maléfico” Andaur y la versión 8 bits de La Yumba la hizo Juan de Borbón. Las melodías que suenan al finalizar cada nivel las tocó y grabó Mateo Monk.

Las ilustraciones que acompañan las propuestas de esta publicación son de Juan Pablo Martínez Rabal.

Se puede bajar el juego y la cartilla en formato digital accediendo a:

www.simonpugliese.com.ar



¡BIENVENIDOS Y BIENVENIDAS A SIMÓN PUGLIESE!



Simón Pugliese es un videojuego que rinde homenaje al maestro Osvaldo Pugliese y su Orquesta de tango.

Está pensado especialmente para la infancia pero se lo puede jugar a cualquier edad.

Esta herramienta es una invitación a escuchar la música y conocer la historia de la Orquesta de Osvaldo Pugliese, reconocido músico, compositor y director argentino. La orquesta de Pugliese eligió la forma cooperativa para organizarse y creemos que visibilizar este hecho puede resultar inspirador para las y los jóvenes. Por eso y como podrán ver a continuación, el videojuego está acompañado por un conjunto de actividades lúdicas que proponen trabajar la temática cooperativa dentro y fuera del aula, poniendo de relieve la solidaridad y la cooperación.

El videojuego se juega de forma individual desde un dispositivo móvil o computadora. Es un desafío para los reflejos y la memoria. La propuesta es escuchar una melodía y repetirla tocando las teclas adecuadas, siempre desde el principio y en el mismo orden, formando una cadena de sonidos. Luego de cada melodía hay que atravesar un laberinto y recolectar los instrumentos que necesita la orquesta para tocar.

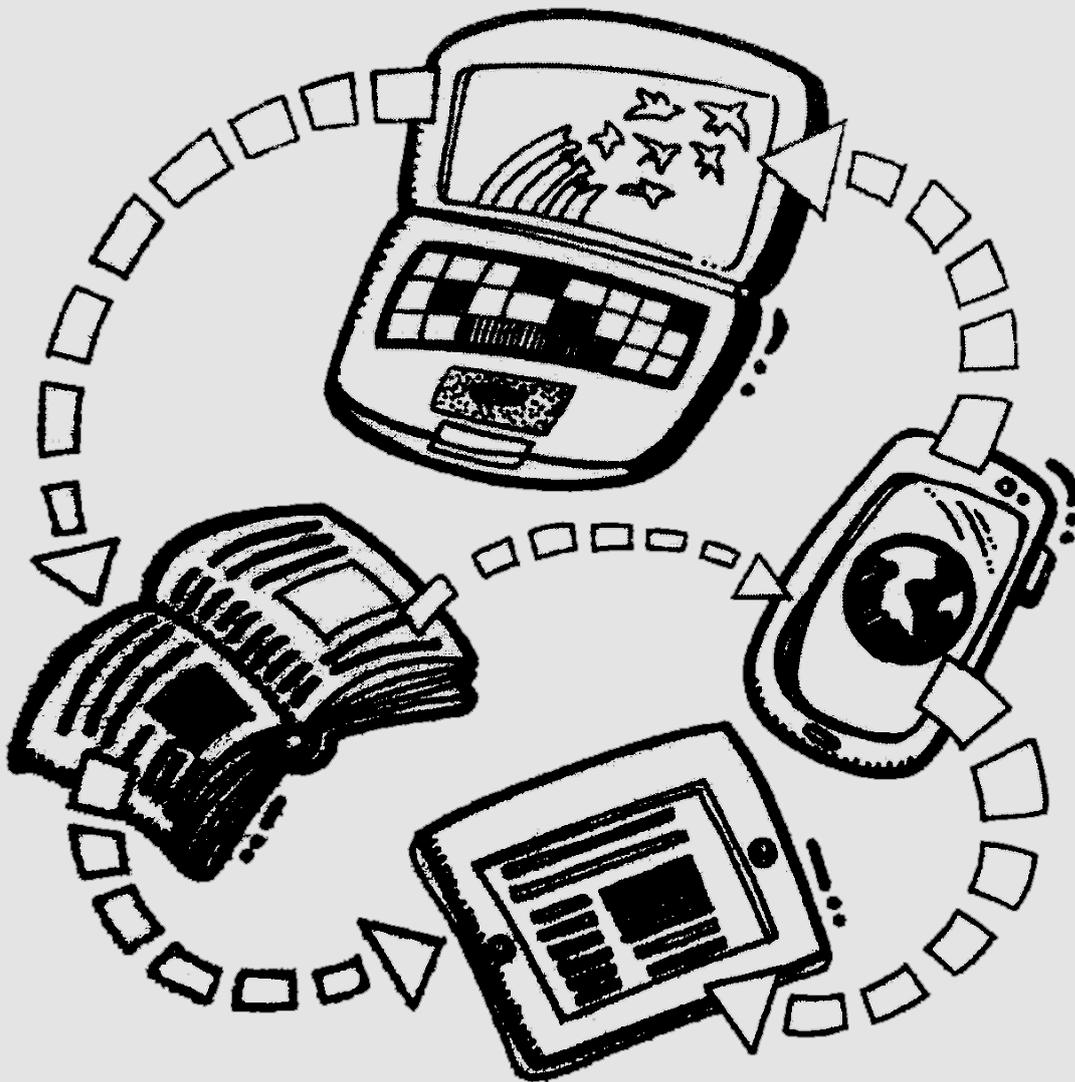
“Simón Pugliese” es un juego en sí mismo, pero también es una propuesta disparadora para que las y los docentes puedan trabajar múltiples temas, como por ejemplo: el tango, la organización y el trabajo colectivo, la autogestión, la historia y la actualidad del cooperativismo.

Estas propuestas se pueden llevar adelante antes o después de conocer el videojuego. Entendemos que las actividades que aquí presentamos son ideas que pueden ser transformadas y enriquecidas por la experiencia de quienes las pongan en práctica.

Un libro que tenemos como referencia y les proponemos que conozcan es el “Sinfín de principios, propuestas para la educación cooperativa en la escuela” editado por Idelcoop. Esta publicación surgió ante la necesidad planteada por muchas y muchos docentes de contar con un material de trabajo que favoreciera el desarrollo de experiencias de educación cooperativa en la escuela. Se compone de propuestas para trabajar con chicos y chicas de 4 a 17 años, que buscan ofrecer algunos disparadores para la creación autónoma por parte del docente: ideas concretas para su recreación, según los contextos sociopolíticos, institucionales y pedagógicos de cada espacio de enseñanza y aprendizaje.

Este libro se puede descargar del siguiente link:
https://www.idelcoop.org.ar/sites/www.idelcoop.org.ar/files/u15/sinfin_de_principios_-_propuestas_para_la_educacion_cooperativa_en_la_escuela_final.pdf

PROPUESTAS Y ACTIVIDADES



A continuación les acercamos algunas ideas y propuestas lúdicas para seguir pensando y poniendo en práctica experiencias solidarias y cooperativas.

¡Las cooperativas tienen mucha historia!

El movimiento cooperativo argentino tiene más de 100 años de historia, cuenta con una riqueza conceptual y de experiencias que abre distintos caminos para explorar la autogestión, el trabajo colectivo y solidario, lo grupal.

Para conocer más sobre estos temas podemos leer, por ejemplo, acerca de las ideas y reflexiones de quienes pensaron a las cooperativas como una forma de organización social, política y económica. Podemos también conocer acerca del origen de las cooperativas en nuestro país y sobre las experiencias previas en el continente, sobre el contexto en el que surge el cooperativismo moderno y so-

bre la actualidad de un movimiento que tiene relevancia a nivel internacional.

Son temas que nos invitan a pensar cómo nos organizamos como sociedad, por ejemplo, para trabajar, producir y consumir; cómo podemos resolver las necesidades comunes de forma democrática y solidaria y también nos invitan a ponernos en acción.

Hay mucha bibliografía al respecto en internet, hay publicaciones de medios cooperativos y también podemos encontrar cooperativas que cuentan con bibliotecas, como es el caso de "Utopía" que está ubicada en el 4 piso del Centro Cultural de la Cooperación, en Av. Corrientes 1543, Ciudad de Buenos Aires. De paso, además de visitar la Biblioteca Utopía, se puede aprovechar para ver una obra de teatro, de títeres, visitar una muestra artística o escuchar una propuesta musical.

Para más información: www.centrocultural.coop



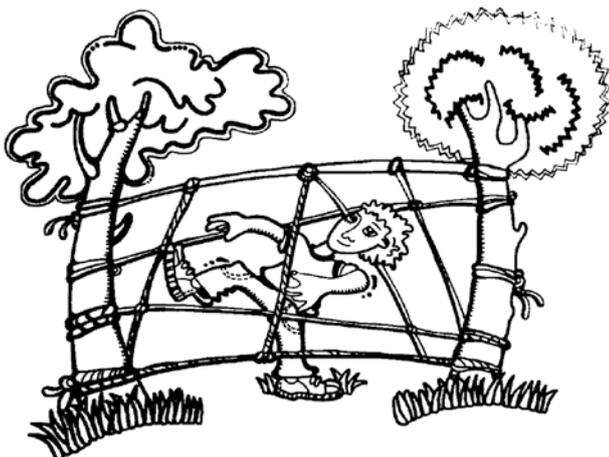
LA COOPERACIÓN EN LOS JUEGOS



La Telaraña

Se puede jugar con grupos de entre 10 y 30 jugadores/as. Previamente se tiene que construir con hilo o lana una telaraña entre dos árboles o en un arco de fútbol, por ejemplo. Los espacios que queden deben ser los adecuados para que pasen las y los jugadores hacia el otro lado.

El desafío para el grupo consiste en lograr atravesar la telaraña y si es posible sin tocarla. Habrá seguramente agujeros de la telaraña más grandes que otros, también habrá los que estén altos y los que estén muy bajos. Ahí empezará a jugar la estrategia que el grupo decida usar, porque no todas ni todos pueden pasar por el mismo agujero y deberán distribuirse y ayudarse para atravesar por distintos lugares. El juego puede estar ambientado con una historia que invite a pensar en una estrategia conjunta.



Vuelta y Vuelta

Este juego cooperativo también es un juego de ingenio. Para comenzar todo el grupo debe pararse sobre una tela, que tendrá que tener un tamaño donde entren cómodos de pie. El objetivo es dar vuelta la tela sin que nadie se baje de ella y quedar parados/as sobre el revés de la misma. Es decir, nadie puede “tocar el piso”. Para lograr este desafío es necesario que el grupo vaya probando las propuestas que surjan. Una variante es que mientras una parte del grupo hace el intento de dar vuelta la sábana, la otra parte observe qué sucede y luego cambien de roles. Al finalizar pueden compartir en ronda lo que observaron durante el juego.

También podemos crear una historia para presentar el juego, por ejemplo, que se trata de una alfombra mágica en la que vamos volando y el giro que debemos dar es el aire, por lo tanto ¡cuidado, que nadie se caiga!





El baile de las sillas cooperativo

Es parecido al típico juego del “baile de las sillas” pero con una pequeña y feliz modificación que hace de este juego una experiencia completamente distinta a la tradicional.

La dinámica del baile es la misma, empieza con sillas para las y los jugadores menos para uno/a. Mientras suena la música hay que bailar alrededor de las sillas y cuando se para la música hay que tratar de sentarse. La diferencia está en que nadie queda eliminado. Todo el grupo deben poder sentarse, compartiendo sillas, sentándose a upa de otro, etc. La idea es ir organizándose y que todos se preocupen no solo por sentarse sino porque los demás compañeros y compañeras también se sienten. El objetivo final del juego es tratar de quedar todas y todos sentados en una sola silla o en la menor cantidad posible. Requisito fundamental para este juego es verificar previamente la calidad de las sillas.

Si no contamos con sillas las podemos reemplazar con cartones, almohadones o aros de gimnasia que identifiquen cada lugar.



La cornisa

Si estamos en un campamento o en un parque se puede jugar sobre algún tronco caído. A falta de tronco lo podemos hacer sobre un banco de madera, sobre una fila de bloques, de sillas o sobre una línea gruesa dibujada en el suelo con tiza.

La cornisa consiste en que todo el grupo debe pararse sobre la superficie establecida, uno/a al lado del otro/a, de manera que no sobre mucho espacio entre las y los participantes, pero tampoco que estén tan apretados que resulte imposible moverse.

Quien coordina irá proponiendo distintas maneras de ordenarse en esta fila. El grupo tendrá que moverse, pero nadie podrá bajarse de la misma. Para eso es necesaria la colaboración y comunicación de todo el grupo.

Las maneras de ordenarse pueden ser por ejemplo: por orden alfabético, por fechas de nacimiento, por número de calzado; por distancia del lugar en donde viven, etc. según lo que creamos más conveniente para el grupo.

Una vez que el grupo se ordena de acuerdo a una consigna, se pasa a la siguiente y el juego vuelve a empezar.

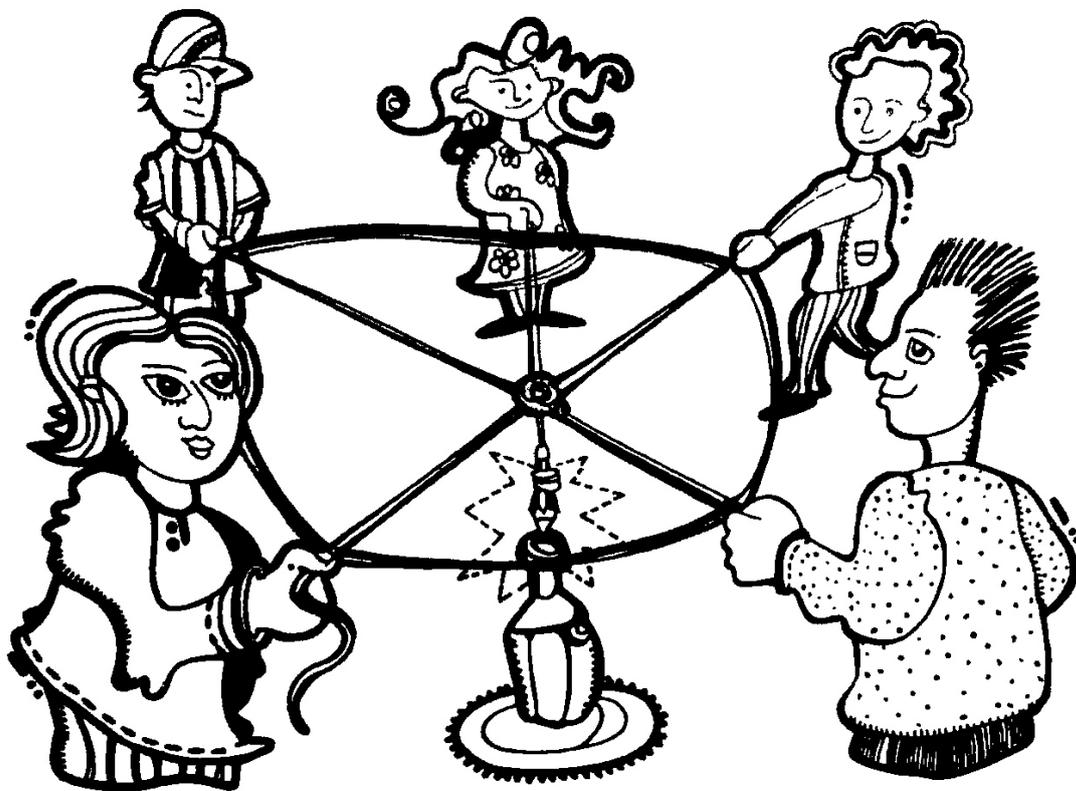




El Lápiz en la Botella

En este juego hay que comenzar haciendo una ronda con todo el grupo de pie. Cada participante debe agarrar una parte de un hilo (de lana o algodón) que formará un círculo. Una vez hecho el círculo inicial empezaremos a atar hilos de una punta a la otra, podrán ver cómo se va formando un círculo con "porciones" iguales. Del centro de la misma debemos atar un pedazo de hilo, en cuyo extremo colgaremos un lápiz (se puede pegar con cinta). Cuando todo esté listo, colocaremos una botella en el centro de la ronda. El objetivo del juego es que el grupo logre

embocar el lápiz dentro de la botella, para lo cual deberán resolver cómo ir coordinando los movimientos, por ejemplo, tensionando más o menos el hilo. Se puede ir aumentando el grado de dificultad, comenzando con un botellón y a medida que el grupo logra embocar se va cambiando un envase por otro de pico más fino.



LA COOPERACIÓN EN EL ARTE

En el mundo del arte se pueden encontrar diversas experiencias que utilizaron y utilizan la forma cooperativa para organizarse.

Inspirándonos en esas experiencias podemos llevar adelante propuestas artísticas que nos brindan una buena oportunidad para poner en práctica la cooperación: hacer un mural, formar una orquesta, una banda o un coro, organizar un festival, hacer una obra de teatro, de títeres o de danza, editar una revista o un libro, un programa de radio, entre muchas otras opciones.

En todos estos casos intervienen personas con distintos saberes y experiencias que pueden complementarse. Todos y todas aportan sus ideas, coordinan entre sí y colaboran para alcanzar el objetivo que se propongan.

En el caso de la puesta en escena de una obra de teatro hay actores y actrices, autores/as, directores/as, escenógrafos/as, músicos/os y sonidistas, iluminadores, vestuaristas, personas que asisten y también está el público. Reflexionar sobre estas formas de organizarnos y de participar puede resultar una instancia de aprendizaje muy potente.

Antes de comenzar un proyecto de este tipo podemos ir a ver distintas obras, investigar sobre esas experiencias, incluso conversar con sus realizadores/as y conocer más sobre el proceso que hay detrás de una obra.

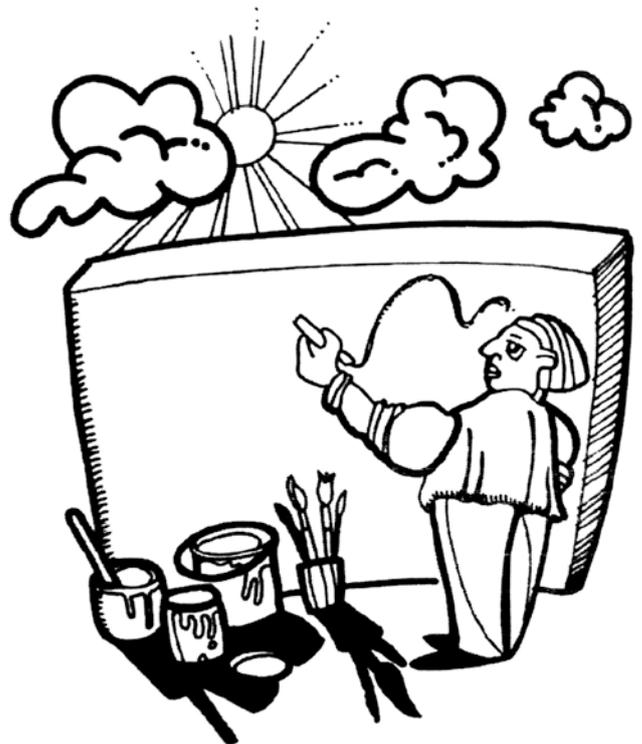


Actividad: Murales

David Siqueiros un referente del movimiento muralista mexicano, viajó a la Argentina a mediados del siglo XX e invitó a varios artistas a sumarse al muralismo. Con este impulso se organiza una cooperativa argentina de muralistas, en la que participó Spilimbergo, Antonio Berni, Urruchúa y Colmeiro. Uno de sus trabajos se encuentra en la cúpula de las Galerías Pacífico, en la Ciudad de Buenos Aires.

El Mural es un trabajo coordinado y colectivo, donde la expresión plástica se comparte públicamente. Previamente hay que ponerse de acuerdo en el tema, la técnica, los materiales, los colores, el uso del espacio.

Podemos investigar si hay murales cerca, averiguar qué representan, quién los hizo ¿una persona o un grupo? Y si cuentan con un espacio ¡pueden llevar adelante una experiencia muralista!





Actividad: Compañeros de Dibujo

Para comenzar, las y los jugadores deben ponerse en parejas. Cada pareja recibe un par de hojas y marcadores de colores para dibujar.

La pareja debe decidir quién comenzará dibujando y quién guiando. Quien dibuje deberá hacerlo con los ojos cerrados y tratará de dibujar sin mirar la hoja guiada/o por su otro/a compañera/o. A quien le toque guiar lo deberá hacer dando indicaciones de forma oral.

La persona que coordina se encargará de indicar qué es lo que hay que dibujar, por ejemplo, puede ser una "casa", con todos los detalles que sean posibles.

Una vez que quien tiene los ojos cerrados logró dibujar la "casa", será el turno de cambiar de roles.

Quien ya dibujó ahora será quien guía y ayudará a que, en la misma hoja donde está la "casa", se dibuje, por ejemplo, un árbol.

Cuando quien dibuja haya terminado, po-

drá abrir los ojos y ver cómo quedó el dibujo.

Luego es el turno de que ambas/os dibujen al mismo tiempo sin mirar y en una hoja nueva. Uno/a tratará por ejemplo de dibujar la casa y otro/a el árbol.

Si se quiere complejizar el juego, se puede proponer lo siguiente: cada uno/a completará el dibujo de la otra persona, con los ojos cerrados. Por ejemplo, una dibujando la chimenea y el humo a la casa y la otra, dibujando unas frutas al árbol.

Cuando hayan terminado, podrán abrir los ojos y ver cómo les quedó el dibujo.

Otra posibilidad es agrupar varias parejas y, sin mirar, traten de dibujar algo en conjunto.



LA COOPERACIÓN Y LA MÚSICA



Actividad: Yo no me arreglo solito



A partir de la letra de “Yo no me arreglo solito” se puede invitar al grupo a reflexionar sobre la convivencia en grupo y la construcción de acuerdos, el cuidado de lo colectivo y los derechos de las y los niños.

Autores: Hugo Midón - Carlos Gianni

Coreógrafa: Gabi Goldberg

Vivitos y Coleando y Derechos Torcidos

Se puede ver el video en:

<https://www.youtube.com/watch?v=6pNhgI0TKEU>

Yo no me arreglo solito

Si cada cual cuida su quintita
sin pensar en los demás...
cuando necesite agua
ni una gota encontrará

Yo no me arreglo solito,
yo no me quiero arreglar.
Yo no me arreglo solito,
necesito a los demás.

Si cada cual se mira el ombligo
y no ve a su alrededor...
se choca con las paredes
y le duele el corazón.
Yo no me arreglo solita,
necesito a los demás.

Si cada cual cuida su casita
y sus cosas, nada más...
y se cierra con candado,
nunca nadie le abrirá...

Yo dejo una puerta abierta
para que se pueda entrar.
Yo dejo una puerta abierta
para que se pueda entrar.

Si cada cual se cubre del frío
y no abriga a los demás...
finalmente se descubre
porque el frío es general.

Yo no quiero tener frío
ni que tengan los demás.
Yo no me arreglo solito,
yo no me quiero arreglar.

LA COOPERACIÓN EN EL DEPORTE

Al igual que en el teatro o en la música, en el deporte los ensayos antes de salir a la cancha son fundamentales. Hace falta entrenar, planear jugadas, coordinar, como en una coreografía, también hay mucha creatividad puesta en juego.

En los deportes individuales como en los colectivos interviene mucha gente (jugadoras/es, técnicos/as, preparadoras/es físicos, utileros/

as, nutricionistas, entre otras personas), quienes se organizan, coordinan y comparten.

Para jugar en equipo necesitamos de los y las otras, de la solidaridad, del compartir, hay que ponerse de acuerdo con las reglas y respetarlas.



Actividad: De votos y botines

Esta propuesta, que se encuentra en el libro “Sinfin de Principios”, propone reflexionar sobre la participación y trabajar la toma de decisiones al interior de un equipo, en este caso de fútbol. Se puede poner en práctica una experiencia similar en cualquier deporte que se juegue en equipo, invitando al grupo a tomar las decisiones sobre los roles o las po-

siciones de juego, de distintas maneras, como las que plantea “De votos y botines”

A partir de la reflexión del grupo y de observar las diferencias entre estas dos imágenes pueden pensar en conjunto: ¿Quién decide en cada caso? ¿En qué se diferencia una y otra forma de decidir? ¿Existen otras maneras posibles de tomar estas decisiones?





Actividad: video debate

Les proponemos ver dos cortos cuyos protagonistas son niños y niñas. Ambas historias pueden servir como disparadores para una charla grupal que ponga el foco en la importancia de los vínculos, la organización, el disfrute, el encuentro con otras/os, lo que el

juego y su proceso posibilitan, más allá del resultado final.

Están subtitulados al castellano.

“L’Equipe Petit”

“L’equip petit” es un cortometraje de Róger Gómez y Dani Resines del año 2011, de la productora El Cangrejo. Se trata de una sencilla historia de un equipo de fútbol mixto que cuenta con los testimonios de jugadores y jugadoras de edades comprendidas entre los 5 y 6 años, el Margatània F.C de la localidad de Vilanova i la Geltrú, en Barcelona y de su participación en una liga infantil en la que no marcan ni un gol.

“Solemos fijar la mirada donde nadie lo hace. Siempre los que ganan llaman la atención, y no es que no sean auténticas las historias de los ganadores, pero aquí vimos lo bien que los niños se lo pasan aunque no anoten”, declara Resines; “... nos gustan los cuartos, los últimos y los penúltimos”, comenta Roger Gómez.

Link al video:

<https://www.youtube.com/watch?v=YbMUEa3nZQk>

“Pangee”

Pangee fútbol club, es un corto del director Matt Devine y fue estrenado en 2011. Cuenta la historia de un grupo de niños que vive en un pueblo flotante de pescadores al sur de Tailandia y logra organizar un equipo de fútbol y participar de un campeonato. Este club que nació en 1986 hoy es un referente del país asiático.

Link al video:

<https://www.youtube.com/watch?v=0UQzz7Dwuvk>



Actividad: Visitas cooperativas

Les proponemos buscar una cooperativa que por su actividad o su ubicación les permita acercarse a conocerla y a conversar con sus asociadas y asociados. Es importante prepararse para la charla y pensar algunas preguntas, como por ejemplo: por qué se creó, qué tareas realizan y cómo se organizan, entre muchas otras. ¡Una visita puede resultar una experiencia muy enriquecedora para todos y todas!

Si no cuentan con referencias para acercarse a una cooperativa pueden utilizar la aplicación “EssApp”, esta herramienta permite localizar muy fácilmente desde un celular dónde se encuentran y ponerse en contacto.



Algunas premisas generales sobre estas propuestas:

Partimos de entender que se trata de juegos o actividades con una intencionalidad pedagógica. En este sentido proponemos que se enmarquen en una planificación donde estén definidos los objetivos.

Los juegos y actividades cooperativas:

- Nos permiten pensar en términos de un proceso grupal,
- Promueven la participación igualitaria,
- Involucran a todo el grupo desde un inicio,
- Parten de una necesidad identificada y consensuada por el grupo,
- Se pueden organizar grupos o comisiones, con roles y tareas claras,
- Las responsabilidades se comparten,
- Facilitan la construcción de acuerdos y la resolución de problemas.
- El grupo puede compartir lo que se está haciendo y tomar decisiones de forma colectiva,
- Se valoriza el bien común, los logros son colectivos.

Más específicamente, si trabajamos de forma cooperativa el grupo puede:

- Organizar los roles y las funciones de las y los integrantes,
- Realizar elecciones democráticamente,
- Compartir los beneficios,
- Aprender y colaborar en las tareas administrativo-contables.

Las pautas de los juegos y actividades cooperativas ofrecen oportunidad:

- Para que todxs participen y sea el grupo en su totalidad quien cumpla el objetivo, resolviendo la tarea de manera colectiva, solidaria y respetuosa de las diferencias.
- Para jugar con otro/as, no contra los otros/as. Para superar desafíos, para disfrutar del juego. Nos permite repensar la competencia como la única forma de jugar y de divertirnos.
- Para que nadie se quede afuera ni abandone el juego. No hay un único ganador, se divierten todos.
- Para compartir, confiar en los demás y en uno mismo, lo que favorece el fortalecimiento de los lazos grupales.
- Para fortalecer los procesos y no quedarse únicamente con los resultados.

Jugar es también una oportunidad para pensar en cómo jugamos. Por eso les proponemos que una vez que termina un juego, el grupo tenga un tiempo para hacer una ronda y reflexionar ¿Participaron todos y todas? ¿Cómo se sintieron? ¿Cómo se organizaron? ¿Pudieron ponerse de acuerdo? ¿Surgieron conflictos, se resolvieron? ¿Cómo? ¿Pudieron cuidarse durante el juego? ¿Pasaron cosas que se repiten en otras situaciones cotidianas? entre muchas otras posibles preguntas.

El juego más allá del resultado, siempre es una oportunidad para pensar, sentir y hacer juntxs.

La autogestión en la música

Para finalizar queremos compartir un poquito de la relevante historia de la Orquesta de Osvaldo Pugliese y acercarnos algunos ejemplos actuales de orquestas conformadas por músicos y músicas jóvenes que eligen la autogestión y el cooperativismo como forma de organización.



La Orquesta Típica

Una orquesta típica¹ es un conjunto musical compuesto de 8 a 12 músicos que interpretan tango; un género musical propio de la región rioplatense, principalmente de las ciudades de Buenos Aires y Montevideo.

Las orquestas típicas cuentan con instrumentos de cuerdas (guitarras, contrabajo, violín, viola, violonchelo, piano) de aire (bandoneón...)

En los orígenes - a fines del siglo XIX o comienzos del siglo XX - las y los músicos de tango tocaban en varios lugares distintos en una misma noche. A medida que el tango se hizo más conocido y aceptado las y los músicos comenzaron a poder tocar en un solo lugar y no verse obligados a mover sus instrumentos, a partir de entonces se pudo incluir el piano, que no es un instrumento portátil.



La Orquesta de Osvaldo Pugliese y su organización cooperativa

En 1939, Osvaldo Pugliese, después de tocar en varias orquestas, debutó como director de su propia orquesta en el Café El Nacional de la Av. Corrientes, en la Ciudad de Buenos Aires. Tocaron en bares, clubes, teatros, etc. y Radio El Mundo los contrató como orquesta oficial de la emisora.

La orquesta original estaba compuesta por 3 bandoneones (Enrique Alessio, Osvaldo Ruggiero y Luis Bonnat), 3 violines (Enrique Camerano, Julio Carrasco y Jaime Tursky), un contrabajo (Aniceto Rossi), un piano (Osvaldo Pugliese) y un cantor (Amadeo Mandarino). Posteriormente se sumó otro bandoneón



1. El término Orquesta típica refiere a una formación musical de entre 8 a 12 músicos que interpreta música popular. En Argentina este tipo de orquestas están ligadas al tango.

(Antonio Roscini) y otro violín (Antonio Pulejo). Esta orquesta, con los lógicos recambios, permaneció durante 55 años.

Don Osvaldo trabajaba con los músicos de la orquesta en forma cooperativa y solidaria en la interpretación y composición musical permitiendo el descubrimiento y liberación de la creatividad.

Pugliese impulsaba que los músicos fueran también arregladores y compositores. Todos los integrantes de la orquesta tenían la posibilidad de realizar arreglos musicales. Es decir, no era un atributo exclusivo del director realizar los arreglos, sino que lo compartían entre todos los músicos.



El arreglo musical es la modificación que se efectúa sobre una obra originaria con el objetivo de embellecer su línea melódica. Los escritores de canciones componen la melodía y los acordes básicos o armonía básica.

Posteriormente el arreglador agrega a la melodía orquestaciones y efectos sonoros que potencian la expresividad de la composición original. Tanto es así, que una misma canción puede variar mucho según los arreglos que se le incorporen. Estos efectos sonoros que emergen de los arreglos dan su signo distintivo a las diferentes orquestas típicas.

El trabajo básico de cada arreglo lo realizaba uno de los músicos y Pugliese le daba el toque último, para que la orquesta mantuviera su personalidad inconfundible: la preponderancia de la melodía.



“Al distribuirse la partitura entre los músicos comenzaba la labor de conjunto. Cada uno sugería arreglos, supresiones, cambios o acentuación de matices, y se elaboraba el arreglo propuesto para la prueba en el ensayo. Solo tras las necesarias sesiones de ensayos para conseguir el ajuste del tema se decidía la versión definitiva.”²

Los músicos fueron arregladores y también autores de muchos de los temas que la orquesta popularizó. De modo que fue conocida como la orquesta de los compositores. Don Osvaldo, compuso más de 150 temas, algunos muy famosos como Recuerdo, La Beba, Negracha, Malandraca, La Yumba y muchos más.

Los músicos, como en toda cooperativa, compartían obligaciones y responsabilidades que hacen al mejor funcionamiento de la orquesta. Como por ejemplo, asistir con puntualidad a todos los ensayos. Las inasistencias y las llegadas tardes perjudicaban el trabajo colectivo, dado que en los arreglos se ajustaban en los ensayos con la colaboración de cada instrumento.

Por otro lado, la orquesta se organizaba de forma democrática en cuanto al toma de decisiones acerca de, por ejemplo, “si se realizaba o no una gira, si se aceptaba una presentación en un lugar determinado, y se discutía el cachet de las actuaciones. Incluso, en ocasiones se resolvía dar un concierto sin cobrar porque, tras debatirlo, se lo consideraba justo”.³

En cuanto a la forma de distribuir lo recaudado en las presentaciones se establecía un criterio de equidad en base a un rango de pun-

2. Cfr. Falcó y Keselman (2005) Osvaldo Pugliese. Edit. Pág. 64

3. Op. Cit. Pág. 58

taje para cada integrante, que dependía del grado de éxito que cada músico tuviera. Así podría darse la particularidad de que un cantante o cualquier músico cobrará más que el propio director. “Alcides Rossi, contrabajista que antes de unirse a la orquesta de Pugliese tocaba con Troilo, cuenta que Pichuco le dijo: allá vas a ganar tres veces más que conmigo.”⁴

Es decir, de forma democrática y participativa los músicos en igualdad de condiciones con el director tomaban las decisiones acerca de si salían de gira, dónde tocar, cuánto cobrar por las presentaciones, o si lo hacían de forma gratuita por alguna causa solidaria (como reunir fondos para trabajadores en huelga). Y establecieron un criterio de equi-

Las Orquestas que se organizan de forma cooperativa en la actualidad

En nuestros días muchas orquestas nuevas siguen el ejemplo de la orquesta de Osvaldo Pugliese, como la Orquesta Típica Fernández Fierro, Ciudad Baigón o la Familia de Ukeles. Estas experiencias del mundo de la música reivindican al cooperativismo como forma de organización del trabajo.



La Orquesta Típica Fernández Fierro surge a mediados del 2001. Conformada por doce músicos: cuatro fuelles, piano, contrabajo, cinco cuerdas y el cantor o la cantante, las cuerdas son cuatro violines, una viola y un violoncello.

Son músicos jóvenes que les gusta el tango de Pugliese, Piazzolla, Salgan, Di Sarli y Troilo, pero

dad en cuanto a cómo distribuirse lo recaudado entre los músicos, ya que algunos eran más famosos y contaban con mayor trayectoria, mientras otros recién comenzaban y contaban con menor popularidad. Pero sobre todo la orquesta funcionaba en base a la cooperación, la autoayuda, el compromiso social y la solidaridad.

En síntesis podemos decir que la orquesta de Osvaldo Pugliese estaba conformada por un conjunto de músicos que compartían la necesidad de trabajar haciendo lo que los apasionaba que era tocar Tango. Por ese motivo conformaron una orquesta típica donde las decisiones se tomaban en forma democrática y donde podían desarrollarse creativamente en la interpretación y composición musical.

también el rock nacional de Charly García y Spinetta y la música clásica de Beethoven. La orquesta tiene una estética roquera. “Todos somos hijos de rock. Nuestra generación fue atravesada por él, pero hacemos tango (...) y las letras y la música hablan de los tiempos que corren”.

Los músicos se organizan de modo participativo y democrático a la hora de elegir el repertorio. En los comienzos - siguiendo el ejemplo de la orquesta de Pugliese - entre todos realizaban los arreglos de los tangos, tratando de imprimir una característica propia de la orquesta. Es una orquesta con una calidad sonora muy fuerte, marcada por los cuatro bandoneones.

A medida que la orquesta se fue afianzando dejaron de hacer versiones, en la actualidad todos los temas son de autoría de los músicos y de otros autores jóvenes de agrupaciones que hacen tango nuevo en Buenos Aires.

En sus comienzos tocaban en las calles del barrio de San Telmo de la Ciudad de Buenos Aires. Posteriormente lograron acceder a un lugar propio “El Club Atlético Fernández Fie-

4. Op. Cit.

ro”, en el barrio porteño del Abasto, donde hacen sus presentaciones, cuando no están de gira, y además se realizan otras actividades artísticas y culturales.

La orquesta se organiza de forma cooperativa para administrar el Club Atlético Fernández Fierro, la Radio CAFF On-line y editar sus discos de manera independiente.



Con la misma impronta Ciudad Baigón, una orquesta típica de once músicos más cantante, crea tangos y conforma una cooperativa que edita sus discos, produce sus shows y regenta su propio espacio: el Teatro Orlando Goñi. Según cuentan Ciudad Baigón se inspiró en “las composiciones de Pugliese, Troilo y Piazzolla, sus orquestaciones, y su desarrollo artístico. Ellos fueron transformando el género y sus propios estilos, nunca se mantuvieron estáticos y siempre corrieron riesgos.”⁵



La Familia de Ukeleles es un sexteto acústico formado en 2012. Sus composiciones recorren diversos géneros musicales clásicos como el swing, folk, country y el bolero. Tienen entre sus referentes a músicos como Oscar Alemán, Trío los Panchos, Carlos Gardel, Patsy Cline, Elvis o los Mills Brothers. “Esa música antigua que sonaba en nuestros hogares desde chicos fue una gran influencia. Eso es algo que nos unió.” La Familia de Ukeleles se constituyó recientemente como cooperativa.



Ministerio de Educación,
Cultura, Ciencia y Tecnología
Presidencia de la Nación



PROGRAMA DE
COOPERATIVISMO
Y ECONOMÍA SOCIAL
EN LA UNIVERSIDAD
Secretaría de
Políticas Universitarias