

REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE NI OLVIDO, NI PERDÓN

Lucrecia Khoury - Melina Landivar - Pablo Manuel López - Federico Torres
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

La asignatura Tecnología Multimedial 3, en su cursada del año 2022, aborda al sonido como un medio de representación de un entorno discursivo.

Los estudiantes aquí, se aproximan al sonido desde diversas valoraciones. Al comienzo de la cursada, se los capacita para apreciar y diferenciar diversas músicas por período histórico y vanguardias, dentro de la llamada *música académica*. Luego se abordan conocimientos de psicoacústica para poder luego poder tanto diseñar como editar y procesar sonido.

Finalmente se aborda el concepto de sonido como medio de representación de entorno discursivo.

El presente trabajo final de cursada es uno de los exponentes representativos de un relato sonoro constituido por componentes semánticos, estéticos y referenciales. La propuesta de afrontar el diseño y realización del mismo ha tenido como fin el de poner a prueba los distintos contenidos vistos durante la cursada.

Mediante la difusión de estos procesos de trabajo, esperamos compartir las distintas experiencias atravesadas por los estudiantes para valorar las posibilidades que nos brinda el sonido dentro de la disciplina Multimedia.

Palabras clave: sonomontaje, Psicoacústica, representación, diseño, realización.

Texto

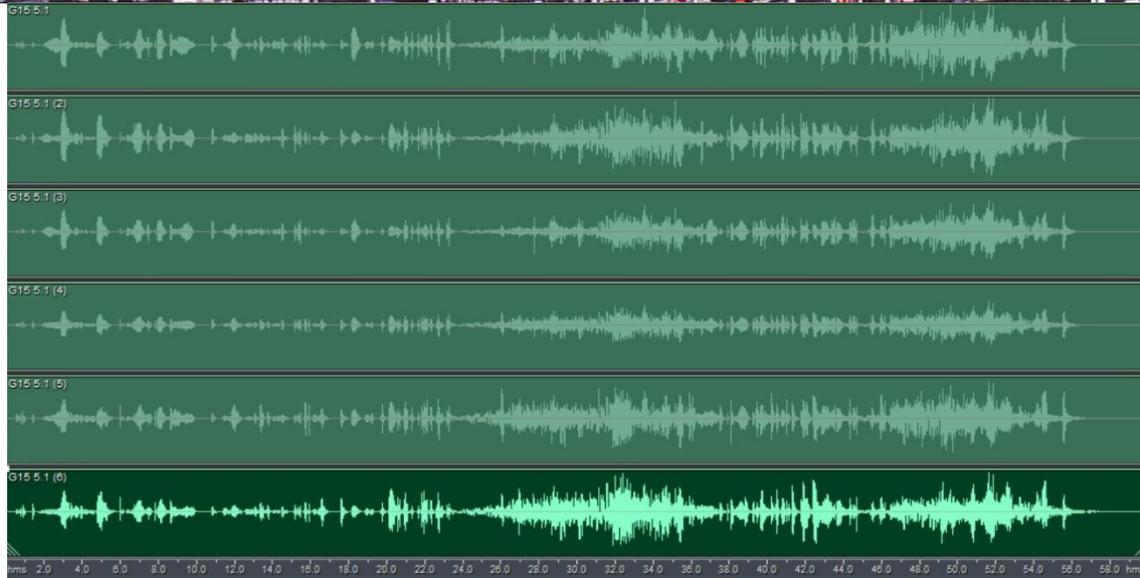
Datos del sonomontaje

Título: Ni olvido, ni perdón

Realizadores: Lucrecia Khoury, Melina Landivar, Pablo Manuel López

Duración: 59 segundos.

Cátedra responsable (FdA-UNLP): Tecnología Multimedial 3



Pistas del sonomontaje en 5.1

Introducción

Para realizar el trabajo final de la materia tecnología multimedial 3 tuvimos que atravesar un largo camino de aprendizaje. En el momento en que comenzamos la materia no sabíamos absolutamente nada acerca del sonido, o al menos no sabíamos mucho acerca del apartado técnico, por supuesto como sucede con todas las cosas, uno puede tener una definición cotidiana o personal de en este caso que es un sonido por ejemplo. En este sentido nuestra primera tarea para con el sonido fue empezar a establecer definiciones técnicas del mismo para poder entenderlo conceptualmente y para luego poder entrenar a nuestro aparato receptor de sonidos, es decir nuestro oído; Así abordamos diferentes definiciones: definición de música, de ritmo, de textura, de fuente. Definir y entender los conceptos mencionados nos permitió afinar y ser más sensibles auditivamente, condición fundamental para poder abordar el resto del material conceptual.

Nuestra segunda tarea para con el sonido fue entrenar nuestro aparato receptor de sonidos, es decir el oído, así, con las definiciones establecidas, dimos inicio a identificar el sonido por épocas musicales: desde la época o música medieval (Siglos VIII - XIV) hasta la música o época Polimediatría (1960 en adelante). El objetivo de abordar los diferentes periodos musicales -los nombrados son solo el principio y el final- fue para entrenar nuestra percepción sensible de escucha y también para conocer y re-conocer desde donde proviene nuestro sentido de entendimiento y identificación sonora, ya que como personas vivimos en un contexto social y cultural determinado, construimos nuestros sentidos desde nuestro lugar en particular, como es la mirada y percepción occidentalista del mundo.

Finalizada la etapa de afinación sensible de escucha, continuamos con el resto de las unidades conceptuales que nos permitieron profundizar sobre el sonido y sus características, como pueden ser la Psicoacústica - definiendo en términos sintéticos y reduccionistas- cómo y qué percibimos de los sonidos. Es decir, comenzamos a

ahondar en la definición propia del sonido y sus parámetros. El objetivo de definir el sonido y sus parámetros fue para aplicar la teoría y comenzar a construir nuestros propios sonidos. Establecidos los parámetros del sonido, seguimos con unidades de espacio, tiempo y envolventes para poder situar a los sonidos en un lugar (espacio) y tiempo determinado con características particulares.

Musicalización del sonomontaje

Para este trabajo final de la materia Tecnología Multimedial 3, decidimos hacer un sonomontaje sobre la última dictadura cívico militar de Argentina.

Para realizarla, sin embargo, y al ser un sonomontaje, no nos reducimos a las palabras ni a las imágenes, lugar común de grandes producciones al respecto de la temática, sino que buscamos apelar a otro de los sentidos, en menos oportunidades trabajado: el oído. Es así que al iniciar la propuesta nos preguntamos, ¿cómo hacemos para trasladar algo tan fuerte a ese único sentido?

Aunque en un principio no había una respuesta clara a ello, fue a través de distintos sonidos que intentamos contar esa historia. La historia del terrorismo de Estado, la violencia, el genocidio, las desapariciones, los delitos contra los derechos humanos, las muertes, el silencio, los golpes, la sangre, los ruidos. En definitiva, la del último y más violento gobierno de facto de nuestro país.

Para hacerlo nos valimos de los diferentes discursos que se fueron desarrollando en las diferentes clases (que tenían por objetivo la conformación de un audio final). Nuestra intención fue plantear un sonido que relate discursos paralelos, los cuales mutarían a medida que avanzara el audio, con una marcada búsqueda de subida de tensión y enturbiamiento. Asimismo, no solo jugamos con los propios sonidos, sino también con su ganancia, filtros, EQ y desplazamiento en el espacio, con el objetivo de ir envolviendo al oyente cada vez más dentro de aquel discurso, hasta llegar al final, un final adrede, con un sonido similar a un disparo que, gracias al procesador de efecto de reverberancia utilizado, busca generar una especie de vacío final.

Cabe destacar que, los sonidos utilizados tuvieron un largo trabajo, que luego nos permitió llegar al resultado final que buscábamos. Al fin y al cabo, muchos de ellos son sonidos de objetos cotidianos, tales como: televisores, latas que se abren, puertas que se cierran y se vuelven a abrir, golpes a la mesa, entre otros. Teniendo en cuenta que la idea principal de nuestro sonomontaje era, más allá de cómo estos se generaban naturalmente, buscar cómo podían transformarse y tomar el sentido que nosotros queríamos dar. Es por esa razón que tuvimos que realizar una edición a esos sonidos y utilizar diferentes herramientas de tratado para poder conseguir aquellos sonidos que queríamos.

Además, como uno de los sonidos de referencia principales, decidimos usar una frase referencial al último gobierno de facto argentino, que luego adoptaron no solo las organizaciones de Derechos Humanos, sino también la misma sociedad: “Señores jueces, nunca más”. Ese fragmento final del discurso del fiscal Julio César Strassera, en el Juicio a las Juntas, sucedido en 1985, y el nombre de Etchecolatz, mencionado también en una corte, fueron las únicas palabras elegidas para nuestro trabajo.

Asimismo, esa frase y esa palabra, al igual que los sonidos mencionados anteriormente, tuvieron un tratado, fuertemente vinculado a aquella narrativa que buscábamos. Estos sonidos se desplazan por el espacio sonoro, se expanden, se rompen, se interrumpen y desaparecen.

Experiencia sonora

Los resultados de la producción de este sonomontaje tuvieron dos (o tres) momentos totalmente diferenciables.

En un principio, durante el desarrollo de la producción de lo que luego sería el sonido final, teníamos una única experiencia sonora escuchada a través de los auriculares en nuestras casas. Luego, en el aula, pudimos escucharlo con parlantes que, en algunos casos, permitían escuchar más allá de lo que nos permitían los auriculares de la computadora. Para, finalmente, con un resultado optimizado, pasar a la experiencia de escucha en concierto en el Planetario de la ciudad de La Plata.

Cada uno de estos momentos permitió conocer y adentrarse cada vez más en el sonido, en su narrativa. Nunca va a ser lo mismo poder realizar la experiencia en una habitación con unos auriculares gamer gama media, que permiten cierta profundidad del sonido o incluso una espacialización a medias, que poder vivir la experiencia en el planetario ubicado en el bosque de la ciudad, en donde el sonido podía recorrer la dimensión total de la sala, donde los sonidos que habíamos construido se movían en el espacio, pasando por delante nuestro, por los costados y por detrás. Además, la experiencia visual que nos permitió el planetario, hizo de esta experiencia de escucha, algo invaluable.

Si bien sabíamos cuál iba a ser el resultado final de nuestro sonido (ser escuchado en el planetario), al momento de vivirlo quedamos con una doble sensación. Si bien la experiencia era nueva, y definitivamente podíamos por fin conocer la verdadera experiencia de la espacialización del sonido, quedamos con las ganas de una segunda oportunidad. Una segunda oportunidad donde todas las pruebas podrían hacerse ahí, para obtener un resultado realmente digno de la sala, para poder aprovechar todas sus capacidades que, definitivamente, son muy diferentes a las que teníamos hasta el momento.

Bibliografía

- Basso G. y otros (Comp.) (2009). *Música y Espacio*. Bernal: Universidad Nacional de Quilmes.
- Chion M. (1999). *El Sonido*. Barcelona: Paidós...
- Espinosa L. y Montini, R. (1997). *Cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Kliczkowski Publisher.
- Murray J. H. (1999). *Hamlet en la Holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Núñez A. (1993). *Informática y Electrónica Musical*. Madrid: Paraninfo.
- Pérez Huertas F. J. (1998). *Introducción a la Multimedia: Realización y producción de Programas*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.



JEIDAP

6° JORNADAS ESTUDIANTILES
DE INVESTIGACIÓN EN DISCIPLINAS
ARTÍSTICAS Y PROYECTUALES

ISBN: 978-950-34-2317-2
2 al 7 de octubre de 2023

FACULTAD
DE ARTES



Schaeffer P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza.