

REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE *CAOS FEBRIL*

Manuela Barba - Marina Camarda - Andrés Agustín Sánchez - Daniel Reinoso
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

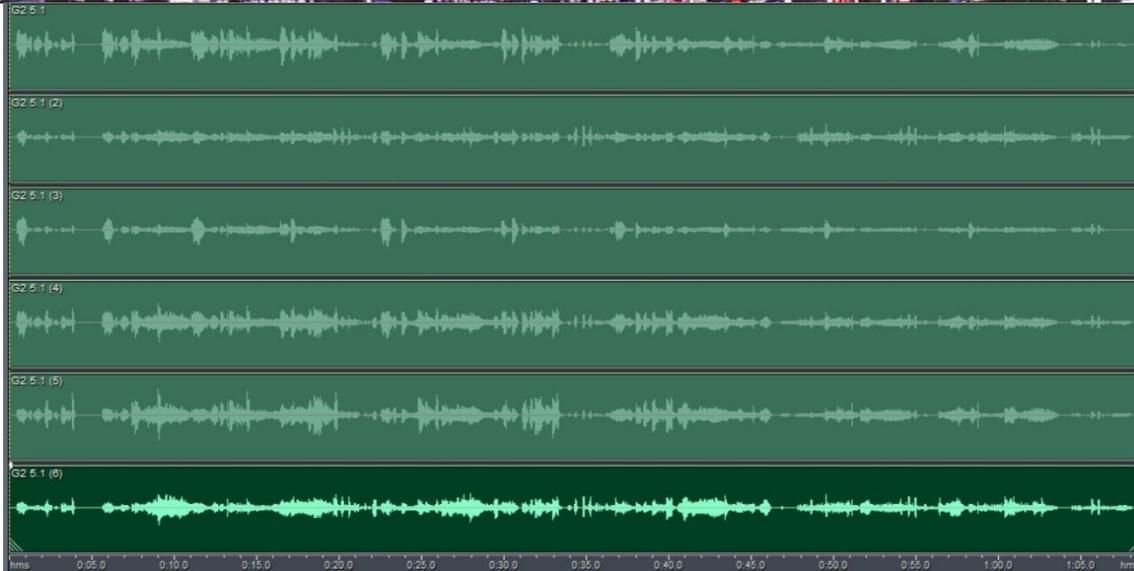
Datos del sonomontaje

Título: Caos febril

Realizadores: Manuela Barba, Marina Camarda, Andrés Agustín Sánchez

Duración: 1 minutos, 8 segundos.

Cátedra responsable (FdA-UNLP): Tecnología Multimedial 3



Pistas del sonomontaje en 5.1

Pasos en la elaboración de la propuesta

Procedimientos de ajustes y correcciones

Referencia a las experiencias de escucha en concierto en el planetario

Conclusiones

Introducción

En el año 2022, comenzamos a cursar la materia Tecnología Multimedial 3 formando grupos de tres personas para trabajar en el ámbito del sonido, un tema que se nos presentó desde el primer día de clases. Iniciamos nuestras discusiones hablando sobre música, definiéndola y clasificándola, anticipando que nos adentraríamos en conceptos y períodos históricos específicos. Durante esta unidad, exploramos temas como el ritmo, la textura, las fuentes, los sistemas, los métodos, el lenguaje, la tonalidad, la modalidad, la atonalidad, el estilo y el género.

Referencias a conocimientos y criterios adquiridos durante la cursada

En el primer cuatrimestre, nos sumergimos en la música académica de diferentes épocas, aprendiendo a identificarlas mediante rasgos característicos que las definían. Así, nos sumergimos en el clasicismo, el barroco y el romanticismo, para luego adentrarnos gradualmente en la sonoridad de la Edad Media y el Renacimiento, seguidos de las vanguardias (como el impresionismo, el politonalismo y el atonalismo), el serialismo integral, el minimalismo, la música concreta, electrónica y electroacústica. Abarcamos diferentes fuentes musicales de manera progresiva, siguiendo una línea de tiempo, y practicamos la apreciación musical y la discriminación perceptiva. Estos conocimientos los internalizamos a través de una serie de clases teóricas, donde también entrenamos nuestro oído y realizamos exámenes domiciliarios para identificar y clasificar las obras musicales. Además, se nos enviaron artistas y compositores

clave de cada época, junto con sus obras relacionadas, para que las escucháramos y continuáramos practicando en casa.

La idea principal de este primer cuatrimestre fue realizar una revisión exhaustiva de la historia de la música, para comprender de manera general la evolución que ha experimentado esta forma de arte, desde los cambios introducidos por nuevos instrumentos hasta las transformaciones conceptuales en la definición misma de música. De esta manera, afinamos nuestro oído para identificar características específicas en la música que a menudo pasamos por alto, pero que resultaron fundamentales al abordar los desafíos del segundo cuatrimestre.

Una vez que adquirimos una comprensión más amplia de la música, su composición y características, comenzamos la segunda mitad del año explorando temas relacionados con la psicoacústica. Lo primero que abordamos fue comprender los parámetros o dimensiones del sonido, como la intensidad, la altura y el timbre. En relación a este último, lo dividimos en dos grupos: el timbre tónico y el timbre complejo. También nos adentramos en nociones relacionadas con el tiempo, distinguiendo entre sonidos breves, con una duración menor a aproximadamente 7 segundos, que son memorizables, y aquellos que exceden esa marca y no podemos recordar con precisión.

Estos conocimientos resultaron fundamentales para la construcción de discursos que abordaríamos más adelante. Se nos recomendó utilizar programas como Sound Forge y Adobe Audition para manipular el sonido. Al introducirnos en la cadena electroacústica, comprendimos que en el ámbito multimedia nos enfocaríamos en la manipulación del sonido con el objetivo de diseñar y moldear sonidos para crear entornos sonoros. Esto se logra mediante aplicaciones informáticas que permiten editar, procesar, montar y mezclar sonidos, como las mencionadas anteriormente. Empezamos a trabajar con conceptos de síntesis y análisis, utilizando Sound Forge como herramienta. Aprendimos a trabajar con envolventes y otras herramientas para implementar estos conceptos. En lo teórico, profundizamos en el espacio y el tiempo como dimensiones a considerar, las traslaciones sonoras, el sonido como imagen, los enlaces y los tipos de escucha, los objetos sonoros, el montaje y los discursos. Todo esto nos sirvió para el trabajo práctico final, donde teníamos que trabajar con *gérmenes discursivos*, construyendo frases concretas y creando un discurso que relacionara tipológicamente los objetos sonoros para lograr fotomontajes.

Elaboraciones previas

Comenzamos recreando un túnel a través del cual se desplazaba un sonido que grabamos de izquierda a derecha. No solo tuvimos que espacializar el sonido para tener una idea de su dirección y distancia en el entorno sonoro, sino que también le dimos reverberación a la pista para simular la sensación de estar dentro de un espacio determinado. Luego abordamos diferentes clasificaciones de sonidos. En esta propuesta, creamos un espacio virtual con varias capas de sonido armónicamente ubicadas en una pista. Tuvimos que buscar 9 audios de diferentes fuentes, incluyendo sonidos artificiales, de la naturaleza y de la voz humana, clasificándolos como intencionales y no intencionales. Durante la búsqueda, tuvimos en cuenta la calidad de

los sonidos y los parámetros establecidos. A través de este trabajo práctico, reforzamos todos los conceptos que habíamos aprendido, tratando de entrenar nuestros oídos para convertirlos en nuestros ojos, de manera que al escuchar la pista pudiéramos visualizar la escena que queríamos crear.

Posteriormente, combinamos las dos propuestas anteriores. La idea fue crear una escena virtual con un punto de escucha fijo y personajes interactuando con su entorno. En nuestro caso, planteamos la situación de una pareja discutiendo. Movieron de izquierda a derecha, entrando en un departamento mientras discutían, continuaron este movimiento hasta la puerta del baño, ubicada justo frente al punto de escucha, donde resolvieron parcialmente sus problemas. Luego se trasladaron a un sillón a la derecha del punto de escucha, encendieron el televisor y volvieron a discutir después de unas palabras, lo que llevó a que uno de los personajes se retirara hacia la izquierda mientras hablaba con el otro personaje.

Pasos en la elaboración de la propuesta

El trabajo final consistió en crear una pieza musical especializada para ser reproducida en el planetario del bosque. Para ello, utilizamos las diferentes pistas que habíamos creado en el trabajo práctico anterior. Dispusimos las cinco pistas en cinco canales diferentes y les dimos a cada una de ellas un recorrido a través del espacio y el tiempo de nuestro entorno virtual. Además, organizamos las pistas de manera coherente y rítmica según nuestras intenciones. Este trabajo final no solo tenía la intención de ser una pieza musical, sino que también buscaba construir un relato espacial. Algunos grupos encontraron esta parte más sencilla gracias a la selección de sonidos que utilizaron en los trabajos prácticos anteriores.

Durante todo el proceso, trabajamos con diversas variables para construir los discursos y los objetos sonoros que conformaron nuestras obras. Fue fundamental comprender cómo se construye una pieza musical y cómo crear los sonidos necesarios para realizarla. Estos conocimientos nos permitieron explorar y experimentar con el espacio y el tiempo, ubicando y desplazando los sonidos de un lugar a otro, recopilando diferentes tipos de sonidos, entrelazándolos, superponiéndolos y manipulándolos utilizando aplicaciones específicas.

Referencia a las experiencias de escucha en concierto en el planetario

Presentamos los resultados del trabajo práctico final en el Planetario de la UNLP, en una muestra inmersiva donde pudimos escuchar nuestras creaciones de una manera completamente diferente a la del aula, así como también las obras de nuestros compañeros. El entrenamiento auditivo y el aprendizaje sobre los diversos aspectos del sonido resultaron funcionales a la hora de moverlos en el espacio y el tiempo, ubicándolos y desplazándolos de un lado a otro, y creando una experiencia sonora envolvente. Durante esta presentación, pudimos apreciar de manera más amplia y vívida los resultados de nuestro trabajo, consolidando así nuestros conocimientos y habilidades en el campo de la tecnología multimedial y el sonido.

Conclusiones

Hemos vivenciado todo el año de cursada de la materia como una experiencia de aprendizaje muy didáctica, práctica y colectiva que nos llevó a sumergirnos e interesarnos por los contenidos. Consideramos también que todos estos conocimientos nos resultarán aplicables a diferentes ámbitos del mundo académico y profesional, ya que, por ejemplo, en la actualidad nos encontramos cursando la materia Tecnología Multimedial 4, en la cual estamos realizando trabajos audiovisuales como cortometrajes que requieren de toda una construcción de sentido y coherencia desde lo visual, lo narrativo y lo auditivo. La manipulación del sonido enseñada con programas específicos recomendados nos es útil hasta el día de hoy para aplicarlo a diferentes trabajos prácticos, y creemos que lo seguirá siendo también en el futuro, enriqueciendo nuestros proyectos.

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