

REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE *BIENVENIDXS*

Rosario Daurat - Camilo Parisi - 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: Bienvenidxs

Realizadores: Rosario Daurat, Camilo Parisi, Micaela Villadeamigo

Duración: 1 minutos, 7 segundos.

Cátedra responsable (FdA-UNLP): Tecnología Multimedial 3



Pistas del sonomontaje en 5.1

Comenzando a explorar los sonidos

A lo largo del año cursando Tecnología Multimedial 3, nos enfrentamos al desafío de empezar a crear y combinar elementos sonoros. En un principio, afinando el oído para poder discriminar entre distintos ritmos y texturas musicales que ayudarían a entender de qué forma se compone la música. De esta manera, adquirimos la capacidad de distinguir entre los distintos tipos de discurso como por ejemplo el atonalismo, la música concreta, etc. Esto fue importante ya que nos permitió aprender de qué forma debemos utilizar los diferentes elementos y variables musicales para crear nuestro propio discurso.

Luego, nos adentramos al tema de la espacialidad realizando un trabajo en el que debíamos organizar los sonidos en un espacio ficticio a través de un audio estéreo. Este trabajo en particular, nos ayudó a entender cómo somos capaces de articular historias complejas a través del sonido. Además, comenzamos a explorar las herramientas de procesamiento del editor de sonido, en las cuales podemos modificar valores como la reverberación o la opacidad. También, debimos empezar a emparejar todos los sonidos que encontramos para articular la historia, esto a través de la ganancia o del ruido propio del sonido. De esta forma, pudimos lograr mayor verosimilitud con el relato espacial.

Trabajo final

Ya acercándonos a la etapa final del año, seríamos nosotros los creadores y manipuladores de sonido. Aquí, la complejidad estuvo en primer lugar en decidir qué camino íbamos a tomar para articular nuestro discurso y luego, en base a este, comenzar la búsqueda de sonidos que le den forma. Como grupo, queríamos crear algo que para nosotros sea diferente y llevarlo hacia un estilo psicodélico. Por lo que decidimos buscar sonidos limpios del mundo cotidiano y luego, empezar a modificarlos hasta lograr una estética de distorsión, la cual se ve a lo largo del trabajo. Podríamos decir que el desafío más grande lo encontramos al momento de unir los discursos, ya

que teníamos que lograr que armonicen entre sí. Por lo tanto, tuvimos que empezar a jerarquizar y a organizar nuestros discursos, para que ningún sonido quede tapado o que rompa el hilo de los demás.

Una vez hecho esto, llegó el momento de espacializarlo en el 5.1. Aquí, el desafío estuvo en empezar a decidir cómo íbamos a separar los sonidos en los parlantes, para así poder crear un entorno envolvente del discurso.

Conclusión

Durante toda la cursada nos vimos en el desafío de, por primera vez en la carrera, olvidar todo lo visual y poder darle una importancia total al sonido. Esto nos sirvió para entender lo importante que es esta dimensión en todos los trabajos que hagamos como profesionales. La cursada nos dio herramientas para manipular y pulir los sonidos de una forma que nosotros creamos adecuada para lo que queramos decir.

Respecto al trabajo final, quedamos muy conformes con el resultado. Aunque fue un recorrido difícil y con sus desafíos particulares, consideramos que llegamos al resultado que deseábamos.

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.