

## REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE TAYTACHA

Diego Alejandro Jiménez Puentes - Marcos Emmanuel Juárez Agüero -  
Matías Loayza - 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: Taytacha

Realizadores: Diego Alejandro Jiménez Puentes, Marcos Emmanuel Juárez Agüero,  
Matías Loayza

Duración: 1 minutos, 55 segundos.

Cátedra responsable (FdA-UNLP): Tecnología Multimedial 3



Pistas del sonomontaje en 5.1

## Introducción

A partir de los contenidos establecidos por la Cátedra de Tecnología Multimedial 3, se nos instruyó en conceptos de apreciación y análisis musical los cuales nos permitieron discriminar música de diversas épocas como también diferenciar vanguardias. Progresivamente, integramos conceptos propios de la composición musical (parámetros y edición de sonido, formas de ondas, utilización de software de sonido, entre otros). Por último, abordamos la idea del espacio y cómo se percibe, cuál es su función en relación con el sonido y cómo es posible emplearlo para construir sentido y verosimilitud en nuestras producciones.

Por esto mismo, durante el transcurso de la materia se realizaron distintos trabajos y ejercicios para adquirir los conocimientos necesarios, véase; actividades de apreciación musical, grabación y modificación de audios, aplicación de efectos y espacialización del sonido, entre otros. Esto con el fin de poder llevarlo a nuestro proyecto final, el cual consiste en la representación de un entorno sonoro.

## Descripción de *Taytacha*

*Taytacha*<sup>1</sup> es un sonomontaje que abarca diversas fuentes sonoras, desde sonidos del habla, hasta naturales y artificiales. La composición de la pieza musical busca una convergencia de distintos recursos discursivos para conformar la sonoridad de la pieza. Del mismo modo, por medio de algunas formas de enlace concebimos un modo de coexistencia de los objetos sonoros, es decir, a partir de la separación por medio de los silencios, la imbricación y superposición para brindar la sensación de caos y desorden.

---

<sup>1</sup> Festejo o celebración pública a modo de ritual que se realiza en Cusco, Perú.

Cabe señalar que había cierto desconcierto de cómo realizar y componer este sonomontaje, dado que ninguno de los integrantes teníamos conocimientos acerca de composición musical ni tampoco habíamos efectuados este tipo de trabajos. Por ello, hubo una metodología de experimentación y mantener un carácter autodidacta.

#### Elaboración y criterios de obtención, selección y procesamiento de materiales

Como fue mencionado anteriormente, ninguno de los integrantes del equipo había realizado composición musical, por lo que existía un desconocimiento de las formas y modos de montar. Por consiguiente, realizamos un trabajo de investigación sobre los distintos géneros a los que buscamos apuntar con nuestra propuesta, por ejemplo, algunos de los géneros en los que nos inspiramos fue en la electroacústica y música concreta, destacando los compositores *Gottfried Michael Koenig*, *Pierre Schaeffer* o *Steve Reich*.

En cuanto a la obtención de los sonidos, estos fueron extraídos de bibliotecas de audios y grabaciones por parte de los integrantes, debido a que queríamos mantener la calidad sonora. Uno de los parámetros de selección o grabación de los elementos sonoros es que provengan de fuentes naturales (por ejemplo, gotas de agua cayendo, pasos en hojas o césped, etc.) o artificiales (tales como, sonido de campanas, disparos, la cámara vacía de una pistola, entre otros.). Cabe destacar que en la composición existe la voz de una mujer pronunciando las notas musicales, la cual permitió darle una suerte de humanización a la pieza.

Aun así, los elementos sonoros no se hallan en crudo ni son los originales, sino que realizamos un procesamiento y edición de los mismos, en otras palabras, le agregamos reverberación, los normalizamos, incluso, algunos están en sentido inverso debido a que deseamos no solo darle profundidad en cuanto al espacio, sino también brindarle la sensación de desorientación al espectador al no comprender de dónde proviene ni conocer la fuente del sonido. Cabe indicar que, dentro de la composición de la pieza musical, existen sonidos que se utilizaron en trabajos anteriores en los cuales tenían la peculiaridad de pertenecer al género de ciencia ficción, por ende, las fuentes suelen ser algo desconcertantes.

#### Criterios de montaje

El montaje comienza a partir de las distintas referencias musicales que permitieron mantener el carácter de nuestra propuesta, de igual manera, existen otras fuentes de inspiración como los *soundtracks* de videojuegos, por ejemplo, GRIS.

En relación a lo anterior, iniciamos el proceso de montaje sobre la base de clasificación y vinculación tipológica de los objetos sonoros propuestos por Pierre Schaeffer. Por consiguiente, construimos frases en relación con las vinculaciones tipológicas, creando distintas variaciones y generando una extrapolación de un sonido a otro por medio de separación por silencios, imbricación y superposición. En

correspondencia con nuestros intereses, aspiramos a un modo de combinar los distintos sonidos para que la propuesta mantenga un ritmo irregular y cierta armonía.

Como grupo anhelamos concebir una composición distinta a las que se venían exhibiendo en el espacio del aula, por eso mismo, es que seleccionamos distintas referencias por fuera de los géneros investigados y efectuamos una composición musical inspiradas también en *soundtracks* de videojuegos. De modo que, progresivamente fuimos constituyendo la identidad de nuestra pieza musical.

Aunque en las primeras instancias de corrección, nuestra propuesta mantenía cierta narrativa, tal como si se tratase de una canción que buscaba contar una historia, incluso se asimilaba a la consigna de uno de los trabajos anteriores propuestos por la Cátedra: la representación sonora de una escena. De este modo, intentamos evitar construir un relato narrativo ni tampoco realizar referencias culturales. Cabe destacar que, un gran aporte fue la ayuda de las charlas y presentaciones realizadas en la JEIDAP del año 2022, ya que nos permitió tener ejemplos de referencia y comprender a lo que apuntaba la Cátedra con la consigna del trabajo, de la misma manera, la exposición de trabajos de compañeros en el aula.

Esto último también se complementa con los conocimientos adquiridos en software de edición de sonido con el programa *Adobe Audition* y los recursos que otorga, por ejemplo, la utilización de envolventes, herramientas de procesamiento como *Pitch Bender*, *Envelope* o *Dynamic EQ*, espacialización del sonido, entre otros. Estos mismos fueron proyectados durante las clases. Asimismo, hubo consejos por parte de la Cátedra de la materia Tecnología Multimedial 3 para realizar ciertos efectos, como también una exploración e indagación por parte de nosotros en canales de Youtube con el fin de generar ciertos filtros.

## Conclusiones

Por lo tanto, *Taytacha* fue un sonomontaje en el que convergen distintas referencias musicales y busca poner en manifiesto las formas de combinar los objetos sonoros y las maneras de enlazarlos, generando una compensación en la espacialización de la pieza.

En el momento de exponer y exhibir en el concierto realizado en el Planetario, generó una sensación de observar lo materializado durante las horas de trabajo en la composición, pero también cómo no es posible dimensionar totalmente la experiencia de escucha en el espacio del aula debido a la carencia de herramientas que otorga la facultad. Por ende, en el transcurso de la realización del trabajo, no éramos capaces de evaluar nuestros progresos con total discernimiento y perspectiva e incluso sucedía en nuestros hogares por la falta del equipo requerido.

Aun así, fue una experiencia distinta, debido a que fue una de las primeras exposiciones que realizamos tras los dos años de pandemia, por lo que encontrarnos nuevamente en un plano físico nos permitió vivenciar algo diferente por fuera de la distancia y de las pantallas, compartiendo espacio con compañeros, colegas y otras personas del ámbito académico.

Para finalizar, consideramos que es un trabajo que nos abrió la puerta a un universo desconocido para nosotros, en los cuales adoptamos nuevas herramientas de diseño y nos preparó para que en un futuro sepamos y tengamos ideas sobre el diseño sonoro, a pesar de que existan cuestiones a mejorar.

## 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.