

REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE *DULCE HOGAR*

Julián Gabriel Alvarez - Federico Torres
Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Artes

Resumen

La asignatura Tecnología Multimedial 3, en su cursada del año 2021, aborda al sonido como un medio de representación de un entorno habitable.

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 y relato.

El presente trabajo final de cursada es uno de los exponentes representativos de un relato escénico dentro de una habitación. 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 virtual del año 2021, a causa de la pandemia que hemos venido padeciendo como sociedad.

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, guion, representación, diseño, realización

Texto

Datos del sonomontaje

Título: Dulce Hogar

Realizadores: Julián Gabriel Alvarez, Wanda Delfina Blanco, Amanda Pascual, María del Cielo Pérez Casal

Cátedra responsable (FdA-UNLP): Tecnología Multimedial 3

Consigna

Trabajo final: Guion y representación sonora de una escena

La propuesta de trabajo consiste en posicionarse en el rol de guionista y realizador sonoro.

Los criterios de diseño serán: la experiencia adquirida con los años, el sentido común y los contenidos abordados hasta ahora en la cursada.

Los pasos a seguir son:

- Guionar una escena sonora a partir de un entorno genérico propuesto.
- Graficar la habitación donde transcurre la escena mediante una planta.
- Representar la escena mediante un sonomontaje.

Escenografía propuesta

Una habitación cuadrada de 6 metros de lado. Una puerta que da a la calle y una ventana que da a un jardín. Otra puerta que da a una cocina. Contra una pared de la habitación hay un sillón y frente a él un televisor.

Generalidades del guion

La escena sonora debe tratar sobre un personaje que entra desde la calle e interactúa con dicho entorno. Hay que guionar narrativamente la escena y luego armar una planta de la habitación donde se dispongan los distintos elementos escenográficos y las distintas trayectorias del personaje. Luego hay que definir un punto de escucha.

Generalidades sobre la búsqueda y selección de materiales sonoros

Una vez que se tiene el guion y la planta hay que conseguir los sonidos para representar la escena y disponerlos en el tiempo y espacio mediante los recursos ya conocidos.

Se debe procurar la utilización de sonidos pertenecientes a las distintas cadenas sonoras, disponerlos mediante todas las formas de enlace posibles y que durante el relato los distintos sonidos sean susceptibles de ser apreciados según los distintos tipos de escucha.

Entrega

La entrega del trabajo final incluye guion, planta y el archivo de audio de la representación.

Guion

Mientras se oye el ruido del exterior y el constante tic tac del reloj, proveniente de la cocina, el sujeto se acerca caminando hacia su casa, toma en sus manos un juego de llaves, comenzando a seleccionar la correcta. Al alcanzar la puerta, toma la llave y la introduce en la cerradura, logrando abrirla e ingresando a su hogar, mientras deja de lado el exterior. Una vez dentro, enciende la luz al oprimir la tecla y deposita las llaves en un cuenco, sobre una cómoda a su izquierda. Se quita su abrigo y lo cuelga de un perchero, ubicado a su derecha. Poniéndose cómodo se quita los zapatos, y los deja caer a un lado de la puerta, junto al perchero.

Es así como comienza su trayecto hacia la cocina, atravesando la habitación principal para disponerse a lavar sus manos. Al terminar de higienizarse, se dirige hacia la heladera, la abre y toma una lata de gaseosa, preparándose para relajarse viendo algo de entretenimiento. Es por ello que se dirige nuevamente hacia la habitación principal, específicamente hacia el sillón, pasando cerca de la mesa ratona en la cual descansa un televisor y su control remoto.

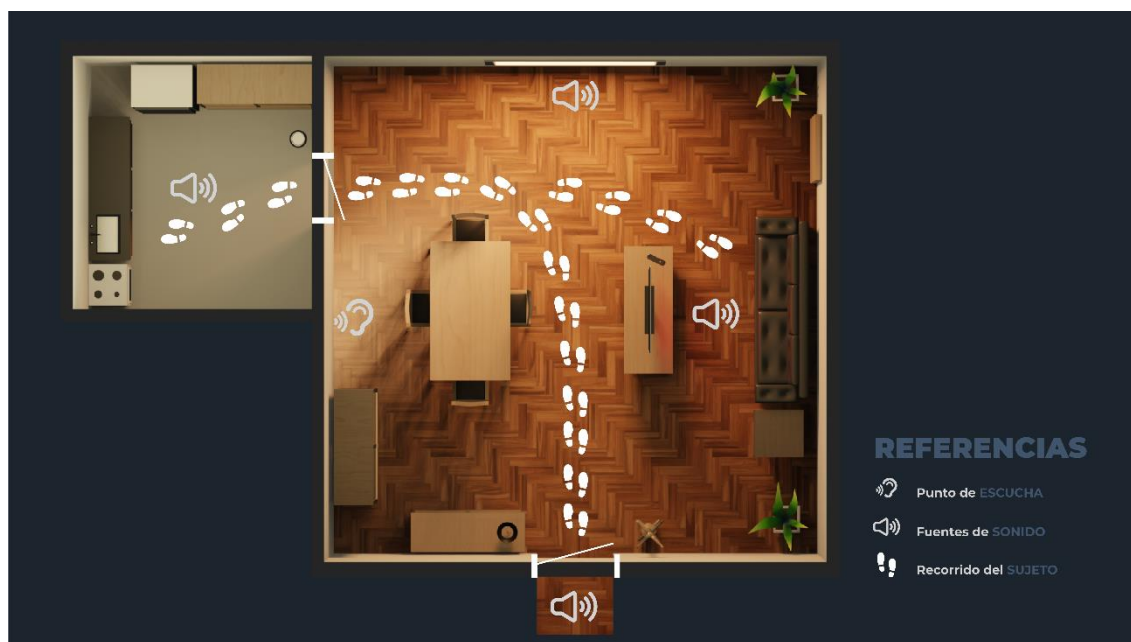
Sin embargo, antes de poder terminar su trayecto, un ruido en la ventana llama su atención. Se trata de su mascota, un gato, quien regresa a su hogar y da la bienvenida a su dueño, maullando para indicarle su necesidad de ser alimentado. El sujeto le abre la ventana, la cierra, y regresa junto al felino hacia la cocina, en la cual se dispone a

alimentarlo. Una vez saciada su hambre, retorna a su actividad, atravesando la habitación, rodeando la mesa ratona para luego descansar en el sillón.

De esta forma, oprime la tecla de encender del control, el televisor emite la señal de encendido y el sujeto selecciona el servicio de Netflix para gozar de una tarde de relajación. Su mascota regresa ronroneando y toma una cómoda posición a su lado, mientras la película que escogió comienza.

Planta

A continuación, puede observarse un plano detallado del espacio en el cual se desarrolla nuestra experiencia, el cual contiene además referencias sobre el punto de escucha, algunas de las principales fuentes de sonido planteadas, así como también el recorrido simplificado que realiza el sujeto en cuestión.



Memoria

Tras haber analizado lo establecido en la consigna, nos dispusimos a crear un entorno ficticio basado en la representación de lo que suponía para nosotros un espacio “conocido”, es decir, aquel que creíamos poseía el potencial de ser reconocido por el mayor número posible de escuchas. De esta forma, tomamos la elección de proponer una experiencia sonora que nos remita a una situación de comodidad y tranquilidad que suponíamos era parte de nuestra vida cotidiana en tiempos de pandemia, tratándose así de la narración sonora de la llegada y estadía de un sujeto a su respectivo hogar.

Una vez tenido en cuenta este concepto a tratar, continuamos por definir las distintas fuentes de sonido pertinentes al ámbito hogareño y sus respectivos sonidos; así como también llevar a cabo un boceto inicial del lugar en donde ocurriría nuestra

experiencia, incluyendo además las referencias de la disposición espacial de dichas fuentes de sonido y del punto de escucha, el cual sería nuestro referente principal en cuanto al tratamiento de sonido.

Luego, los sonidos seleccionados fueron intervenidos de forma tal que partan de un punto en común al normalizarlos, para posteriormente ser clasificados de acuerdo a su aparición en la narrativa, ya sea entre sonidos permanentes (aquellos que podrían percibirse durante toda la experiencia) y/o sonidos espontáneos (aquellos ligados a acciones o eventos propios de un momento determinado). Además, se distinguió entre su posición con respecto al punto de escucha para así determinar el grado de intervención de sus propiedades, de forma tal que permitan lograr una mayor inmersión al tener en cuenta nociones propias de la física y de la percepción del sonido que forman parte de nuestra realidad.

Bajo este criterio, se les ubicó de manera secuencial y yuxtapuesta, generando un sentido narrativo y consolidando la propuesta de nuestro proyecto.

Conclusiones

A menudo relegado y subyugado a las representaciones visuales, se debe tener en consideración y reivindicar al sonido como una unidad de sentido autónoma, la cual posee su propia potencia significativa y permite comunicar un mensaje determinado. Consideramos como alumnos, que es precisamente esta noción la cual constituye el objetivo y la esencia del proyecto realizado, puesto que al dejar de lado y abstraernos de toda representación gráfica (para así generar mapas y planos mentales que tengan su reminiscencia visual y una labor activa de la imaginación), fuimos capaces de construir un espacio ficticio y narrar una secuencia de hechos sola y exclusivamente mediante el sonido como elemento narrativo.

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.

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