

REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE *TRESNOLOGÍA*

Ramiro Gil - Daniel Reinoso
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: Tresnología

Duración: 2 minutos, 5 segundos.

Realizadores: Ramiro Gil, Máximo Trobat, Aldana Yaconanti, Agustín Conde

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

Detalles: Piso de madera, puertas de madera

1. Abre la puerta, entra, y cierra la puerta. Hay un paneo hacia la derecha indicándonos la ubicación de la puerta.

2. Camina hacia la tele y la enciende. Al caminar hacia la tele, hay cambios en el paneo y en la intensidad del sonido de los pasos, para denotar movimiento tanto en el espacio como cambios en la proximidad en referencia al punto de escucha.

3. Va al baño, entra, y deja la puerta abierta. Enciende la canilla y luego la cierra. Tenemos pasos que disminuyen en intensidad de volumen. En esta escena, una vez dentro de la habitación del baño, se utiliza un filtro pasabajos para atenuar las frecuencias agudas y mantener todas las frecuencias bajas menores a 1000Hz. Se aplica también una reverberación de baño por debajo de este filtro.

4. Apaga la televisión.

5. Va hacia la cocina y abre la puerta. Tenemos sonidos de pasos que van alejándose y cambiando de paneo.

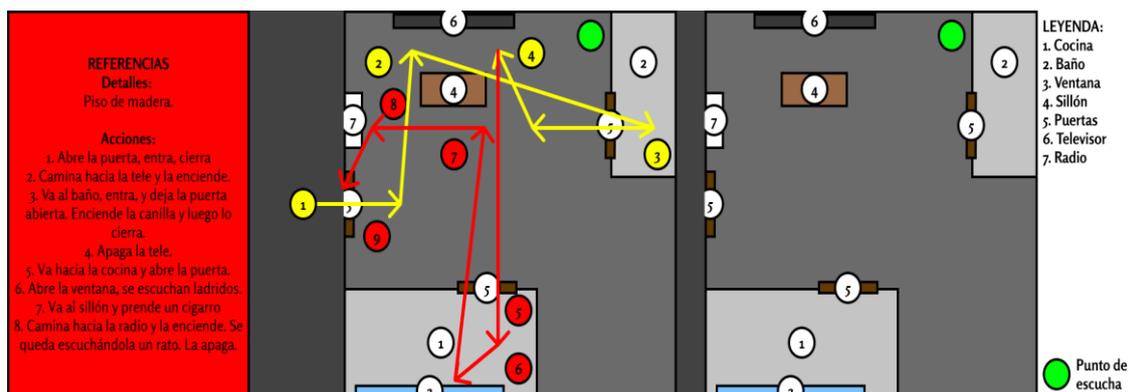
6. Abre la ventana, se escuchan ladridos. Al abrir la ventana, se escuchan leves sonidos de ambiente, como el del ladrido de perros a la distancia (en un volumen bajo para simular distancia), lo cual cede una vez que sale de la cocina y cierra la puerta.

7. Va al sillón, se sienta, e intenta prender un cigarro. Se levanta.

8. Camina hacia la radio y la enciende. Se queda escuchándola un rato. La apaga. Al caminar hacia la radio tenemos un paneo que nos devuelve al lado derecho inicial, dado que la radio está posicionada cerca de la puerta, la enciende y la sintoniza, tras escucharlo un rato, la apaga.

Fin

Planta



Memoria

El trabajo propuesto inicio con una búsqueda por una situación interesante de representar mediante el guionado de una serie de acciones acústicas que hagan uso de los diferentes parámetros del sonido, atravesando instancias de distancia, direccionalidad, y obstáculos en la transmisión del sonido para la realización de un sonomontaje.

Para dicho trabajo se planteó la situación de un punto de escucha en una esquina de un monoambiente, en el cual entra un personaje, recorriendo el espacio que le rodea; dichas acciones serian acompañadas (más bien representadas) por sus sonidos correspondientes.

Al acercarse al punto de escucha, aumentaría la sonoridad de los pasos, al cambiar su trayectoria de manera no-lineal con la proximidad del punto de escucha, y en su lugar desplazarse a lo largo de la habitación, sea de izquierda a derecha, se realizaría un paneo en el sonido, haciendo que, en un sistema de audición bilateral, el sonido aumente y disminuya de manera inversamente proporcional su sonoridad en un oído u otro correspondiéndose a la trayectoria del personaje.

Adicionalmente, encontraríamos instancias en las cuales se utilizarían filtros pasabajos para emular obstáculos entre los sonidos a la distancia, o al entrar el personaje al

baño para emular la obstaculización en el recorrido del sonido perteneciente a las fuentes sonoras en cuestión, como también, una leve reverberancia perteneciente a las características materiales del baño.

El guion representa un personaje que llega a su casa y pasa por su rutina habitual, casi sin objetivo o decisión alguna, dado que, tras entrar, deja el televisor encendido y no lo observa, si no que continúa recorriendo el espacio, lavándose las manos, abriendo la ventana, apagando la tele, probando intentar encontrar algo para escuchar en la radio, concluyendo últimamente tras apagar la radio.

Conclusiones

La experiencia de realizar dicho trabajo puso en juego varios conceptos de la acústica y del tratamiento sonoro, en los cuales pude poner en práctica distintas metodologías para la realización del mismo. La experiencia no solo consistió de aprender y saber trabajar las herramientas para la manipulación del sonido, sino que también poder idear un guion para una situación acústica la cual pudiera explorar el rango de posibilidades a cubrir para la consigna dada; tener en cuenta las características del espacio, los objetos a interactuar, la disposición en el espacio de dichos objetos, el recorrido del personaje tanto en proximidad como direccionalidad, y el apropiado empleo de las herramientas.

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.