

## REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE LLEGADA A CASA

Simón Luna Eliggi - 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: Llegada a casa

Duración: 1 minuto, 43 segundos.

Realizadores: Fabio Quinteros, Simón Luna Eliggi, Mercedes Gil

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 gionista 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.

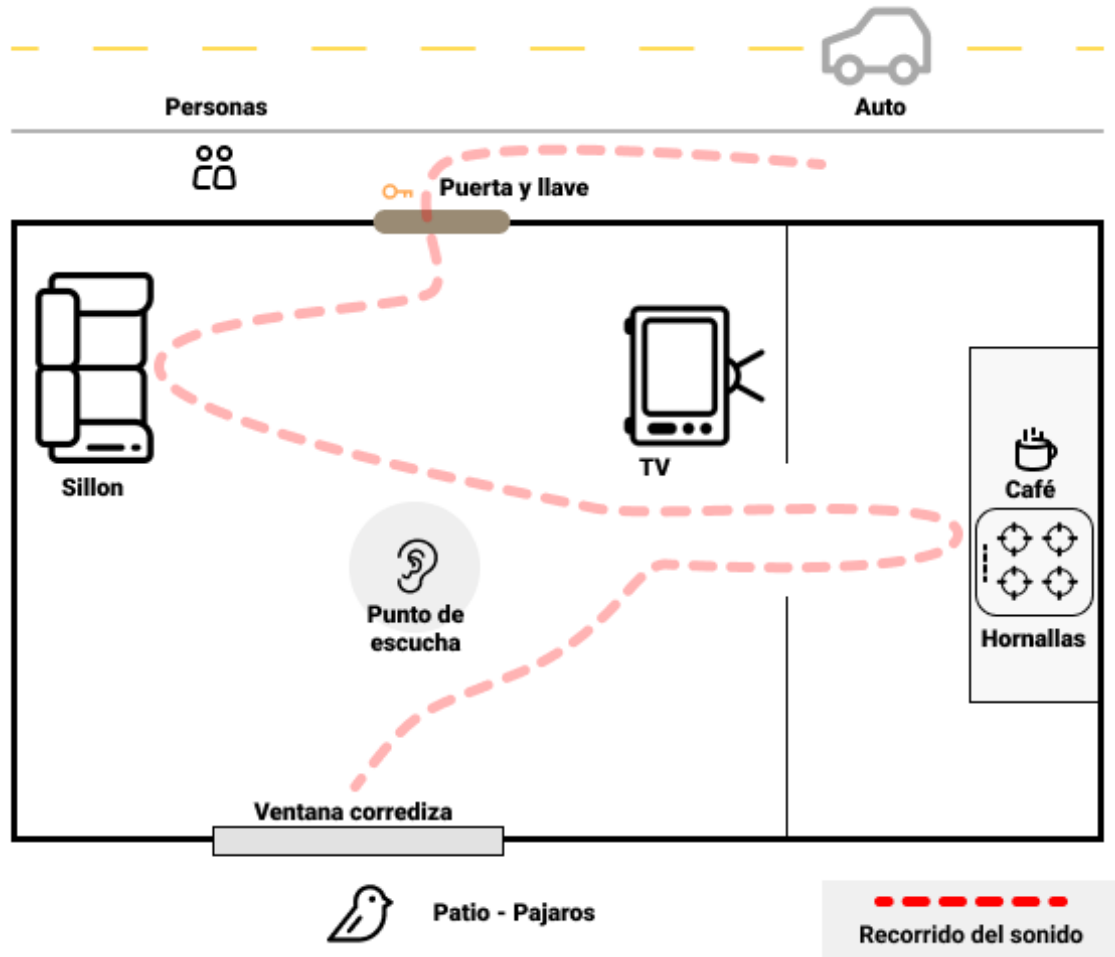
Entrega

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

Guion

Al comenzar, se escucha a la izquierda el sonido de un auto junto con el de personas charlando y caminando por la calle, seguido del ruido de unas llaves abriendo una puerta. Al abrirse, se aumenta el volumen de las voces por unos segundos hasta que se cierra la puerta. Se oye un suspiro que se acerca con pasos hacia el punto de escucha para sentarse en un sillón, todavía a su izquierda. Se escucha cómo esta persona prende el televisor que se encuentra delante del punto de escucha, algo alejado, para luego levantarse y alejarse del punto de escucha dirigiéndose hacia la cocina para prepararse un café (pasos, pava calentándose y agua en una taza). Se vuelven a oír pasos acercándose al punto de escucha, esta vez dirigiéndose hacia su derecha, en la que abre una ventana de donde provienen cantos de pájaros a la par que se oyen sorbos.

## Planta



## Memoria

Primero comenzamos planeando qué sonidos deberíamos de utilizar según el contexto y desde dónde deberían de provenir de acuerdo al recorrido, en este caso, pajaritos, voces, una tele, etc. Luego, los grabamos y editamos en *Audition* el volumen y su panorama. Algo que podríamos haber hecho pero decidimos dejar es el quitarle el *hiss* en *Audition* pero sentimos que, al ser un ambiente ruidoso y hogareño lo volvía más inmersivo.

## Conclusiones

*Audition* es una buena aplicación informática que, si se lo utiliza con destreza, se pueden lograr buenos efectos que pueden volver una experiencia mucho más inmersiva, por lo que se hace muy interesante continuar experimentando con los efectos más allá de las clases.

## 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.