

REPRESENTACIÓN DE ENTORNO SONORO: SONOMONTAJE *NOCHE MILLENNIAL*

Valentina Daruich- 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: Noche millennial

Realizadora: Valentina Daruich

Duración: 2 minutos, 54 segundos.

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

Punto de escucha: Comedor, contra la pared del patio pegado a la pared de la cocina

Momento del día: 10 de la noche

Estación y clima: verano cálido, leve brisa

Características de los materiales

Tipo de piso: Madera en general (parquet), mosaico en el baño y la cocina.

Tipo de puertas: Madera en el interior, metal en la entrada, corrediza para el patio

Tipo de ventana: Ventana de madera. Cortinas: tela (Si bien no interactúa el personaje influyen en la reverberación).

Paredes: 15 cm.

Calzado: Zapatos y pantuflas.

Perro: tamaño grande, adulto.

Guion narrativo

Se escucha el sonido de un auto que llega y se estaciona en la entrada de la casa, unos segundos después cierra la puerta del auto y activa la alarma. Se escucha la cerradura de la casa y se abre la puerta del frente (sonido de insectos desde la calle silenciosa). El personaje prende la luz y deja las llaves en el escritorio, se escucha al perro ansioso rasguñando la puerta, la persona enciende el televisor (está el volumen muy bajo con la introducción de una serie), luego se dirige hasta la puerta del patio para entrar al perro. Luego de entrarlo, abre la ventana para que corra aire (se escucha el movimiento suave de las plantas por la brisa e insectos), se va a la cocina con el perro, prende la luz, agarra la bolsa de alimento y le sirve, inmediatamente se pone a comer. El personaje va a la heladera agarra un paquete con pizza fría y coloca el contenido en el microondas. Mientras se calienta su cena va a la habitación a ponerse calzado más cómodo y de ahí al se dirige al baño para lavarse las manos. El perro, que ya terminó de comer camina hasta su cucha. Cuando suena el microondas, busca la pizza y va al sillón. Una vez sentada sube el volumen. Cuando termina de comer apaga el televisor.

Planta

Plano

Objetos

- 1 - Microondas
- 2 - Heladera
- 3 - Comida y plato del perro
- 4 - Mesa con silla
- 5 - Televisor
- 6 - Cama
- 7 - Mueble
- 8 - Auto
- 9 - Biblioteca
- 10 - Escritorio donde deja las llaves
- 11 - Alfombra
- 12 - Mesa con sillas
- 13 - Planta
- 14 - Perro
- 15 - Cucha del perro

Materiales

-  Ventana
-  Puerta metálica
-  Puerta de madera
-  Piso parquet
-  Piso de mosaico
-  Pared 15 cm.
-  Cortina

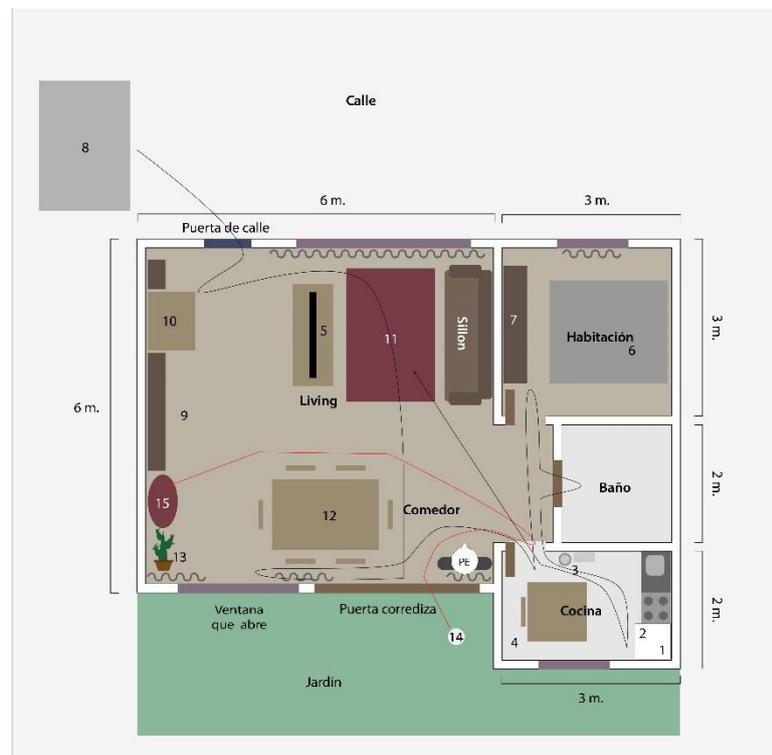
Recorridos

-  Personaje
-  Perro

Punto de escucha



*Todos los muebles y objetos con los que no se interactúa están pensados para crear un ambiente más real, ya que estos absorben parte de las vibraciones de los sonidos.



Memoria

El trabajo lo organicé en 4 etapas, la primera fue armar el guion que definiría los sonidos y las características del ambiente que condicionaría sus propiedades, esta etapa fue la más sencilla.

La segunda fue hacer un plano para especializar los sonidos y el recorrido de los personajes, acá pude hacer correcciones y planificar mejor el diseño del espacio para que los tiempos del relato porque en el primer guion el personaje iba y venía constantemente y esto implicaba un mayor trabajo de edición posterior.

La tercera etapa fue la búsqueda de los sonidos que es muy importante ya que su calidad va a permitir lograr un mejor resultado. Lo complejo fue encontrar sonidos gratuitos que tengan buena calidad o estén bien grabados, los sonidos disponibles no son verosímiles (no corresponden al comportamiento de la fuente).

Por último, el punto más flojo del trabajo es la edición, es la etapa que lleva más tiempo y muchos de los sonidos están un poco exagerados porque lleva entrenamiento y comprensión del comportamiento de los sonidos en los ambientes que nos rodean para lograr emular desde la edición esos cambios, creo que los más notorios son los filtros de frecuencia.

Conclusiones

Fue un trabajo muy interesante y desafiante porque en nuestra disciplina el sonido es un elemento del lenguaje que siempre queda relegado o tiene una función de relleno. Trabajar con sonidos únicamente para construir una situación cotidiana que se entienda no fue tan simple siendo la primera materia en la que tenía una aproximación al campo sonoro.

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.