



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Departamento de Música

Seminario optativo: *Diseño Sonoro* (Año 2019)

Docente: Mag. Andrés Duarte Loza
dualoz@gmail.com

Régimen: cuatrimestral

Promoción: directa

Destinatarios: Estudiantes avanzados de todas las carreras del Departamento de Música y del Departamento de Artes Audiovisuales.

Introducción

El término diseño sonoro o diseño de sonido, cobró notoriedad en su versión anglófona (*sound design*) en el contexto de la industria cinematográfica hollywoodense de fines de la década del 70, motivo por el cual, es especialmente asociado a este campo del arte y la industria cultural. El diseño sonoro surgido desde este epicentro generó dos visiones arquetípicas del diseñador sonoro: una que lo caracterizó como un inventor de sonidos y efectos sonoros producidos especialmente para cada film, donde su participación tiene sobre todo lugar en la etapa de la postproducción. La segunda visión lo ubicó en el rol de responsable-supervisor de la totalidad de la banda de sonido, en diálogo cercano con el director desde la etapa inicial de la preproducción de un film hasta su postproducción. Más allá de estas visiones irradiadas desde los arquetipos construidos desde Hollywood, el rol del diseñador sonoro dependerá siempre de la propia experiencia del diseñador, el medio en el que se encuentre y sus recursos, así como también el grado de injerencia que se le otorgue o pueda lograr en cada producción.

Por otro lado, desde una perspectiva histórica del arte, el término se vincula también con una gran cantidad de prácticas antiguas, modernas y contemporáneas relacionadas con la creación sonora, musical y audiovisual. Por ese motivo la ambigüedad del término es inexorable si se pretende buscar una definición cerrada u homologarlo a alguna figura destacada de la industria cinematográfica u otra disciplina específica. Por ese motivo, cobra un profundo interés indagar sobre su concepción más amplia, enfatizando su cualidad de actividad transdisciplinar, y su amplio espectro de incumbencias.

En términos generales el diseño sonoro es una forma de creación sonora que involucra la proyección, planificación, producción y realización sonora para múltiples disciplinas artísticas sonoro-musicales, audiovisuales y sonovisuales. Su estudio puede, de esta manera, remontarse a los mismos orígenes del teatro y proyectarse hasta nuestros días en sus aportes a la producción musical, la radio, el cine, la televisión, la industria de los video-juegos, la telefonía móvil, los juegos de azar, así como en campos más exclusivamente enfocados al sonido como el arte sonoro, la composición musical y la sonorización. En la actualidad el diseño sonoro tiene injerencia en el ámbito de la creación, producción e investigación sobre el sonido y la música en cualquier dominio humano que lo requiera como una necesidad.



Fundamentación

Existen dos ideas fuertemente arraigadas al concepto de diseño: la primera es su tradicional asociación al campo de “lo visual” y la segunda su pertinencia dentro del terreno de las disciplinas conocidas como “proyectuales”.

En el marco de una cultura global, visualmente orientada, la imagen ha gozado de una holgada hegemonía como medio predilecto para la producción de sentido y como forma de comunicación extraverbal. Esta hegemonía entró en crisis especialmente en los últimos años con el auge de las nuevas formas de comunicación masiva, internet, las redes sociales, y los nuevos dispositivos tecnológicos audiovisuales de bajo costo que llevaron a la sociedad global -en un corto lapso- hacia una forma de cultura que podríamos denominar “*cultura pan-audiovisual*”. Cada vez más personas pasan más tiempo interactuando con dispositivos audiovisuales con capacidad de conectarse a la red. Estas son algunas de las principales razones por las que el concepto de diseño inició un camino de expansión y migración progresiva hacia otros campos del conocimiento y de los ámbitos profesionales. Lejos de agotarse como una disciplina complementaria, subsidiaria de otras y al servicio del marketing de la mencionada cultura pan-audiovisual, el diseño sonoro, por el contrario, se erige como un pilar fundamental en cuanto a sus aplicaciones tanto en el campo artístico como el comunicacional, así como en lo relativo a su proyección hacia temáticas más generales, comprometidas con problemáticas sociales, ambientales, regionales y globales. El diseño sonoro propone aplicar las lógicas aportadas por el diseño al campo de los fenómenos y producciones sonoro-musicales, audiovisuales y sonovisuales, así como nuevas lógicas surgidas de su propio desarrollo. Para ello, desde una perspectiva abierta, atendiendo a su cualidad de disciplina proyectual es entendido como una actividad creativa que implica la planificación de una idea que es desarrollada por numerosas elaboraciones y reelaboraciones producidas durante todo el proceso de creación hasta su plasmación final. De esta manera, el diseño sonoro es abordado como un proceso de síntesis entre el pensar y el hacer con el sonido y la imagen, atendiendo a las necesidades y a la finalidad de una producción y su contexto, en el que se crean sus propias lógicas y modos de producción en función de cada proyecto en particular.

Como ocurre en otros campos del diseño, el diseño sonoro tomará en cuenta aspectos de tres dimensiones fundamentales:

La artística con un necesario basamento en concepciones estéticas, conceptuales e ideológicas. **La productiva**, desde una perspectiva relacionada con la esfera del arte pero también con las industrias culturales que requieren de planificación en términos de sustentabilidad, aplicabilidad, funcionalidad y utilidad.

En tercer lugar, **la del compromiso social**, con la comunidad, con nuestro entorno y con el medio ambiente. Como actividad productiva y creativa su meta última debería ser la de contribuir a mejorar y aportar constructivamente al desarrollo de la cultura de la sociedad en la que se realiza, así como también fomentar el desarrollo del juicio crítico en el campo de las artes sonoras, audiovisuales y sonovisuales.

Estas tres dimensiones se hayan en permanente tensión en el contexto de la práctica profesional, planteando de esta manera, un desafío estético, ético e ideológico a todo aquel que quiera convertirse en un diseñador sonoro o nutrirse de los aportes de este área del conocimiento.



Objetivos

- . Generar un espacio transdisciplinario de discusión teórica y práctica sobre los fenómenos sonoros, musicales, audiovisuales y sonovisuales desde la perspectiva del diseño sonoro.
- . Dar relevancia a la integración pluralista de las expresiones sonoras y musicales del paisaje sonoro autóctono y el diálogo con otras expresiones de distintas procedencias en el campo de la creación artística.
- . Expandir el concepto de diseño al campo del arte sonoro, la música, el arte audiovisual y sonovisual.
- . Dar cuenta de la multiplicidad de aplicaciones y funciones del diseño sonoro en los ámbitos del arte, la industria cultural y los medios masivos de comunicación.
- . Enfatizar la importancia en los términos de la comunicación y de la generación de sentido que implica la creación sonoro-musical y audiovisual.
- . Acercar los conocimientos necesarios para el dominio conceptual y práctico de algunos de los recursos y estrategias más empleados en la actualidad desde el diseño sonoro para la producción de proyectos audiovisuales.
- . Comprender los procesos, estrategias, técnicas y metodologías de producción sonora dentro de los medios audiovisuales.
- . Favorecer la interacción y el trabajo colaborativo con otros estudiantes provenientes de diversas disciplinas artísticas en múltiples situaciones y contextos de producción.
- . Fomentar el desarrollo de la capacidad analítica y crítica a la hora de tomar determinaciones estéticas, técnicas e ideológicas en cada proyecto, atendiendo al medio productivo y el contexto social en el que se desarrollará.
- . Proponer trabajos de resolución práctica que reproduzcan, en la medida de lo posible, situaciones similares a las del ámbito profesional.

Unidades temáticas

Unidad I

La evolución del diseño sonoro, su perspectiva histórica. La profesionalización del diseño sonoro. La música como sonido y el sonido como música. La dimensión histórica del sonido: historiofonía y diseño sonoro.

Unidad II

Paisaje sonoro natural y artificial. Paisaje sonoro real y virtual. Paisaje sonoro rural y urbano. Análisis del Paisaje Sonoro: Los componentes del paisaje sonoro y sus características. La creación sonora y el entorno. El diseñador sonoro como diseñador acústico. El diseñador sonoro y su responsabilidad social. La experiencia sonora y la memoria sonora. Formas de escucha: la escucha transmedial.



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Departamento de Música

Unidad III

Sonido e imagen: la audiovisión. Introducción al análisis de bandas de sonido. La estructura de la banda de sonido y sus componentes. La voz humana: sentido y sentimiento. Modelos de análisis audiovisual y análisis de la banda de sonido, casos de estudio. Sinergia audiovisual. La construcción del espacio-tiempo sonoro y audiovisual.

Unidad IV

El universo acústico-analógico y el universo electroacústico-digital. Sonido microfónico, generativo y procedural. Grabación de sonido de campo, sonido directo y de postproducción. Software para el diseño sonoro: introducción al diseño sonoro con aplicaciones informáticas.

Unidad V

Narrativa sonora, narrativa audiovisual y narrativa sonovisual. Estrategias para el análisis de un guión desde la perspectiva del diseño sonoro y la música. La planificación de un diseño sonoro en base a su función narrativa. Estrategias gráficas de preproducción del diseño sonoro. Los usos del diseño sonoro como herramienta para revelar los estratos extraverbales y extravisuales de la narrativa audiovisual. Tipos de narrador.

Unidad VI

Diseño y producción de sonido para medios audiovisuales: Aplicación y metodología de trabajo del diseño sonoro para cine. Aspectos comunes y diferencias. Creación del diseño sonoro paso a paso: Estrategias y metodologías para proyectar y planificar un diseño sonoro (etapas de preproducción-producción y postproducción). Aportes del diseño sonoro para la producción musical.

Metodología

El diseño sonoro presenta una naturaleza eminentemente transdisciplinaria. Por ese motivo involucra la interacción y el trabajo en equipo de una gran variedad de profesionales que poseen formaciones y experiencias diversas. Al ser un seminario destinado a estudiantes avanzados de todas las carreras de música y de artes audiovisuales se fomentará el intercambio y la interacción entre ellos, ya que, permitirá abordar los temas desde distintas perspectivas disciplinarias promoviendo el trabajo en equipo desde una concepción interdisciplinaria y transdisciplinaria. Para ello se vuelve necesaria la aplicación de una multiplicidad de enfoques y propuestas metodológicas que estén de acuerdo con la especificidad de cada proyecto de producción que surja como propuesta de trabajo durante la cursada. Debido a esta cuestión, el abordaje será teórico-práctico con énfasis en la aplicación del



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Departamento de Música

diseño sonoro dentro de distintos tipos de producciones sonoro-musicales, sonovisuales y audiovisuales, apuntando a destacar, de esta forma, las particularidades de su aplicación en cada contexto de producción. En las clases se presentará el marco teórico correspondiente a cada contenido junto con su contrapartida práctica mediante la resolución de trabajos vinculados al ámbito profesional que propiciarán el intercambio de ideas entre los estudiantes en el rol de responsables creativos de cada tarea-proyecto. Los trabajos requeridos consistirán en:

a. Trabajos prácticos individuales

Se elaborarán en el transcurso del seminario una serie de trabajos prácticos individuales que involucrarán la aplicación de los conceptos y contenidos desarrollados en clase que serán presentados en el ámbito del aula para su discusión y el intercambio grupal.

b. Trabajo práctico final

Al mismo tiempo, durante todo el transcurso del seminario se planificará y desarrollará hasta su realización final un trabajo práctico en equipos preferentemente integrados por estudiantes de distintas carreras. El trabajo emulará una situación práctica profesional de un equipo de diseño sonoro en alguno de los formatos audiovisuales, sonoros y/o escénicos abordados en el seminario desde su etapa de preproducción hasta la de postproducción para finalmente realizar su presentación final en forma de muestra o exhibición.

Evaluación

Se realizará la evaluación parcial de cada trabajo práctico asignado en forma presencial y además se realizará el seguimiento en clase del trabajo final grupal, que será presentado en la etapa final de la cursada y tendrá una posibilidad de reelaboración y/o ampliación.

Para conseguir la aprobación del seminario se deberá contar con el 80 % de asistencia, presentar el 100% de los trabajos prácticos individuales y aprobar con una calificación mínima de 6 (seis) el trabajo final.

Bibliografía

Beauchamp, Robin. *Designing Sound for Animation*. Oxford: Focal Press, 2005.

Chion, Michel. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós, 1993.

Chion, Michel. *La música en el cine*. Barcelona: Paidós, 1997.

Chion, Michel. *El sonido. Música, cine, literatura...*, Paidós. Barcelona, 1999.

Duarte Loza, Andrés. *Música y sonido en el diseño del espacio-tiempo audiovisual*. En: *Actas del I Congreso de Música Popular*. Papel Cocido. La Plata, 2016.



Universidad Nacional de La Plata
Facultad de Bellas Artes
Departamento de Música

Farnell, Andy. *Designing Sound*. Cambridge: The MIT Press, 2010.

Gorbman, Claudia. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Indiana University Press. Indiana, 1987.

Jullier, Laurent. *El sonido en el cine*. Paidós, Barcelona, 2007.

Kaye, Deena y Lebrecht, James. *Sound and Music for the Theatre*. Elsevier. Oxford, 2009.

Maggiolo, Daniel (2001) Ponencia: Proyecto Paisaje Sonoro Uruguay. Montevideo: Cuarta Jornada Regional Sobre Ruido Urbano. Disponible en <http://www.eumus.edu.uy/eme/ps/proyectos/jornadasruido.html>

Murch, Walter. *In the Blink of an Eye*. New York: Silman-James Press. 2001.

Neuhaus, Max. *Diseño Sonoro*. Disponible en <http://www.eumus.edu.uy/eme/ps/txt/neuhaus.html>

Rodríguez Bravo, Ángel. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Paidós. Barcelona, 1998.

Schafer, Raymond Murray. *The Music of the Environment*. Universal Edition. Toronto, 1993.

Schafer, R. M. *The Tuning of the World*. Knopf. New York, 1977.

Schafer, R. Murray. *Nunca vi un sonido*. En *Voices of Tyranny Temples of Silence*. Ontario, 1993. Arcana Editions. Traducción de: Grupo Paisaje Sonoro de la Escuela Universitaria de Música de la Universidad de la República, Montevideo.

Sonnenschein, David. *Sound design: the expressive power of music, voice, and sound effects in cinema*. Michael Wiese Productions. California, 2001.

Truax, Barry. Paisaje sonoro, comunicación acústica y composición con sonidos ambientales. En *Contemporary Music Review*, Vol. 15, Part 1. Burnaby: Simon Fraser University. Burnaby, 1996. Traducción Grupo Paisaje Sonoro.