

Diseño de Sonido. Del oficio a la educación académica

Juan Manuel Fernandez Torres (*)

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 233-236. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2023
Versión final: abril 2024

Resumen: La presente propuesta propone un acercamiento teórico-conceptual del Diseño de Sonido. El término posee un claro (re)conocimiento desde la práctica profesional, es decir en el campo específico de la producción y sus agentes implicados en este arte/oficio, pero en el espacio académico aún no ha sido suficientemente explorado. Se propone una reconstrucción sobre la genealogía del concepto de Diseño de Sonido, a la vez tratar de entender cómo su propio recorrido histórico define la construcción de la profesión por los anclajes socioculturales que determinan la decodificación e implicación entre la vinculación de los recursos sonoros.

Palabras claves: Sonido – Diseño – Arte – Audiovisual.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 235]

La presente propuesta propone un acercamiento teórico-conceptual del Diseño de Sonido, pensando en el modo en que este emerge desde la profesión por los definidos u autoproclamados diseñadores de sonido, al fin de generar una reflexión desde el hacer de la profesión y cómo transmitir el reflexiones tanto teóricas como prácticas dentro de espacios de formación académica.

El término posee un claro (re)conocimiento desde la práctica profesional, es decir en el campo específico de la producción y sus agentes implicados en este arte/oficio, pero en el espacio académico aún no ha sido suficientemente explorado. Personalmente me interesa esta forma de abordaje ya que me interpela como docente dentro de la universidad, pero también como hacedor del diseño sonoro tanto para el audiovisual como en propuestas de arte escénico.

Como propuesta académica se propone una construcción sobre la genealogía del concepto de Diseño de Sonido, a la vez que sobre cómo su propio recorrido histórico define la construcción de la profesión por los anclajes socioculturales que determinan la decodificación e implicación entre la vinculación de los recursos sonoros. El interés está puesto en circunscribir el abordaje del concepto como evolución histórica y geográfica en cuanto a investigaciones previas, como así también en considerar diversos ámbitos de aplicación en la producción artística y comunicativa en/desde la producción de sentido de lo sonoro. La investigación avanza sobre la construcción teórica y la formulación de conceptos que abordan posibles categorías sobre el manejo en la producción de sonidos, tratando de buscar resultados sobre la decodificación/anclaje en la construcción de un mensaje (en su capacidad de significar desde la forma sonora); pensar en posibles aportes para generar estructuras clasificables como sonido, ícono, índice y símbolos sonoros, ente sonoro, acontecimiento sonoro, metáfora sonora y luego la relación entre sonidos y receptor como un todo signifiicante. Estas nociones previas permiten instalar la pregunta acerca de una denominación, propia de lo sonoro, posible para designar las unidades mínimas de significación e intentar delimitar sus alcances.

Para reconstruir el surgimiento del término Diseño de Sonido es necesario poder entender los procesos llevados a cabo por diversos actores pertenecientes al ámbito audiovisual predominantes hacia fines de la década de 1970, comienzo de los 80 's en Estados Unidos. Estos cambios son analizables atendiendo a las singularidades que se presentaban en este recorte geográfico y en marco de una sociedad con sus particularidades ante el modo de consumo de productos culturales, pero sobre todo es necesario comprender las transformaciones del contexto de las "Industrias Culturales", a las cuales Ramón Zallo (1988: 26) las explica como "un conjunto de ramas, segmentos y actividades auxiliares industriales productoras y distribuidoras de mercancías con contenidos simbólicos, concebidas por un trabajo creativo, organizadas por un capital que se valoriza y destinadas finalmente a los mercados de consumo, con una función de reproducción ideológica y social". El término Diseño de Sonido o Diseñador de Sonido surge por primera vez en los créditos de una película (sound designer) designando a Walter Murch por su trabajo en *Apocalypse Now* (1979), de Francis Ford Coppola. Claramente su surgimiento no es un hecho gratuito, muy por el contrario, es el resultado de múltiples factores intra/trans disciplinares, vinculados a las necesidades comerciales/económicas, pero sobre todo discursivas que el cine norteamericano necesitaba para volver a "llenar" las salas. Desde entonces, los términos Diseño de Sonido y Diseñador de Sonido siguieron complejizándose desde el campo profesional y, gracias a los continuos avances de la tecnología, lo discursivo se potenció y su posibilidad de dialogar con otras disciplinas artísticas, aparte del audiovisual, se diversificó. En Argentina el máximo referente del Diseño de Sonido dentro del audiovisual fue José Luis Díaz (El Secreto de sus Ojos, Relatos Salvajes, etc) quien se encargó no sólo de profundizar su aplicación desde la profesión sino que, además, propuso líneas de posibles investigaciones teóricas. Lamentablemente falleció en el año 2020, pero su legado sienta un precedente, tanto dentro del propio campo profesional, como también académico, con el afán de cuestionar los modos de hacer, y apostar a darle un

espacio desde la reflexión para generar un acercamiento teórico-conceptual al Diseño de Sonido.

Así mismo pensar al Diseño de Sonido como una profesión académica se lo debe entender como un término en vías de construcción. Sobre todo cuando se lo piensa frente a la trayectoria e historicidad de otros diseños (arquitectónico, industrial, gráfico, etc.). Hasta incluso el modo en el cual se puede pensar al término en la actualidad es aún más complejo, o al menos muy versátil, pensando en los múltiples espacios y ámbitos de aplicación, y no solo el audiovisual. Para comenzar a entender estas reflexiones es importante primero tomarse el trabajo de descomponer la combinación de conceptos que componen el concepto Diseño Sonoro como un todo. En primer lugar partimos del término Diseño que, acoge más de un significado y puede referirse tanto a un proceso (la práctica del diseño) o al resultado del mismo proceso (un diseño o un boceto); también puede referirse a un producto fabricado (producto de diseño) o a la apariencia o patrón general de un producto (el diseño de un vestido). Este conglomerado de posibilidades, influyen en la disciplina del diseño, y es consecuencia de las circunstancias en que se originó ésta. Otro factor a tener en cuenta al reflexionar sobre el término diseño es que éste cambia constantemente, ya que sus prácticas y significados vienen condicionadas por dinámicas inestables como la tecnología, las políticas de consumo o las ideologías.

El diseño es una actividad multidisciplinar y el diseñador un generalista que maneja conocimientos de muchas áreas. Su trabajo, y sus resultados, está influido por su cultura, su creatividad y las tendencias estéticas e ideológicas. La palabra diseño tiene sus raíces en el verbo latino *designare*, derivado de *signum* y que significa en latín “marcar con un signo” o “representar simbólicamente mediante signos”. El término latino, que en español derivó en *designar*, pasó al Italiano como *disegno* y fue popularizado durante el Renacimiento por Giorgio Vasari, quien unifica la arquitectura, la pintura y la escultura bajo el epígrafe “la artes del diseño”, dando al término un significado doble aún vigente que integra tanto la proyección de una idea como su producto. La palabra diseño quedará así ligada a los procesos de ideación y planificación así como al arte, tal y como ocurre en Francia, donde *disegno* derivará en *dessin*, haciendo referencia al dibujo. La evolución del diseño y el arte a partir de la industrialización traza un mapa de encuentros y desencuentros en el que cada uno acaba tomando un camino diferente. Durante años, mientras el diseño se arrojaba a los brazos de la tecnología y daba respuesta a nuevas urgencias estéticas provenientes de la industrialización, el arte, desde una posición más asentada e institucional y académicamente privilegiada, acapara toda la tradición teórica en relación a lo visual. El arte aludiendo a la alta y baja cultura, fue haciendo suyos conceptos como la estética y sus categorías, la creatividad, la expresión, la libertad, etc. Llegado el momento arte y diseño tomaban vías independientes, quedaba la impresión de que lo que el diseñador hacía era sólo ejecutar unas demandas, ser un obrero de la estética al servicio de los poderes económicos. Entendiendo la industrialización como el centro en el consumo y la producción de objetos. La realidad es que todos estos conceptos, (expresión, estética, creatividad) son inherentes al Diseño, si bien

deben dar respuesta a propósitos diferentes a los del Arte. Y, puesto que la teoría del diseño no ha sido lo suficientemente madura para tratar todos estos aspectos con rigurosidad, la única manera de reivindicar su cualidad intelectual y su participación en todas estas realidades ha sido la de pretender ser arte. Debemos pensar en estas actividades como paralelas y no opuestas. Arte y Diseño comparten un impulso, pero tienen historias diferentes. El diseño es un fenómeno cultural. Propone, desde la libertad creativa, nuevos modos de uso y referentes simbólicos, invitándonos a establecer unas relaciones distintas con el entorno doméstico o urbano. El diseño es quien configura en toda su variedad el universo de los objetos artificiales que responde en cada momento a las características culturales, políticas y sociales de la sociedad que lo crea y que es, a su vez, uno de los medios a través de los cuales nos relacionamos y comunicamos los seres humanos.

Poder llegar a una definición propia de lo Sonoro dentro del diseño parece ser una tarea compleja o poco explorada, pero variados son los teóricos y/o profesionales que dedicaron su trabajo para planear herramientas analíticas y aproximaciones teóricas. Parte de la complejidad para establecer su definición, reside en que se pueden observar prácticas denominadas como diseño sonoro en variadas disciplinas como la música, el cine, la publicidad etc. Los profesionales que la ejercen también provienen de diversas disciplinas u oficios, como la música, la ingeniería acústica, las tecnicaturas de sonido y grabación o la realización audiovisual en general.

Atravesado este recorrido entonces es pertinente tratar de generar una definición propia, o al menos personal, de lo que el concepto Diseño de Sonido significa y se propone la siguiente: El Diseño de Sonido comprende la pre concepción sistematizada de la forma y características del sonido, (sociales, tecnológicos, estéticos, psicológicos y físicos) a fin de crear un discurso (semántico y funcional) teniendo como fin la construcción/incorporación a productos culturales.

En base a esta definición es que podemos entender que la constitución del diseño se define cuando comparte modos, operaciones y procesos de racionalización de lo proyectual heredados de un *modus operandi* de la cultura industrializada moderna en relación dialógica con las industrias de lo cultural. Ahora debemos pensar que el vínculo entre el Diseño y lo Sonoro, sobre todo como emergente conceptual dentro del audiovisual, permite ser pensado desde los modos de articular cadenas de significados como tomas de decisiones a través del uso de dispositivos técnicos/tecnológicos. La reflexión sobre la constitución del diseño sonoro surgirá de ejercitar dialécticamente su relación con la música, de repensar desde otro lugar (el sonoro) la dialéctica arte- diseño, sin buscar en esta dicotomía una resultante positiva superadora, sino nuevas problemáticas o preguntas que contribuyan al esclarecimiento teórico de la delimitación disciplinar de esta definición.

La vinculación entre el diseño y lo sonoro no es una cualidad natural o inmanente perteneciente a los sonidos sino que es una función relativa otorgada por los contextos y construida por las culturas en capas cronológicas.

Nace de las diversas relaciones que se construyeron entre diversos roles dentro del audiovisual, pensando también en construcciones técnicas y discursivas con significados de naturaleza compleja múltiples y variables. El diseño sonoro reúne a todos aquellos productos y sistemas de circulación en los que el sonido (incluida la música) portan primordialmente una función y esta función es de tipo comunicacional y produce necesariamente significados; y además, tiene el potencial de semantizar situaciones (imágenes, escenas de una película, productos, etc.).

Es necesario reflexionar desde el arte audiovisual cómo se producen estos procesos de decodificación entre el mensaje y los espectadores, principalmente porque es en donde se menciona al Diseño de Sonido como un término emergente. Los discursos audiovisuales están impregnados de procesos de semantización, y que como productos artísticos además son polisémicos; estos procesos se dan en cada uno de los planos de significación tanto en el sonido como en las imágenes, como así también desde el propio guion. La creación del diseño audiovisual dispone de un sistema sintáctico que se crea en cada caso particular, dado que cada diseño audiovisual es una unidad de sentido. Se cohesionan a partir de la lógica interna con que se estructuran las formas que participan en él. Todo el trabajo del cine desde sus comienzos a la actualidad, cómo así también sus subproductos e hibridaciones hoy dominantes, ha tendido a usar a los discursos sonoros, ofreciéndoles una correspondencia en la imagen y, por tanto, a asegurar entre imagen y sonido una relación binívoca, aunque podríamos decir «redundante».

Pensar en el Diseño de Sonido es pensar en un quiebre en este modo de estructurar sentidos. Podemos entender este cambio como un renacer del interés por formas del audiovisual en las que el sonido no estaría ya, o por lo menos no siempre, sometido a la imagen, sino que sería tratado como un elemento expresivo autónomo del filme, pudiendo situarse en diversos tipos de combinación con la imagen. Considerar al sonido como diseñado permite acentuar la carga emotiva de la comunicación, reforzando el valor expresivo de la imagen, dándole relieve al dotarla de una dimensión envolvente para que el espectador se sienta dentro.

La variabilidad sonora, los cambios de intensidad respecto al sonido precedente consiste en introducir nuevos sonidos e ir variando la imagen asociada a ellos. Todo este juego bidireccional de sonidos e imágenes genera una atmósfera que refuerza la verosimilitud del universo creado. Debemos entender al diseño de sonido (dentro y fuera del audiovisual) como el resultado de las industrias culturales. Técnica/Tecnología y Arte. Su aparición como disciplina es tardía, si bien anteriormente a la consolidación del rol en el cine existieron prácticas de diseño para teatro y radio, como así también el arte sonoro como un antecedente. La evolución del poder del capital cultural convirtió al cine en industria, como sistema de producción y sobre todo como modo de consumo y es así que el diseño sonoro nace de múltiples encuentros entre oficios y artistas o artesanos, donde su construcción está vinculada a la comunicación y consumo masivo.

Definir al Diseño de Sonido en verdad permite definir los procesos e industrias culturales propias de cada época

y región. No existe una única forma o técnica para el abordaje del Diseño, sino que se encuentra de manera intrínseca a la propia identidad de la obra que se crea.

Referencias bibliográficas

- Buddemeier, H. (2015). *Medios de comunicación auditivos*. Buenos Aires: Antroposófica.
- Chalkho, R. (2014) *Diseño sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales*. Buenos Aires: Cuaderno 50 | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Chion, M. (1999) *El Sonido*. Barcelona: Paidós.
- Chion, M. (1993) *La Audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- Luna, F. (2016) *Diseño de sonido para producciones audiovisuales*. Buenos Aires: Club Burton.
- Rodriguez Bravo, A. (1998) *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Barcelona: Paidós.
- Saitta, C. (2012) *La banda sonora, su unidad de sentido*. Buenos Aires: Cuaderno 41 | Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo.
- Saitta, C. (2008) *La banda sonora en las artes cinéticas*. Buenos Aires: Escuela Gráfica Manchita
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sonnenschein, D. (2001). *Sound Design. The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema*. Seattle: Michael Wiese Productions.
- Thom, R. (2011). "Screenwriting for Sound". En: *The New Soundtrack*, 1 (2), pp.103-112. doi:10.3366.
- Wisnik, J. (2015) *Sonido y Sentido*. Buenos Aires: La Marca.
- Zallo, R. (1988). *Economía de la comunicación y la cultura*. Madrid: Akal.

Abstract: The present proposal proposes a theoretical-conceptual approach to Sound Design. The term has a clear (re)knowledge from professional practice, that is to say in the specific field of production and its agents involved in this art/craft, but in the academic space it has not yet been sufficiently explored.

We propose a reconstruction on the genealogy of the concept of Sound Design, while trying to understand how its own historical journey defines the construction of the profession by the socio-cultural anchors that determine the decoding and involvement between the linking of sound resources.

Keywords: Sound - Design - Art - Audiovisual.

Resumo: A presente proposta propõe uma abordagem teórico-conceitual do Sound Design. O termo tem um claro (re)conhecimento a partir da prática profissional, ou seja, no campo específico da produção e seus agentes envolvidos nessa arte/artesanato, mas no espaço acadêmico ainda não foi suficientemente explorado.

Propomos uma reconstrução da genealogia do conceito de Sound Design, ao mesmo tempo em que tentamos entender como seu próprio percurso histórico define a construção da profissão por meio das ancoragens socioculturais que determinam a decodificação e a implicação entre a vinculação de recursos sonoros.

Palavras-chave: Som - Design - Arte - Audiovisual.

(*) **Juan Manuel Fernandez Torres:** “Doctor en Artes” UNC actualmente en curso. “Licenciado en Cine y Televisión” UNC 2013 “Técnico Productor en Medios Audiovisuales” UNC 2007 Profesor Sonido I. Facultad de Artes UNC Profesor Sonido II. Facultad de Artes UNC Profesor Ingreso a los Estudios Audiovisuales. Facultad de Artes UNC Profesor Montaje I. La Metro. Profesor Sonido II. La Metro. Profesor

Sonido I. La Metro. Profesor Diseño de Sonido. La Metro. Docente Investigador en Proyectos de Arte Ciencia y Tecnología UNC/SeCYT Producciones Audiovisuales y Escénica como Diseñador de Sonido, Director/Guionista Expositor en diversos congresos. Evaluador y jurado en Festivales y Proyectos de Producción.

“Fashion Thinking” como estrategia didáctica para la formación de investigadores en el Sistema Moda

Actas de Diseño (2024, abril),
Vol. 45, pp. 236-239. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: marzo 2023
Versión final: abril 2024

Juliet Dayana Donoso Bolaño (*)

Resumen: El diseñador de modas desde una perspectiva creativa, resuelve de forma práctica las necesidades del entorno que giran en torno a su perfil profesional, sin embargo, requiere desarrollar habilidades investigativas que le permitan identificar, gestionar y responder de forma reflexiva, crítica innovadora a la transversalidad del conocimiento con un enfoque científico y dinámico. Para ello la presente investigación busca proponer una estrategia didáctica para la formación de investigadores en el Sistema Moda de la CUN, a partir del “Fashion Thinking” o pensamiento de moda, como una metodología que aborda un proceso sistémico y diferencial en la práctica de la indumentaria y el vestuario, el método utilizado será cualitativo de carácter descriptivo y los resultados se enfocan a la generación de nuevo conocimiento, a través de una guía estratégica y la publicación de artículo como evidencia de divulgación.

Palabras clave: Didáctica – Fashion Thinking – formación – investigación – sistema moda.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 239]

Desarrollo

El diseñador de moda al igual que los profesionales de diferentes áreas de la ciencia, debe desarrollar habilidades investigativas que le permitan identificar, gestionar y proponer respuestas y soluciones a las diferentes problemáticas y necesidades que giran en torno a su perfil académico, es necesario entonces “identificar los fundamentos teóricos y conceptuales que permiten el estudio formal de la formación y desarrollo de habilidades investigativas como eje transversal de la formación para la investigación en el pregrado.” (Martínez & Márquez, 2014, p. 347). Es decir, la revisión de los trabajos resultado de los procesos investigativos, denotan un alto nivel de creatividad, sin embargo, el carácter argumentativo, crítico, innovador y teórico representa un vacío que se debe intervenir de forma sistémica, partiendo de un modelo que incluya una aproximación epistemológica, pero a su vez diferencial a la realidad del sector, vislumbrando un alto impacto en el estudiante y su desarrollo profesional.

Al realizar un análisis general de los repositorios universitarios en Colombia que ofrecen el programa de Diseño de Moda o Afines, se puede ver la falta de evidencias con relación a investigaciones existentes que cumplan

los requerimientos de un método investigativo coherente encaminado a la generación de nuevo conocimiento, por su parte, los estudios realizados con alto impacto en el sistema moda, se producen de manera colaborativa con otros expertos o investigadores que están involucrados en el campo de las ciencias sociales y las Bellas Artes, los cuales destacan la importancia de la moda y la necesidad de involucrar productos y/o servicios que surgen de la pormenorización teórico- práctica, más no de un requisito académico que con el tiempo no representa un aporte significativo a la industria desde la transformación y la prospectiva de este campo de acción.

A nivel internacional se toma como referente el repositorio de la Facultad Arquitectura y Urbanismo de la Universidad UTE en Ecuador, el cual relaciona 146 investigaciones categorizados en áreas como el diseño, antropometría, moda inclusiva, moda sostenible, asesoría, licenciatura de la moda, diseño de colecciones, entre otros, sin embargo, el proceso metodológico se da con un alto rigor investigativo, potenciando las posibilidades del estudiante en campos directivos y gerenciales ya que adquiere las herramientas para tomar decisiones fundamentadas en el conocimiento científico y empí-