

Sonido y Musicalización

Rony Keselman (*)

Fecha de recepción: julio 2020

Fecha de aceptación: septiembre 2020

Versión final: noviembre 2020

Resumen: Las exposiciones giraron en torno a la composición de música original para teatro y medios audiovisuales. El diseño sonoro y su articulación escénica. La investigación y experimentación en dichos campos y los nuevos paradigmas de trabajo a partir de la implementación de tecnologías y software aplicado.

Palabras clave: Composición – experimentación - música aplicada - diseño sonoro - espacio escénico – formatos - plataformas digitales - contenidos audiovisuales - difusión

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 76]

Cuerpo del texto

Pablo Bas realizó un análisis descriptivo, audición de composiciones musicales y visualización de imágenes vinculadas al proceso creativo para la composición de la música original y el diseño sonoro de la obra de teatro *Los descendientes*, escrita y dirigida por Julia Lavatelli. Dicha obra fue producida por el Programa Teatro Nacional Argentino dentro del marco “Teatro Cervantes produce en el país”. El trabajo escénico se estrenó en la sala La Fábrica de la UNICEN, en Tandil. Y realizó funciones ente agosto y septiembre de 2019. Bas comenzó su exposición con una breve descripción de la temática de *Los descendientes*. Se trata de una obra enmarcada dentro del género de Teatro Documental. Luego profundizó en su trabajo que puntualmente abarcó la composición del material musical original, el diseño sonoro y la ejecución en vivo. Detalló la compleja articulación de estos tres ejes sonoros. Ilustró su exposición con una amplia documentación visual del proceso de ensayos y puesta en escena que incluía: equipamiento de la sala, planos del espacio escénico e instrumentos utilizados para la ejecución en vivo. Con respecto a la parte creativa, compartió su análisis de la obra, el proceso de investigación y construcción del Sonomontaje. El carácter de la paleta sonora elegida, motivos y texturas implementadas en el desarrollo dramático. No dejó de lado el análisis de los aspectos formales de su trabajo, tales como: condiciones objetivas (honorarios, presupuesto destinado a la producción, técnica disponible, tiempo, cronograma de ensayos, viajes y plazos).

Gonzalo Elizondo, músico y productor musical mendocino, presentó “Micro Discos”. Un sello discográfico ideado por él destinado a la grabación, producción, difusión y comercialización de obras musicales a través de plataformas virtuales. El disparador del proyecto surgió cuando un amigo le dice: “quiero grabar el disco más corto del mundo”. Para dar vida a dicho trabajo se traslada con el artista a Tunuyán, ciudad cabecera del partido homónimo de la provincia de Mendoza. Este evento dio pie a la creación de su propio sello discográfico: Micro Discos. A partir de allí crea un dogma cuyo objetivo principal es revalorizar la escucha de discos adaptándose a los tiempos que dispone la sociedad

del siglo XXI. Algunos de los puntos fundamentales de dicho dogma son la composición de canciones de un minuto (micro canciones), discos de diez minutos y reglas específicas de grabación y producción del material sonoro. Los principales trabajos discográficos se transmiten y comparten vía WhatsApp. Desde 2015 y hasta el día de la fecha el sello ha lanzado 140 micro canciones. Como así también compilados de microdiscos y micro EPs.

Gustavo Alcaraz, docente en la Universidad Nacional de Córdoba, inauguró su exposición preguntándose y preguntándonos sobre qué identidad se están forjando las bandas sonoras que dominan el mercado audiovisual distribuidas por sistemas de *streaming*. ¿Se está normalizando (standarizando) el oído del consumidor medio de estas obras? ¿Estas propuestas son acompañadas por un trabajo creativo e innovador desde lo sonoro? ¿Suena todo igual o será que no es necesario que suene distinto?

A modo de preámbulo citó extractos de la disputa sobre la autonomía de la obra de arte entre los filósofos alemanes Theodor Adorno y Walter Benjamin. Para ilustrar su ponencia realizó un análisis comparativo del tratamiento sonoro entre una escena de la serie alemana “Dark” y otra de la estadounidense “Stranger Things”, puntualizando las constantes sonoras entre dichas escenas: tratamiento armónico, melódico, utilización de efectos sonoros y diseño sonoro de Foley. Similitudes tales como “colchones sonoros” sostenidos, timbres, percusiones sintetizadas, carácter de las pisadas de los personajes. Esto dio a pie a reflexionar en cómo decodifica el espectador la construcción sonora que se le presenta. ¿Se estará creando un protolenguaje o se trata de una fórmula que se repite para generar sensaciones? ¿Nos estamos encontrando ante un nuevo paradigma sonoro? Las preguntas quedaron resonando en la audiencia.

Juan Fernández Torres, desplegó su propuesta de Sonoturgia inmersiva aplicada en el diseño de la obra de teatro “Nispero”. El germen del trabajo consistió en una profunda investigación sobre el Autismo ante la necesidad de crear recursos inclusivos para que los afectados por dicho trastorno psicológico pudieran disfrutar de

la experiencia. Los objetivos que ideó para su trabajo fueron que el sonido logre generar el principio de abstracción del mundo cotidiano para así poder entrar en comunión con la obra, llevar al público –mediante el sonido- al interior del personaje autista y que el arte sonoro –por excelencia- sea capaz de transportar el cuerpo del espectador a otro lugar / tiempo. Luego se exployó en cuestiones técnicas de la sala y equipamiento que lo llevaron a tomar decisiones claves en su propuesta artística. Ideó las herramientas de expresión dramáticas, aprovechó y resignificó el uso de parlantes deteriorados que ubicó, junto a otros en buen estado, en una suerte de triangulación que le permitió dotar de recursos estéticos que potenciaron la propuesta de la obra.

Iván Grigoriev, sonidista histórico del Complejo Teatral de la Ciudad de Buenos Aires, cambió el eje del encuentro focalizando su ponencia en el uso de las nuevas tecnologías en las salas de teatro. Desde su vasta experiencia profesional realizó un recorrido histórico que abarcó desde la utilización de grabadores de cinta abierta hasta los software de ejecución y programación multimedial. Todo esto ilustrado con sabrosas anécdotas acontecidas en obras de teatro emblemáticas. Enfatizó y puntualizó la necesidad de generar nuevos paradigmas de trabajo, invitando al equipo técnico a construir una integración tecnológica que abarque los departamentos de sonido, luces y maquinaria, ya que hasta el momento todavía se sigue trabajando como unidades separadas. Se preguntó en voz alta sobre la competencia entre los rubros y marcó un antes y un después trascendental ante la irrupción del video en las obras de teatro que generó un tercer lugar en la cabina técnica. ¿A quién le pertenece dicho rubro? ¿A luz o a sonido? Luego de formular estas preguntas concluyó que se trata de una identidad propia. Su curiosidad acerca del tema en discusión lo llevó a investigar espectáculos multimedia y notó que operan desde un “Control único” que permite articular los eventos con un máximo grado de precisión técnica. A modo de conclusión expuso su propuesta de trabajo a futuro: Pensar la producción teatral como un grupo de trabajo. Conocer de forma lateral al personal y sus funciones. La necesidad de comprender el trabajo de los compañeros. Y ya que “la técnica va por delante nuestro”, suele haber grandes resistencias al cambio. De hecho existen más resistencias que problemas técnicos. Grigoriev finalizó su ponencia manifestando el anhelo de sumar puestos de trabajo amparados en las nuevas tecnologías.

Por último, Malena Graciosi reflexionó sobre el arte sonoro en espectáculos teatrales disparando preguntas tales como: ¿Cómo llamamos a esto que hacemos? ¿Cómo planteamos un sonido “vivo” y que contradicciones genera? ¿Dónde termina la parte creativa y comienza la técnica? ¿Lo que hacemos es diseño sonoro, sonoturgia o amerita una nueva clasificación? Ante estas preguntas aventura una nueva definición acerca de nuestro oficio:

“Realización de universos sonoros con propósitos escénicos”. Ante el panorama actual del sonido escénico en tanto disciplina artística, técnica y profesional comenzó a volcar en su Blog (sonidoescenico.com) sus propias investigaciones notando prontamente que el volumen de consultas a dicho blog crecía exponencialmente. “El blog explota en épocas de exámenes en Artes Escénicas”, comentó. Y se dio cuenta que esto sucede ante la falta de material teórico sobre esta especificidad artística. Finalmente invitó a los expositores a volcar y documentar el oficio para fortalecerlo y capturar algo del efímero trabajo del sonido y la obra teatral.

Conclusiones

La Comisión de debate y reflexión ofreció una diversidad de aspectos y propuestas. La diversidad generó preguntas e instaló nuevas zonas de diálogo y análisis, muchas de las cuales quedaron pendientes para próximas ediciones del Congreso.

Expositores:

- Bas, Pablo: *Música original y Diseño sonoro: proceso creativo en la obra teatral Los descendientes*
- Elizondo, Gonzalo: *Micro Discos (o el Twitter de la Música)*
- Alcaraz, Gustavo Alcaraz: *Todos so(na)mos iguales. Globalización sonora en los nuevos portales de contenidos audiovisual en la red*
- Fernández Torres, Juan: *Níspero - Una Sonoturgia Inmersiva*
- Grigoriev, Iván: *Show control: hacia la convergencia operativa de los espectáculos*. Graciosi, Malena: *Sonido Escénico*

Abstract: The exhibitions revolved around the original composition of music for theater and audiovisual media. The sound design and its scenic articulation. Research and experimentation in these fields and new work paradigms from the implementation of technologies and applied software.

Keywords: Composition - experimentation - applied music - sound design - stage space - formats - digital platforms - audiovisual content - broadcast

Resumo: As exposições giravam em torno da composição original da música para teatro e mídia audiovisual. O design do som e sua articulação cênica. Pesquisa e experimentação nesses campos e novos paradigmas de trabalho a partir da implementação de tecnologias e software aplicado.

Palavras chave: Composição: Experimentação Música aplicada. Design de som. Espaço Cênico. Formatos. Plataformas digitais. Conteúdo audiovisual. Difusão.

(*) **Rony Keselman.** Músico. Compositor, arreglador musical y diseñador sonoro especializado en medios audiovisuales. Docente de la Facultad de Diseño y Comunicación.