

# HISTORIAS PARA ARMAR

## RELATOS SONOROS: HISTORIAS PARA ESCUCHAR

¿Se imaginan una historia contada únicamente con sonidos? El relato sonoro es una forma de narración que -sin usar palabras ni imágenes- recrea todas las acciones de un personaje en un ambiente. ¡En esta actividad aprenderán a crear uno!

**Dificultad: Avanzada**



[www.historiasparaarmar.org](http://www.historiasparaarmar.org)

## MATERIALES

- Computadora.
- Insumos sonoros descargados del [Creador de historias](#).
- Dispositivo de grabación (puede ser la misma computadora, un celular o una *tablet*).
- *Software* de grabación y mezcla de sonido, como [Audacity](#).
- Materiales para hacer sonidos instrumentos musicales, vasos, radiografías, papeles (opcional).
- Auriculares (opcional).

### CONTAR SOLO CON SONIDOS

Para ejercitar la escucha atenta, cierren los ojos por un rato y escuchen lo que sucede en su hogar. ¿Distinguen los distintos ruidos? ¿Pueden reconocer, sin abrir los ojos, dónde están y qué están haciendo las otras personas? Pensar en **cómo y cuándo suena cada objeto** y acción los ayudará a entender cómo contar una historia solo con sonidos.

### EL SONIDO EN EL ESPACIO

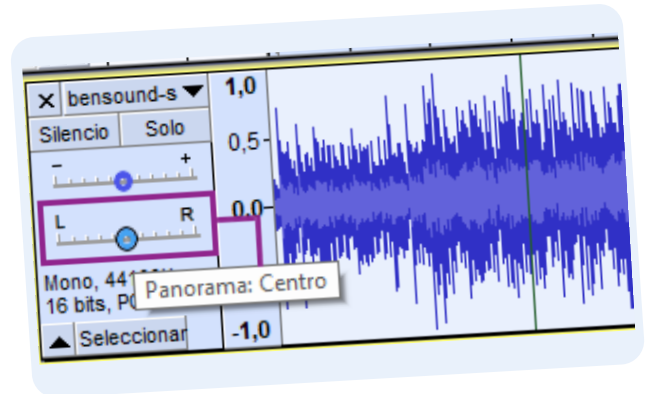
Imaginen que están en una casa, dentro de una habitación. Si la puerta principal se abriera ¿creen que el sonido que se escucharía sería igual que si estuvieran junto a la entrada? La percepción de los sonidos cambia según cuál sea el **punto de escucha**, es decir, el lugar desde donde se está escuchando.

Al recrear un ambiente (sea una habitación, un bosque o un estadio) es necesario definir un lugar en donde posicionar la escucha, algo así como decidir dónde colocar un micrófono imaginario que capte toda la escena. Una vez seleccionado ese punto de escucha, podremos espacializar los sonidos en torno a él.

## ¿CÓMO RECREAR LA SENSACIÓN DE QUE HAY UN PUNTO DE ESCUCHA CON UN SOFTWARE DE GRABACIÓN Y EDICIÓN DE AUDIO?

- **Realizar un “paneo”**. Se trata de un efecto que nos permite distinguir si un sonido viene de la derecha o de la izquierda. Para realizarlo en el programa [Audacity](#) hay que utilizar la herramienta **Panorama**, con la que pueden ajustar cada sonido y decidir dónde ubicarlo (a la izquierda o derecha de su punto de escucha).

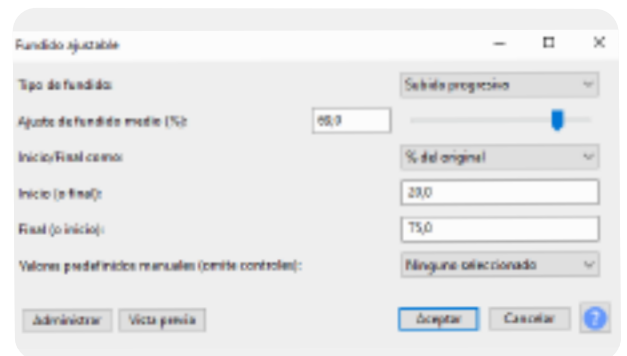
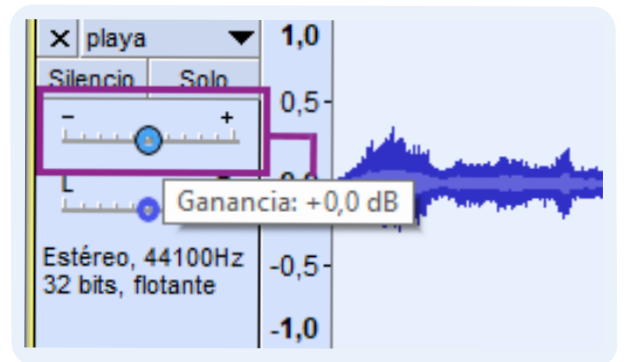
[Ejemplo de paneo](#) 



- **Modificar la intensidad (volumen) según la distancia**. El volumen no es el mismo si alguien habla de cerca o de lejos, porque el sonido es un fenómeno físico que pierde fuerza a medida que se aleja de su fuente emisora. [Audacity](#) permite ajustar la **Ganancia** -subir o bajar la intensidad- y así generar el efecto de cercanía o lejanía.

Ahora bien, si su personaje camina por un pasillo, sus pasos van a tener distintos niveles de intensidad a medida que se vaya alejando o acercando. Si el sonido está en movimiento, pueden usar el efecto de **Fundido ajustable**, dentro del menú **Efectos**. Marquen con la **herramienta de selección** el fragmento de sonido al que quieran aumentarle o disminuirle el volumen progresivamente.

[Ejemplo de cambio de volumen](#) 



- **Ajustar la reverberación**. ¿Alguna vez notaron que cuando están en un ambiente con techos altos los sonidos se escuchan más fuerte y duran más tiempo? ¿O que cuando gritan en una cueva se genera mucho eco? Estos cambios se deben a la reverberación, que es el efecto que genera el sonido al rebotar y expandirse de distintas maneras según los ambientes. El rebote y la duración de un mismo sonido será diferente según el tamaño del ambiente, el material de las paredes y los techos (si los hay).

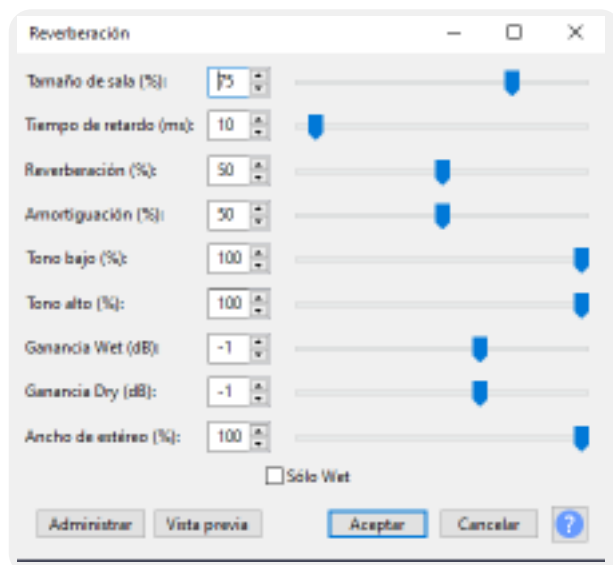
### Por ejemplo...

Si el personaje está en un lugar abierto, el sonido no tiene dónde rebotar y la reverberación será casi nula. Si está en un galpón vacío, será grandísima. Para experimentar este aspecto, prueben hacer una grabación en un baño y luego en el *living* o sala de estar, ¡y notarán las diferencias!

Para ajustar la reverberación en [Audacity](#), en caso de estar recreando un ambiente cerrado, seleccionen toda la línea de tiempo con la **herramienta de selección**. Luego vayan al menú **Filtros** y elijan **Reverberación**.

Dominarla puede ser muy complejo; es conveniente focalizarse solo en el **tamaño de sala** o de ambiente, y en la **reverberación**, el porcentaje de rebote. Pueden utilizar el botón de vista previa para ir escuchando hasta lograr el sonido deseado.

[Ejemplo de reverberación](#) 



## MANOS A LA OBRA

1

**Escribir un guión sonoro.** Elijan un fragmento de su historia y escriban un guión sonoro, es decir, **una secuencia ordenada de los sonidos** que se necesitan para contar todas las acciones. Esta herramienta los ayudará mucho a la hora de editar. Para escribirlo:

- Establezcan el punto de escucha y definan el ambiente en donde va a suceder su historia, para luego poder determinar la reverberación. Por ejemplo: “El punto de escucha está en el fondo de una sala muy grande con techos altos”.
- Escriban la secuencia de sonidos en forma de lista. Junto a cada uno, pueden agregar la ubicación desde donde se emite, para luego hacer los paneos y las disminuciones de intensidad correspondientes.

### Por ejemplo...

El siguiente es un posible listado de sonidos para la historia [“Fion y Wolar”](#). En la secuencia en que la nave de Wolar impacta contra el suelo:

- Fion camina apresurado sobre suelo rocoso.
- La bola de fuego comienza a acercarse cada vez más al planeta.
- La respiración acelerada de Fion.
- Corridas en dirección opuesta a la bola de fuego.
- El impacto de un objeto metálico contra una superficie rocosa.

2

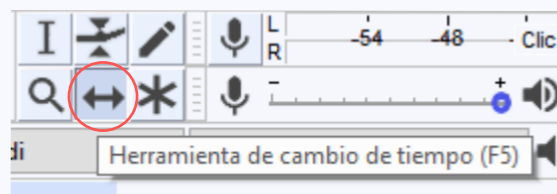
**Buscar, seleccionar y crear sonidos.** Esta es la parte más divertida, ¡crear y buscar los sonidos necesarios para el relato! Revisen el guión y descarguen los sonidos del [Creador de historias](#) que les sirvan. Si necesitan más sonidos, pueden:

- Crearlos utilizando la técnica de *foley*, y grabarlos con un editor como [Audacity](#). Si no saben qué es el *foley*, consulten la guía [“Una botonera de efectos especiales”](#).
- Buscarlos en una librería gratuita de sonidos, como [Sound Bible](#) o [Free Sound](#). Si bien están en inglés, con ayuda de un traductor en línea podrán usarlos sin problemas.

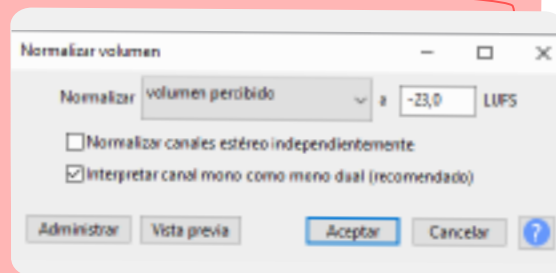
3

**El montaje.** Hacer el montaje significa **acomodar todos los sonidos en orden**, para crear el relato y contar la historia. Para esto abran [Audacity](#).

- Deberán importar todos los sonidos, uno por uno, y ubicarlos en la línea de tiempo según el orden que marca el guión. Utilicen la **herramienta de Cambio de tiempo** para moverlos según corresponda.
- Cuando ya los tengan en orden, apliquen los **paneos**, los **ajustes de intensidad** y la **reverberación** para darle mayor verosimilitud a su relato.
- Exporten su creación en formato **.ogg** o **.wav** y distribúyanlo entre sus amigos y amigas.



**Importante:** todos los sonidos descargados de Internet o grabados en el hogar van a tener, inevitablemente, distintos niveles de intensidad. Si se encuentran con ese problema, antes de comenzar seleccionen todos sus audios con la herramienta **Selección**, vayan a **Efectos > Normalizar volumen** y elijan -23, para así igualar todas las pistas.



## PARA INSPIRARSE



[Un camino por el bosque](#) en sonido holofónico (es necesario escuchar con auriculares para percibir el efecto).

## UN PASO MÁS ALLÁ...

¿Se animan a crear los efectos de sonido para una animación? Consulten este [proyecto](#) para aprender a crear su propia animación y agreguen lo que aprendieron con esta guía.

Ahora que ya contaron un fragmento de su historia en un formato sonoro, pueden convertirla en un radioteatro. Para ello visiten este proyecto de [creación de podcast](#).

