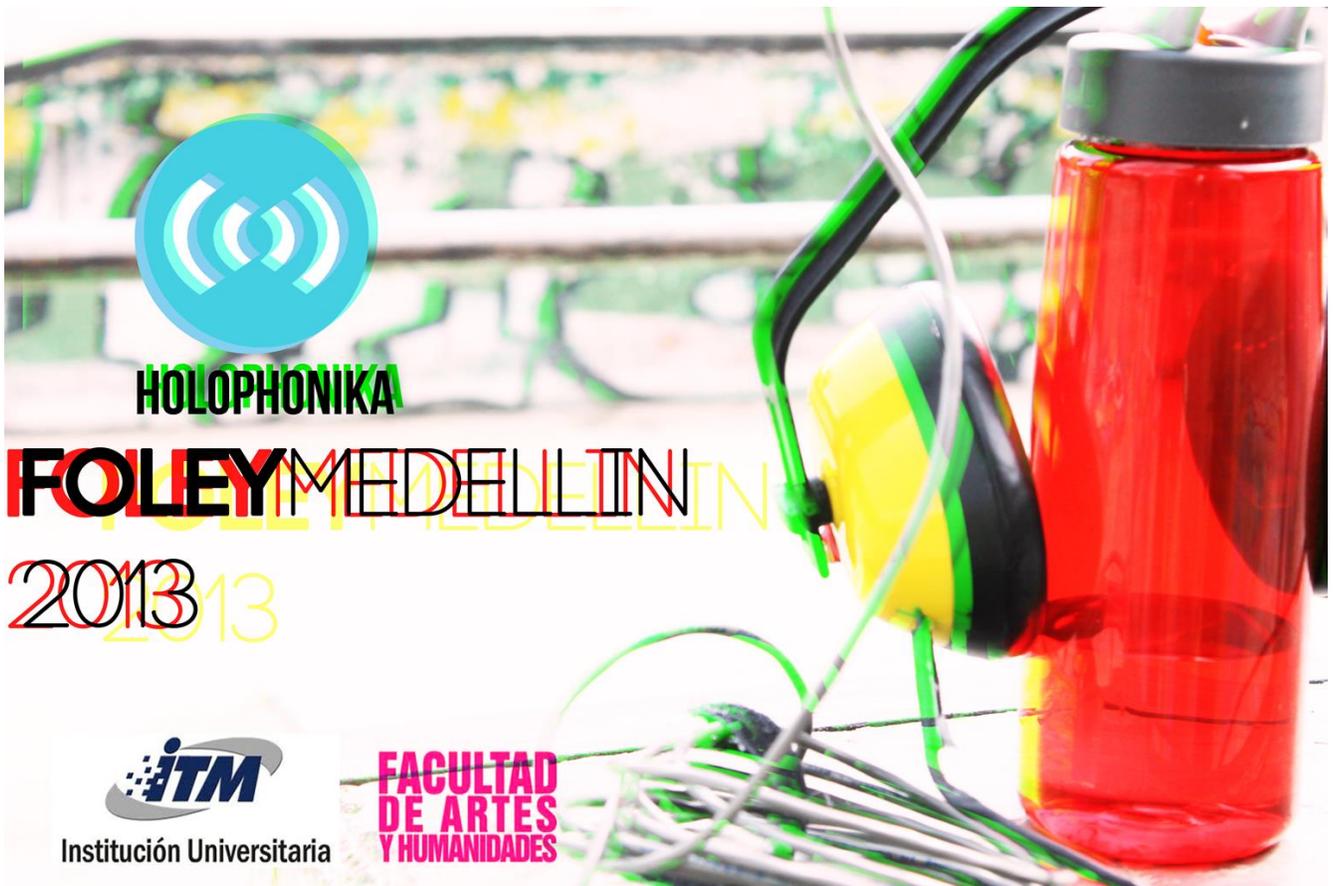


HOLOPHONIKA FOLEY MEDELLIN 2013



Trabajo realizado por: Diego Molina Quintero
cc 1152684406 carnet: 09114043
Juan Camilo

Antecedentes de la investigación.

Escuchar un sonido sin ver, sin reconocer, su fuente, se remonta a los discípulos de Pitágoras, que escuchaban sus lecciones sin verlo: la idea era que se concentraran en su voz y no en su imagen; a esto se le fue llamado acusmática.

Para poder escuchar atentamente un sonido, sus cualidades, necesitamos repetirlo más de una vez, situación absolutamente impensable sin un elemento central en la historia sonora del siglo XX: el grabador, sea digital o analógico.

Luego aparece algo llamado objeto sonoro, el cual es una identidad perceptible auditivamente. Es decir, todo aquello que se oye por el simple hecho de oírse. Puede estar formada por diversos parámetros: timbre, ritmo, melodía, frecuencia, etc. El concepto de objeto sonoro fue acuñado por Pierre Schaeffer cuando en los años cincuenta desarrolló lo que se conoce como música concreta para referirse a toda fuente sonora perceptible y reproducible a través de su grabación y reproducción mecánica analógica o actualmente digital.

Según Pierre Schaeffer en su libro Tratado de los objetos musicales, un objeto sonoro es "todo fenómeno sonoro que se perciba como un conjunto, como un todo coherente, y que se oiga mediante una escucha reducida que lo enfoque por sí mismo, independientemente de su procedencia o de su significado..."

El mismo Schaeffer dice "todo cuanto se mueva en este mundo hace vibrar el aire, si se mueve de tal manera que oscila más de 16 veces por segundo, este movimiento se oye como sonido, El mundo entones está lleno de sonidos ESCUCHEN " del libro El nuevo paisaje sonoro 1969.

Un asistente de Schaeffer llamado Michel Chion se convirtió en uno de los grandes investigadores sobre la importancia del sonido en lo audiovisual publicando grandes libros para los sonidistas audiovisuales del mundo con títulos como La música en el cine, La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, La voz en el cine.

Con una temática en particular la cual es una indagación sobre el papel de lo sonoro en nuestra vida cotidiana (pero también en la literatura, la música y el cine), una reseña histórica de las mutaciones que ha sufrido el sonido con el teléfono y el fonógrafo, y, finalmente, una reflexión crítica sobre el retraso de la teoría a la hora de integrar y asimilar esos cambios.

En 1970 surge el World Soundscape Project (WSP) -actualmente World Forum for Acoustic Ecology-, un grupo de trabajo vinculado a la Universidad Simon Fraser cuya intención era "investigar el desarrollo histórico del sonido, proponer una metodología flexible que se pueda aplicar a medio ambientes específicos en cualquier lugar y, en consecuencia, participar en la interpretación del paisaje sonoro mundial como un todo", a partir de ese momento se empezó a experimentar con una técnica de captura de audio llamada SoundWalking o Recorridos Sonoros, donde varias ciudades del mundo empezaron a participar activamente llevando así un proyecto de cartografías sonoras mundiales en la cual Medellín no hace parte.

Justificación

HOLOFONIKA FOLEY MEDELLIN 2013 es una apuesta desde lo sonoro para ayudar y fortalecer la escena Audiovisual de Medellín, creando así un banco de sonidos propios de la ciudad, que pueden ser utilizados para el diseño sonoro, arte o simplemente para tener una memoria sonora de una ciudad.

El por qué de holofonika

Holofonika es un proyecto libre que nace con la intención de unificar a toda una comunidad en pro del sonido, es quizá el motor cultural que busca reunir los elementos necesarios para encontrar un eje en donde todos encajamos y hacemos parte.

Holofonika es el vehículo para que las demás personas, tanto de nuestra comunidad como de otros lugares, puedan explorar de forma sensitiva todos los sonidos provenientes de nuestra cultura y territorio, que son las que enmarcan y definen las características que nos conforman, de esta forma podemos abrir un camino en un campo que parecía aislado pero al cual estamos constantemente expuestos como lo es el sonido.

La información que codifica a todo el fenómeno sociocultural se manifiesta de diversas formas, nuestro énfasis ha de centrarse en la forma sonora. Ya que incluso el lenguaje que es la manera en cómo nos comunicamos es articulando palabras que luego también son fonemas con niveles, intensidad e incluso tonalidades definidas. En ciertas medidas son los dialectos la forma estructurada del sonido, no podemos rehuir a tal postulado ya que naturalmente nuestro sistema auditivo está constantemente expuesto, es cierto que el campo visual retiene más información ya que es la más evidente, sin embargo nuestra imaginación y la forma en cómo modelamos la realidad es en parte gracias al sonido que en varias culturas como la hindú incluso significa la creación.

Nuestro propósito también es crear un espacio libre para el uso de herramientas que estén en completa disposición al público en general para que puedan ser usadas en diversos campos como artísticos, audiovisuales o en fines investigativos.

Es importante reconocer que análogo a los sabores y los olores, los sonidos también entrañan la realidad de toda una cultura, ya que son el sonido de sus aves, de sus sistemas de transporte, de sus dialectos y de sus panoramas los que definen nuestra soberanía.

Holofonika pretende ser un círculo infinito de actividades en pro del sonido y cederle a toda la comunidad el conocimiento necesario para de esta forma constituirnos como un ente sonoro que se retroalimenta constantemente con la participación de los que vendrían siendo sus protagonistas: la ciudad misma.

Cultura libre

Cultura libre es una visión que promueve la libertad social de las obras creativas y del conocimiento, es un movimiento social global, masivo y en desarrollo. Este movimiento tiene la intención de mejorar nuestra sociedad a través del libre flujo de información, posibilitando la libre creación, flujo y modificación de las obras creativas y del conocimiento.

Somos finalmente animales cooperativos porque resolvemos nuestras necesidades en sociedad. El ser humano lo es en tanto se desarrolle en sociedad. A pesar de que su sistema nervioso le permite un alto grado de sofisticación, la persona humana sólo alcanza su máximo potencial al interactuar con sus pares y adquirir, a través del lenguaje, aquellas ideas que el resto de la sociedad ha desarrollado. Nuestra sociedad es producto y consecuencia del conocimiento acumulado de todas las personas que la formaron a lo largo de los siglos. Todos nosotros somos enanos en hombros de gigantes. Como consecuencia de esto, una actividad fundamental de toda sociedad es la educación, como una forma de traspasar el conocimiento acumulado a las nuevas generaciones.

Y es aquí donde llegamos a la idea fundamental detrás de la cultura libre: el ser humano es

un ser social, cuya libertad tiene su máxima expresión en el libre acceso a la información y conocimiento que lo transforman en ser humano. La definición misma de ser humano nos lleva a las libertades fundamentales de la cultura libre.

DIY (hazlo tu mismo)

La filosofía DIY se ha extendido a todas las ramas de la creatividad y el arte que forman parte de nuestro día a día.

En sus inicios, la filosofía DIY (do it yourself o “hazlo tú mismo”) era más bien un reflejo de ciertos pensamientos anticapitalistas y relacionados con la contracultura punk. Sin embargo, en nuestros días, en pleno siglo XXI, el DIY ha tomado un rumbo muy distinto. En las tiendas habituales podemos encontrar todo lo que necesitamos, es muy difícil que busquemos algún objeto o prenda y que no lo haya o no nos lo puedan conseguir. Pero estos objetos, que siguen siendo fabricados en masa, están despersonalizados. Y aquí está la clave. La personalización, el hecho de que un objeto sea único y lo hayas fabricado por ti misma es la base de la filosofía DIY.

Las personas de mente inquieta, como nosotras, se divierten a la vez que aprenden creando sus propios objetos. Ya sea para decorar, regalar, jugar, vestir o comer, cualquier tarea realizada por una misma siempre tendrá mayor valor para los demás y para nosotras mismas.



HOLOFONICA FOLEY MEDELLIN 2013 empieza con la construcción de nuestras propias herramientas , en este caso distintos tipos de micrófonos , para los cuales usamos materias de fácil acceso para cualquier personas ademas de económicos, teniendo como objetivo que cualquier personas pueda construirlos fácilmente, siendo estos los resultados:

Micrófono mono Económico : puede ser usado para captar ambientes , en la web , grabar instrumentos de rango de frecuencias medias y medias altas , entrevistas o para usos artísticos como Instalaciones .

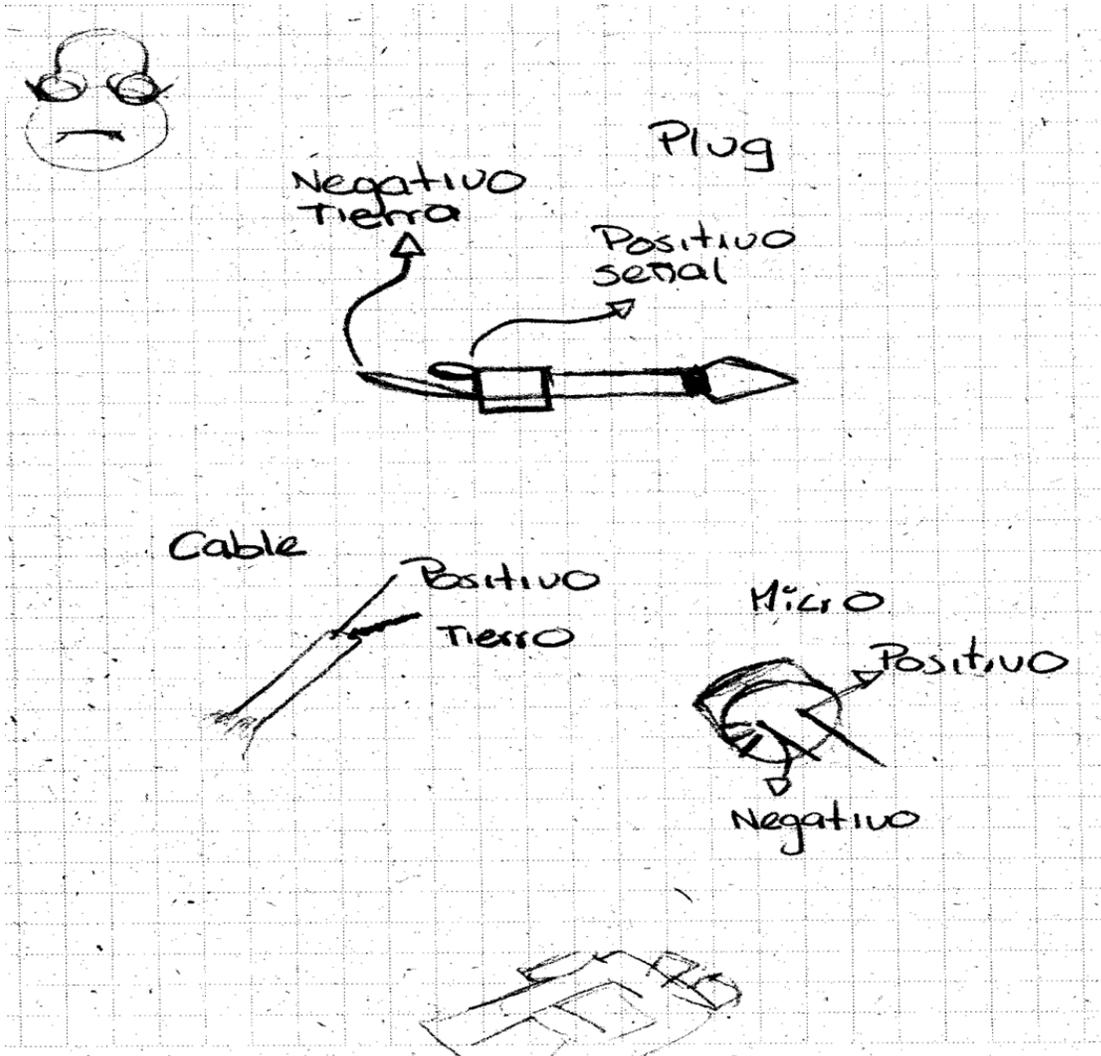
Materiales :

- Cable de audio mono.
- Conector de audio a preferencia (XLR, PLUG $\frac{1}{4}$ o $\frac{1}{8}$).
- Cinta aislante o material termoencogible.
- Componente electrónico electret (es un pequeño micrófono).

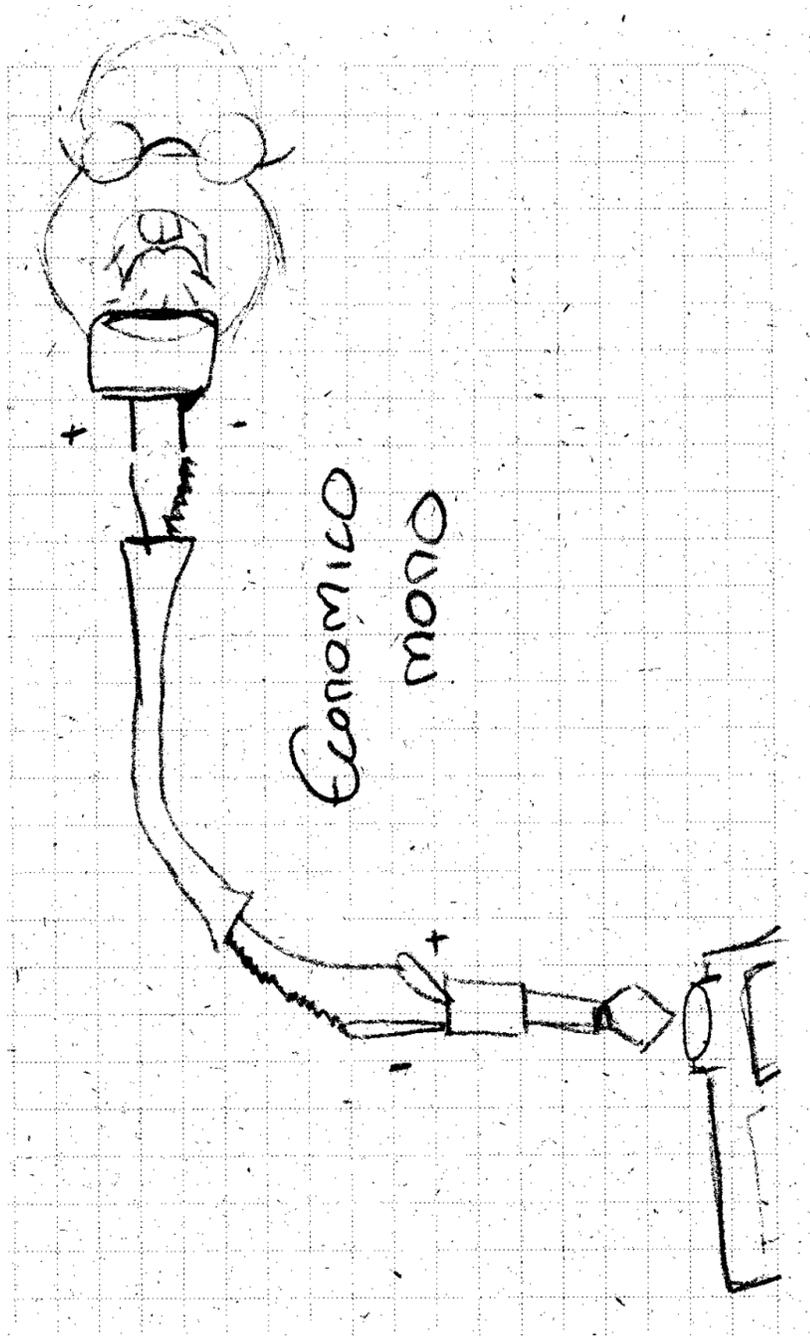
Nota : para todos los micrófonos se necesita estaño o soldadura y cautin o soldador .

Pasos que realizamos nosotros para la construcción del Micrófono mono Económico:

1. reconocimiento de los elementos : miramos sus polaridades y en los casos de los conectores reconocimos las señal y la tierra.

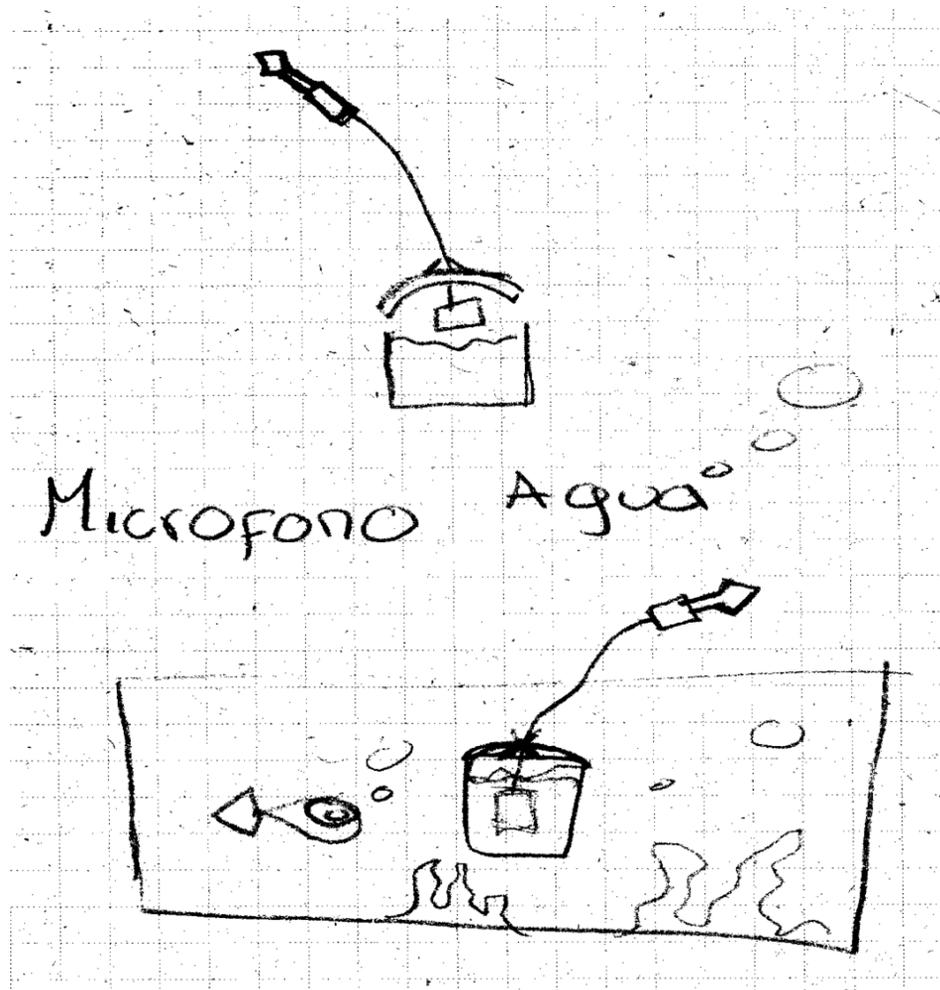


2. una vez identificados solo uno todos los positivos y luego todos los negativos



Solo conecta a tu computador , grabadora o celular y listo a grabar .

Micrófono de Agua : su construcción de hacer aparir de la creación anterior sumándole a ello un tarro plástico y cualquier tipo de aceite de la siguiente manera



recuerden sellar muy bien el tapa con cinta aislante , silicona y/o pegamento, y listo a conversar con los peces .

Micrófono Estéreo Económico : puede ser usado para captar ambientes , en la web , y generar sensaciones de 3D o holofónicas, en el cual basamos la mayor parte del proyecto HOLOFONIKA FOLEY MEDELLIN 2013.

Materiales :

- Cable de audio Estéreo (También se puede utilizar cables RCA 2x1).
- Conector de audio a preferencia (XLR, PLUG ¼ o 1/8).
- Cinta aislante o material termoencogible.
- Componente electrónico electret (es un pequeño micrófono).
- Palitos de madera o manguera delgada .

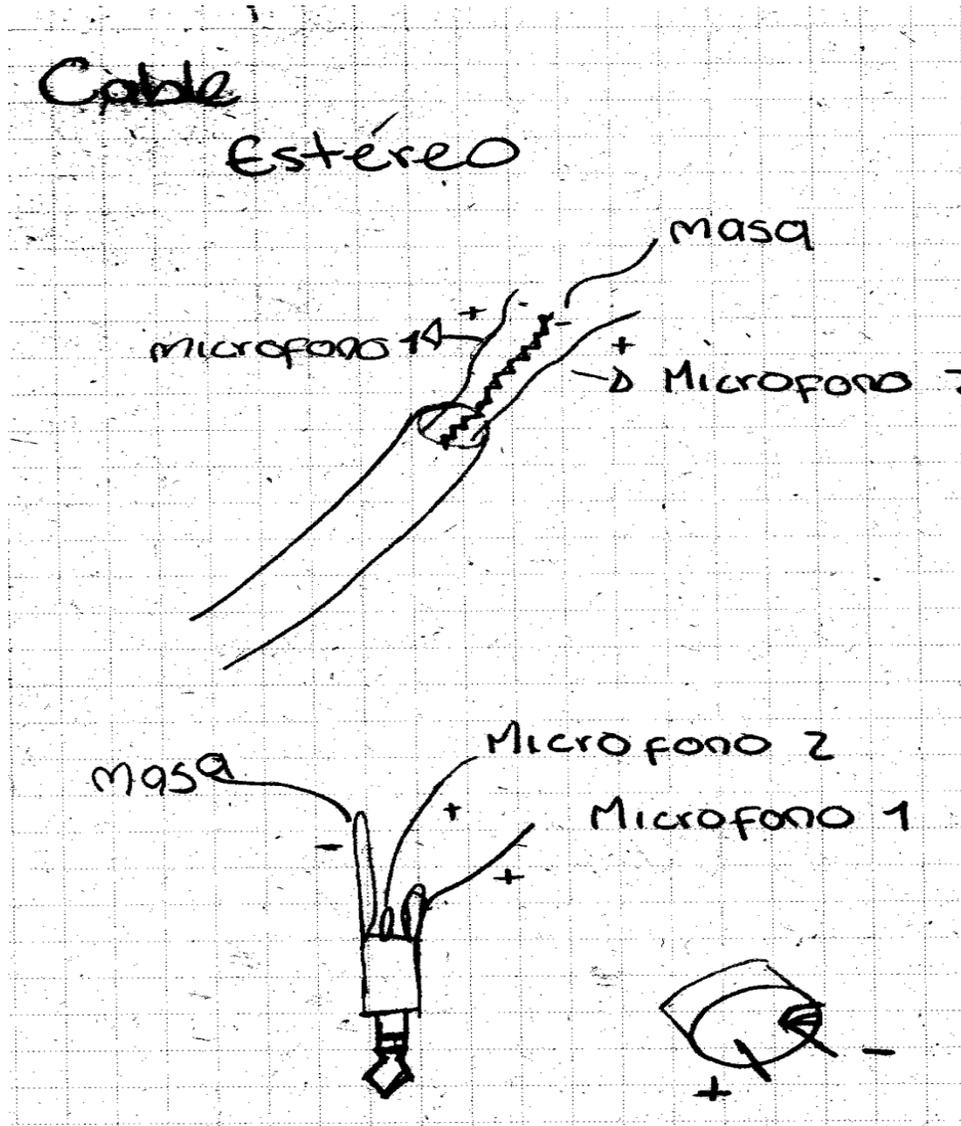
Nota : para todos los micrófonos se necesita estaño o soldadura y cautin o soldador .

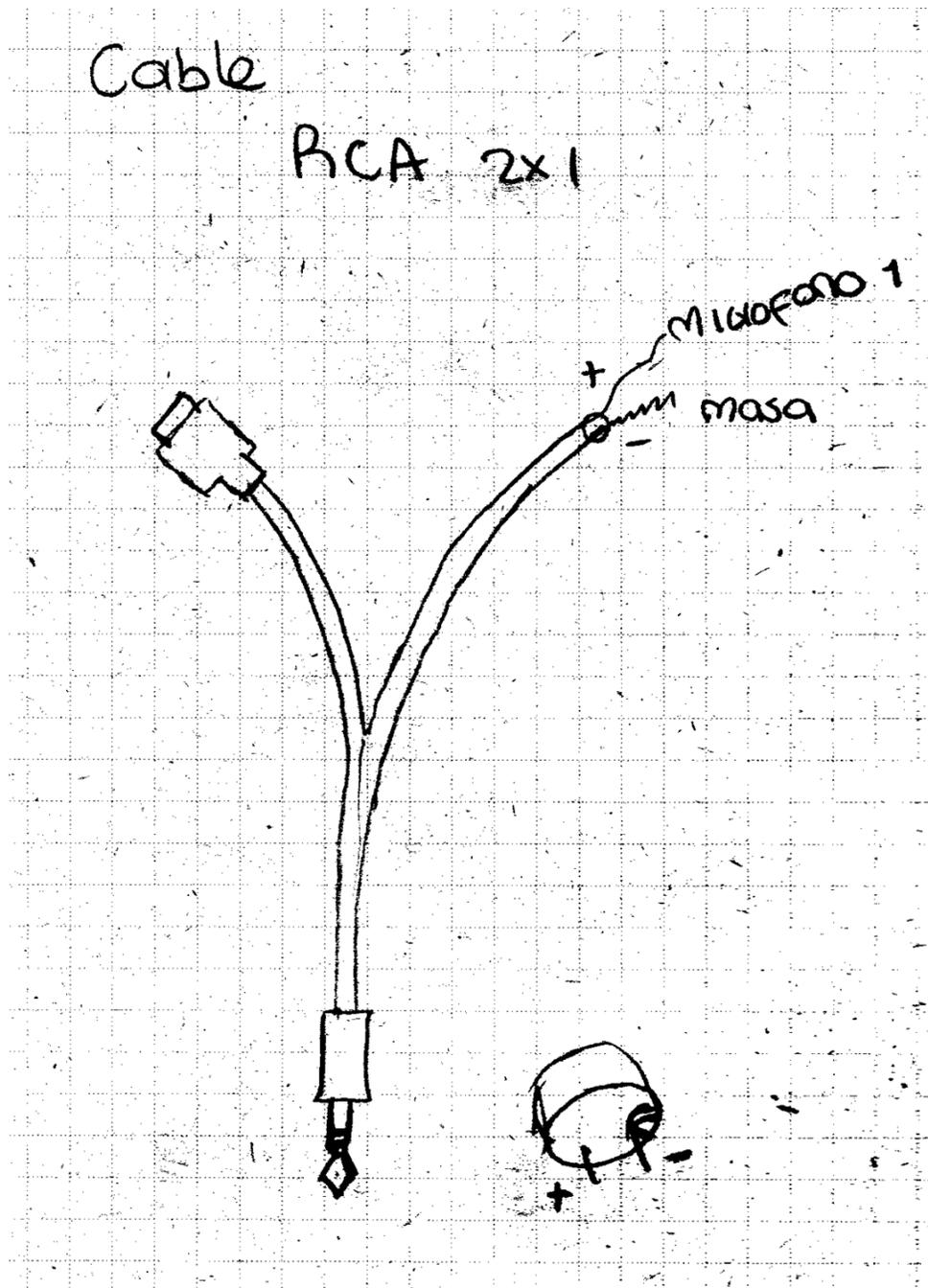
Pasos que realizamos nosotros para la construcción del Micrófono Estéreo Económico:

1. Reconocimiento de los elementos : miramos sus polaridades y en los casos de los conectores reconocimos las señal y la tierra.

A tener en cuenta : el cable Estéreo posee 3 cables internos, repartidos así – uno que lleva la señal del micrófono izquierdo , otro para el micrófono derecho y una masa compartida , esta

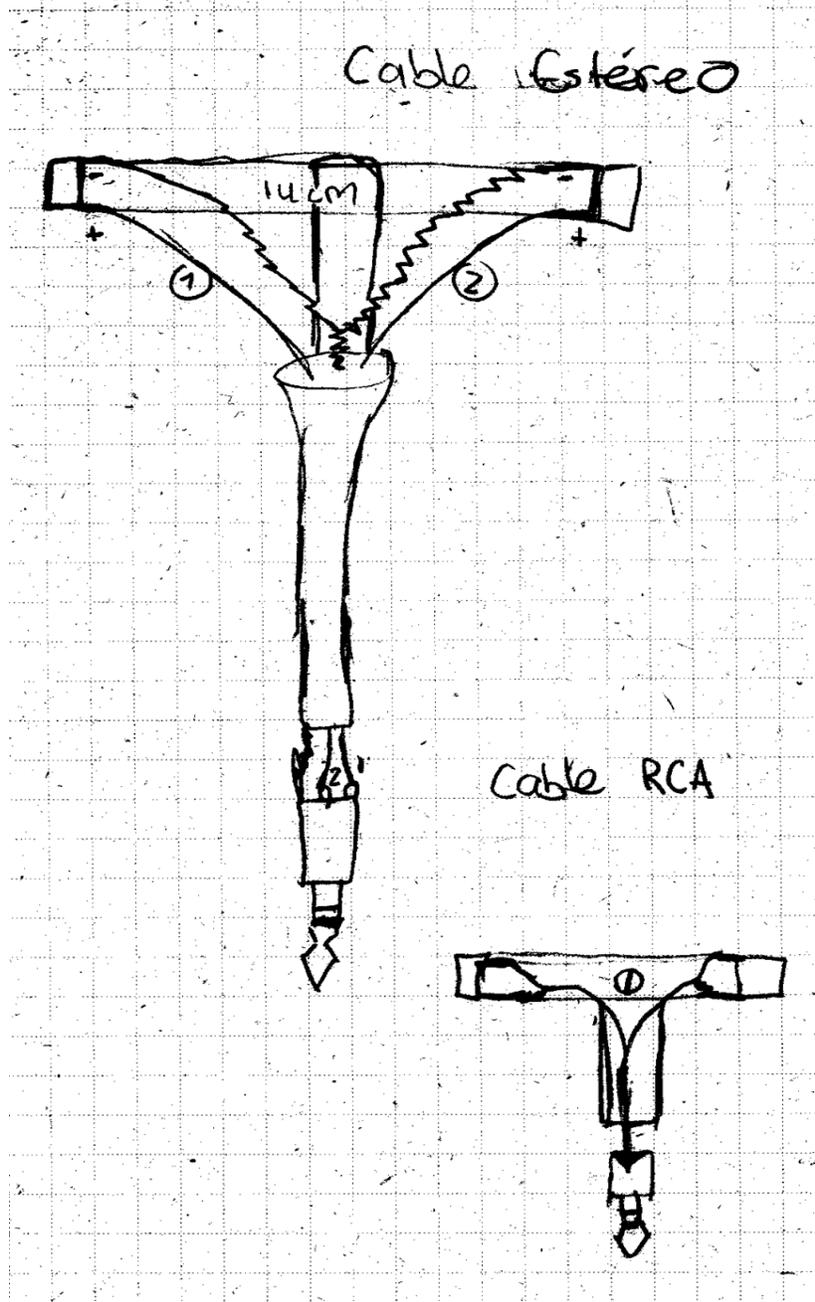
masa tendrá que ser dividida para cada uno de los micrófonos por separado.
En caso de usar un RCA 2x1 solo es quietar los conectores y colocar los micrófonos en su lugar.



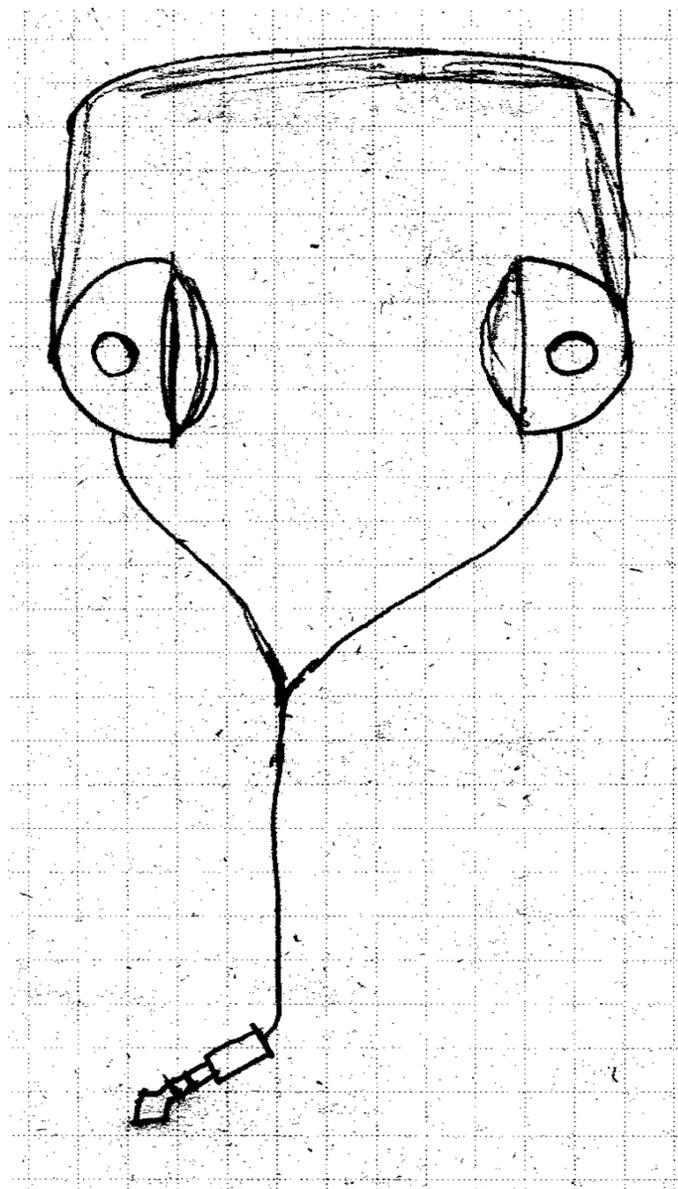


2. Partimos los palitos ,a con un aproximado de 14 cm de largo el cual es el promedio en distancia entre los tímpanos del ser humano .

3. ubicamos los micrófonos al los extremos del palo cortado , conectándolos al cable (unir positivos con positivos y negativos con negativos).

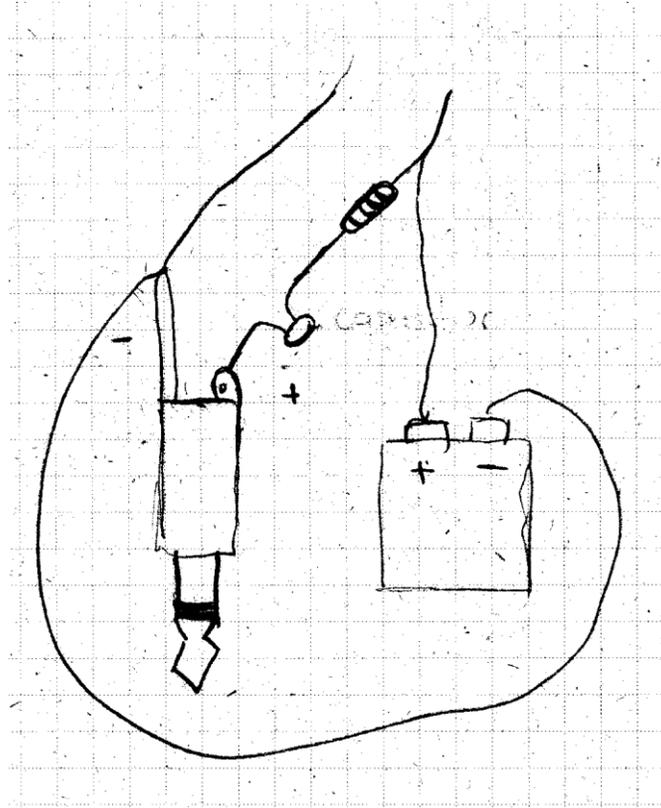


Quisimos variar este micrófono y en lugar de ponerlo en un palo , los ubicamos en dos orejeras o protectores auditivos usados en construcción, su construcción es exactamente igual.



Los micrófonos que se construyeron ,tiene una característica especial, entre mas largo sea el cable que usamos mas información se perderá, produciendo ruidos ,es por eso que diseñamos una pequeña fuente extras de alimentación para el micrófono, la cual incrementa la intensidad de la señal que llega y estabiliza los cambios de corriente entre la grabadora y el mismo micrófono, el circuito es muy fácil de realizar.

Estos circuitos se realizan por lo general cerca del conector, se necesita un capacitor de 10m, una resistencia de 1k y una batería de 9V.



HOLOFONICA FOLEY MEDELLÍN 2013 en su primera salida de campo grabo sonidos de la unidad deportiva Atanasio Girardot de Medellín (Estadio), con los micrófonos estéreos pegados en los protectores auditivos en una grabadora de periodista Sony Px312 convencional que graba estéreo ,no existe una técnica de grabación fija , la salida de campo arrojó varios 14 sonidos referentes a la unidad deportiva Atanasio Girardot de Medellín entre los cuales se dividen en medios de transporte y tonos de sala también conocidos como ambientes.

Estos recorridos sonoros que realizamos se puede abordar desde muchos ángulos , la acústica , la arquitectura , la psicoacústica, la escultura sonora , la intervención sonora , la raído arte o el net art;

vivimos en un entorno de caos sonoros , no hay control de los sonidos están simplemente para quien los quiere usar , visualizamos el mundo sonoros de otra forma , no existen mecanismo ni metodologías en la historias para el arte sonoro pero indudablemente esta allí. Los paisajes sonoros, los foley (Sonidos usados en la post-producción audiovisual),las esculturas sonoras , los recorridos sonoros por nuestro Medellín no son incluidos en nuestras fonotecas locales, allí solo se encuentra el patrimonio musical y uno que otra charlas o conferencias y programas de radio o televisión; dentro de una relevancia social y una implementación práctica las personas de cualquier parte del mundo con ceguera parcial o total no percibirán nuestro patrimonio, nuestra historia ,nuestra arquitectura o nuestras calles por medio de fotos o videos ,ellos o ellas podrán reconocer todo esto por medio de imágenes sonoras y bancos sonoros de la ciudad, además los creadores audiovisuales y artistas digitales tendrán material libre para sus creaciones.



Luego de tener el proyecto desarrollado lo llevamos a fuera del laboratorio para que la gente lo conociera y se adentrara al mundo de los recorridos sonoros , la primera experiencia que tuvimos fue en la comuna 8 de Medellín, con la colaboración de medios de comunicación alternativos (Corporación Ciudad Comuna) socialismos e hicimos un taller de creación de micrófonos.

Actualmente estamos realizando estos mismo talleres ya en la comuna 7 con la corporación Mundo Urbano también de comunicación con el objetivo de concienciar de la importancia del lenguaje sonoro en lo comunitarios y especialmente en la comunicación.







Objetivo

- Generar un banco de sonidos propios de Medellín para compartir de forma gratuita y libre

Objetivos específicos

- Desarrollar un medio de captura binaural y con ellos un banco de sonidos para el audiovisual propios de medellin,
- Breve Cartografía sonora de los lugares registrados
- multiplicar este proyecto en diferentes comunidades, principalmente en las comunas con conflictos para que a través de los sonidos experimentales contemos las realidades en las que vivimos.
- Explorar la ciudad como un asunto sonoro
- Construir nuestros propios micrófonos para la grabación de la ciudad .
- Dejar libre el proyecto para quienes quieran aportar en el banco de sonido y cree un trabajo colaborativo .

Bibliografía

L 'audio-vision ,Publicado en francés por Éditions Nathan. París Traducción de Antonio López Ruiz ,Cubierta de Eskenazi & Asociados ,1990 by Éditions Nathan.

La voz en el cine, Michael Chion, CÁTEDRA, 2004

El tratado de los objetos sonoros, Pierre Schaeffer , Alianza editorial 1988

<http://laescuchaatenta.net/>

<http://www.unruidosecreto.net>

<http://soundwalkinginteractions.wordpress.com/>

<http://www.andrasound.org>

<http://www.juntadeandalucia.es/cultura/centrodocumentacionmusical/opencms/patrimonio.htm>

|

<http://fonotecanacionalargentina.blogspot.com/2011/02/prueba.html>