



# IMAGEN Y SONIDO

Los nuevos modelos de comunicación están transformando de un modo vertiginoso la manera en que nuestros alumnos y nuestras alumnas se relacionan, expresan y, también, aprenden. Como profesionales de la educación, tenemos la responsabilidad de acompañar a nuestro alumnado en la adquisición de las competencias necesarias, de darles las herramientas y de promover las actitudes necesarias para que sea capaz de desenvolverse en un entorno en constante evolución.

La materia de Imagen y Sonido debe contribuir a desarrollar la sensibilidad, autonomía y sentido crítico de los futuros ciudadanos de una sociedad en la cual la comunicación, la convivencia, el trabajo, la creación y el liderazgo se verán fuertemente articulados en torno a las experiencias audiovisuales y entornos digitales. Así, tiene también como objetivo fundamental el desarrollo de las competencias y talentos para la realización de productos audiovisuales con responsabilidad, sensibilidad y sentido estético.

Para ello, es necesario que los alumnos y las alumnas conozcan los códigos visuales y auditivos propios de la creación de relatos audiovisuales, de modo que sean capaces de transmitir con ellos emociones e ideas adaptándose a los requerimientos de los distintos medios y públicos. Estos saberes deben estar fundamentados en una actitud creativa y un conocimiento crítico de los equipos técnicos, así como de los distintos procesos y fases de la producción audiovisual.

Llevar a buen término una producción audiovisual es el resultado de un proceso complejo que implica, por un lado, la capacidad de introspección y, por otro, la de proyección de las propias ideas, sentimientos y opiniones, dándoles una forma original y personal. Asimismo, al incorporar características de distintas artes, el lenguaje audiovisual se define por su naturaleza interdisciplinar e híbrida, por lo que el alumnado debe afrontar el reto de la creación audiovisual a partir de una personalidad creativa abierta, amplia y diversa, que involucre un acercamiento a otros medios de expresión. En este proceso, es importante que los alumnos y las alumnas aprendan a utilizar en sus producciones su propia presencia en la imagen y en la banda de sonido como un recurso expresivo y comunicativo más, reforzando así el autoconocimiento y la autoconfianza.

Por otra parte, el alumnado debe ser consciente de que las herramientas que se le proporcionan para transmitir ideas, opiniones y sentimientos en la creación audiovisual pueden ser empleadas con un mayor o menor rigor ético y formal. Este aspecto se puede desarrollar a partir de la puesta en común de ejemplos escogidos de diversos formatos, géneros y terrenos (como el del periodismo televisivo), y su comparación con los procedimientos de trabajo del alumnado, que, de este modo, debe entender que el efecto buscado en la audiencia nunca puede ponerse por encima de un tratamiento ético y formal de los materiales. Para ello, ha de comprender la sintaxis del medio audiovisual en toda su complejidad, integrando de manera activa y consciente el respeto a la posición del público receptor.

En último término, el uso de aplicaciones y recursos digitales para la grabación, la edición o la difusión de imágenes y sonidos facilita el desarrollo de conocimientos, destrezas y actitudes relacionados con esta materia, generando al mismo tiempo una oportunidad para la reflexión sobre la necesidad de respetar la propiedad intelectual y los derechos de autor.

## I. Competencias específicas

### Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 1:

**CE.IS.1.** Analizar y producir imágenes secuenciales de distintos medios, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas; para elaborar proyectos, personales o colectivos, como vehículos de expresión y comunicación.

#### Descripción

El arte secuencial, en sus distintas manifestaciones, está experimentando un crecimiento vertiginoso en esta sociedad global en la que la imagen es la protagonista absoluta de los medios de comunicación. El cómic, los libros ilustrados, las series televisivas, las películas cinematográficas o los videojuegos experimentan una penetración social incomparable a la de ningún otro momento histórico.

En este contexto de transformación de la mediasfera, el alumnado debe manejar con soltura la lectura significativa y el análisis crítico de imágenes fijas y secuenciales, interpretando sus diferentes niveles de significación e



intencionalidad, así como cualidades plásticas, técnicas y formales, argumentando desde la justificación de las escenas y acciones seleccionadas, los puntos de vista del observador hasta la importancia del encuadre, sus límites y composición, en enfoque y el fuera de campo, pasando por la significación del color o la tonalidad. Para ello, ha de leer, interpretar y valorar distintos tipos, géneros y formatos de obras, cómics, libros ilustrados, fotorrelatos y animaciones, entre otras producciones de imágenes fijas y secuenciales; dotando así de recursos para apreciar la pluralidad de obras que estos medios han posibilitado a lo largo de distintas épocas, tanto dentro de las principales corrientes y escuelas como provenientes de otras culturas y mercados.

Así, entre los ejemplos analizados se promoverá la perspectiva de género y la perspectiva intercultural, incluyendo obras de relevancia realizadas por mujeres y por personas de grupos étnicos y poblacionales que sufren discriminación. La asimilación activa de estos conocimientos desarrollará el criterio estético del alumnado, favorecido por el acercamiento a obras de toda clase de inquietudes artísticas, estilos, formatos y géneros, lo que contribuirá igualmente a que aprenda a valorar el patrimonio propio de imágenes secuenciales. Finalmente, la adquisición de esta competencia fomenta también el enriquecimiento del imaginario del alumnado, mediante el descubrimiento e investigación de formas de expresión distintas de aquellas con las que está más familiarizado.

En el proceso, el alumnado debe también reflexionar sobre la historia de estos medios y su implicación en la transformación social, para lo que es indispensable conocer su evolución tecnológica y lingüística, deteniéndose en los principales retos y logros del arte secuencial en su intensa historia.

### **Vinculación con otras competencias**

Está relacionada con competencias de carácter analítico de otras materias cercanas, de la misma modalidad u optativas relacionadas, como son: Cultura Audiovisual: CE.CA.1; Dibujo artístico: CE.DA.2, CE.DA.3; Dibujo técnico aplicado a las artes plásticas y el diseño: CE.DTAPD.1, CE.DTAPD.3; Diseño: CE.D.1, CE.D.2, CE.D.6; Fundamentos artísticos: CE.FA.1, CE.FA.2, CE.FA.3; Historia del arte: CE.HA.1; Movimientos culturales y artísticos: CE.MCA.1, CE.MCA.3, CE.MCA.4; Técnicas de expresión gráfico plásticas: CE.TEGP.1.

### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CD1, CPSAA1, CCEC1, CCEC2.

### **Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 2:**

**CE.IS.2.** Escribir guion es para obras audiovisuales, dando una estructura dramática coherente a relatos, propios o ajenos, cuyas tramas y conflictos sirvan de vehículo a ideas, opiniones y emociones, manejando para ello las herramientas, recursos y convenciones propias de esta fase previa de la producción de audiovisuales.

### **Descripción**

La producción de obras audiovisuales requiere del trabajo colectivo y coordinado de varias personas y departamentos, a veces incluso trabajando simultáneamente en diferentes localizaciones. Para hacer posible el trabajo coordinado, el guion es la principal herramienta de trabajo, la guía en toda la producción, proporcionando información sobre la historia, los personajes, el presupuesto aproximado, las localizaciones, la duración total y el público al que va dirigido. Con el guion suficientemente resuelto se puede poner en marcha el trabajo, que comienza con la búsqueda de financiación y creando un equipo creativo, que a su vez genera nuevos documentos de trabajo a partir del guion, y sus sucesivas versiones y actualizaciones, que deben ser debidamente distribuidas al personal correspondiente. En este equipo, el miembro más importante es el director, quien da su visión personal a la historia, para lo cual reescribe el guion y supervisa todos los cambios y correcciones, hasta lograr que encaje en la producción, de acuerdo al diseño de la obra que se tiene proyectado. En este proceso, adaptar el texto narrativo y descriptivo del guion literario a un texto gráfico que combine imagen y texto (como el *storyboard* y el guion técnico) o con sonido, como la animática, requiere de un complejo proceso, que puede llevar mucho tiempo, y en el que el director puede trabajar junto con el productor, su equipo artístico e ilustradores hasta dar con el aspecto adecuado de la película, la caracterización de los personajes, la ambientación, la estructura, tono y ritmo de la obra y un largo etcétera de decisiones que conviene establecer en las fases previas de la producción, puesto que una producción mal planteada desde sus inicios es poco probable que logre finalizar adecuadamente. Por tanto, dada su grandísima importancia, así como la naturaleza colectiva,



interdisciplinar e híbrida de las producciones audiovisuales, el guion precisa de algunas reglas y principios comunes que no siempre son requeridas en los guiones para otros medios o lenguajes, pero que en este son de gran relevancia. Este mayor grado de normalización en la escritura de guiones para obras audiovisuales, pues, posibilita y facilita la planificación y puesta en marcha del trabajo de distintas partes de una producción, atendiendo así a necesidades del productor, director, reparto o personal artístico y técnico, entre otros departamentos y personal de las producciones audiovisuales.

### **Vinculación con otras competencias**

Esta competencia específica se vincula con competencias de materias muy relacionadas en la parte de composición y estructura audiovisual o sonora, como Cultura audiovisual con CE.CA.3, Análisis musical con CE.AM.2 y CE.AM.4 o Artes escénicas con CE.AE.3; y también con competencias de materias de artes plásticas y sistemas de representación del espacio, como CE.DA.6, CE.DA.7 y CE.DA.8 o CE.DTAPD.2 y CE.DTAPD.3.; además de las competencias de Filosofía CE.FI.1 y CE.FI.3.

Dentro de la materia de Imagen y Sonido, esta competencia está estrechamente vinculada con el resto de competencias, CE.IS.1, CE.IS.3, CE.IS.4 y CE.IS.5, puesto que los guiones son piezas clave de toda la planificación audiovisual, desde sus primeras fases centradas en el propio guion hasta la postproducción y, finalmente, su exhibición.

### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1., CCL.2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CC3, CE3, CCEC3.1, CCEC3.2.

### **Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 3:**

**CE.IS.3.** Analizar y aplicar los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del sonido de productos audiovisuales, valorando la importancia de la función expresiva de la música y del sonido para elaborar bandas sonoras expresivas y lograr una producción sonora y una ambientación musical óptimas.

### **Descripción**

El sonido –la palabra hablada, la música y los paisajes sonoros ambientales– tiene un papel central en la mayoría de las prácticas comunicativas y mediáticas, incluyendo la interacción cara a cara y las redes digitales. La era digital, donde la oralidad tiene un peso creciente, ha puesto de moda el sonido por su potencial como forma de comunicación, fuente de información y recurso para la acción.

El sonido nos rodea, nos envuelve y nos acompaña en todo lo que hacemos en el día a día, nos informa de la naturaleza, el espacio y la distancia de los objetos y tiene el poder de crear imágenes mentales. La música es el elemento que en mayor medida despierta las emociones, los recuerdos y es capaz de modificar estados de ánimo, porque tiene un procesamiento más emocional que racional. Cuando sonido y música acompañan otras artes, crean una experiencia anímica y sensorial única y muy poderosa.

La sonorización consiste en dar cuenta auditivamente de aquello que se ve en la imagen. Una buena banda sonora está concebida como un elemento estructural inseparable de la imagen, es fundamental para el ritmo narrativo del relato y para potenciar su riqueza semántica. El sonido es relieve, metáfora, información subliminal, es poesía, es emoción... en definitiva, es lo que hace del lenguaje audiovisual el medio más potente para transmitir una historia.

### **Vinculación con otras competencias**

Se relaciona con competencias de materias muy próximas, como Análisis musical con CE.AM.1, CE.AM.2, CE.AM.3 y CE.AM.4, Coro y técnica vocal con CE.CTV.1 y CE.CTV.4, Cultura audiovisual con CE.CA.2, CE.CA.3 y CE.CA.4. Además, y dado el intrínseco carácter multidisciplinar y multimedia de las producciones audiovisuales, se relaciona necesariamente con el resto de competencias de la materia Imagen y Sonido: CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS.4 y CE.IS.5.

### **Vinculación con los descriptores de las competencias clave**

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.



#### Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 4:

**CE.IS.4.** Conocer y utilizar las técnicas y procesos en la planificación, diseño y realización de un producto audiovisual, así como aplicar los procesos y recursos técnicos y humanos necesarios para la producción y el rodaje de un producto audiovisual.

##### Descripción

La producción de obras audiovisuales se caracteriza por ser un tipo de proyecto que requiere de grandes inversiones, de trabajo, de tiempo y económicas. Por ello, la fase de preproducción es clave para establecer una buena planificación que coordine todas las áreas de trabajo y la consecución del mejor resultado final que pueda llevarse a cabo. En la fase de la preproducción, como suele decirse, el tiempo todavía no es dinero. Pronto lo será, cuando comiencen los rodajes, permisos, contratos, adquisición de equipos y un largo etcétera. Es, por tanto, el momento de trabajar sobre las ideas, los bocetos y los guiones para pulir el proyecto.

El guion literario se transforma en bocetos y *conceptsarts* para definir la estética de la obra, de sus personajes, escenarios y localizaciones, vestuario... y en *storyboards* y *animatics*. Esto permite ajustar con precisión la estructura final de la obra, su velocidad y ritmo gracias a la inclusión del sonido sobre la imagen. Las grandes productoras invierten grandes cantidades de tiempo y recursos en esta fase, pues corregir, modificar y mejorar en este momento es mucho más sencillo y rentable que durante el rodaje.

Sobre esta planificación hay que desarrollar el diseño de producción, que abarca todo el aspecto visual, la dirección de fotografía, escenografía, vestuario... y elaborar la planificación en los documentos y registros necesarios, hojas de producción, plan de rodaje, permisos, contratos y todo aquello que sea preciso, en función de las características y requerimientos de la obra.

Cada proyecto tendrá unos requisitos diferentes, que habrá que prever, planificar y solucionar, en lo referente a la selección del reparto o *casting*, permisos de grabación en las localizaciones, contratación y organización de los equipos y aspectos logísticos, casi siempre complejos y que habrá que trabajar con cuidado y previsión.

Son muchos los departamentos, y con distintos grados de implicación en cada fase, que son importantes durante la producción, por lo que la planificación y los trabajos, en su mayoría colectivos, requieren de una gran capacidad de adaptación e implicación en el proyecto.

##### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se relaciona con: CE.AM.2 y CE.AM.4, CE.CTV.4, CE.CA2 y CE.CA.3, CE.DA.6, CE.DA.7 y CE.DA.8 o CE.DTAPD.2 y CE.DTAPD.3 Además, y dado el intrínseco carácter multidisciplinar y multimedia de las producciones audiovisuales, se relaciona necesariamente con el resto de competencias de la materia Imagen y Sonido: CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS4 y CE.IS.5.

##### Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CCL5, STEM3, CD2, CD3, CPSAA1.1, CPSAA3.1, CPSAA1.2, CE1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

#### Competencia específica de la materia de Imagen y Sonido 5:

**CE.IS.5.** Analizar y editar producciones audiovisuales, individuales o colectivas, que integren imágenes y sonidos de manera colaborativa, en base a estrategias expresivas narrativas y la consiguiente planificación de los recursos para expresar ideas y sentimientos, evaluando el rigor ético y la idoneidad técnica y formal de los procedimientos y recursos utilizados.

##### Descripción

La edición es un proceso decisivo en el que, a través de diferentes técnicas, el discurso audiovisual se reescribe y se completa finalmente. Es el momento de ordenar los acontecimientos, de construir espacios, de darle una estructura temporal al relato, de decidir qué papel juega la estética, la expresividad, de sincronizar imágenes y música, y de



depurar el sentido del discurso audiovisual. Gran parte del proceso creativo en videoarte tiene lugar en la fase de montaje.

El término postproducción hace referencia a todo el conjunto de procesos que se efectúan sobre el material grabado en la fase de edición: el montaje, efectos visuales, edición del sonido, efectos sonoros, transiciones, títulos, correcciones de color, brillo y contraste, composición, creación de temporalidad, mezcla, etcétera. Para lograr un buen desempeño, hay que conocer las herramientas y posibilidades de los editores de vídeo y analizar las principales corrientes del montaje. La postproducción es el proceso donde técnica, creatividad y reflexión se unen como resultado y aglutinante de todas las anteriores en la elaboración de un producto audiovisual.

### Vinculación con otras competencias

Esta competencia específica se relaciona con CE.AM.2, CE.CA.2, CE.CA.3 y CE.CA.4, CE.D.4, CE.PA.4. Además, y dado el intrínseco carácter multidisciplinar y multimedia de las producciones audiovisuales, se relaciona necesariamente con el resto de competencias de la materia Imagen y Sonido: CE.IS.1, CE.IS.2, CE.IS.4 y CE.IS.5.

### Vinculación con los descriptores de las competencias clave

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM3, CD2, CD3, CD4, CPSAA3.1, CPSAA5, CE3, CCEC4.1, CCEC4.2.

## II. Criterios de evaluación

CE.IS.1
<i>Analizar y producir imágenes secuenciales de distintos medios, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales y semánticas; para elaborar proyectos, personales o colectivos, como vehículos de expresión y comunicación.</i>
Esta competencia tiene como objetivo desarrollar las habilidades de interpretación lectora de imágenes secuenciales y audiovisuales. Mediante análisis guiado y puesta en común de obras de distintos medios y lenguajes de imagen secuencial, propiciar el disfrute racional y emocional de su lectura, así como la motivación y la autonomía técnica y expresiva para la creación de proyectos propios o colectivos.
<i>Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)</i>
1.1. Analizar las cualidades plásticas, formales y semánticas de producciones fotográficas y de imágenes secuenciales de distintos estilos, formatos, géneros y culturas, determinando las reglas y códigos por las que se rigen y valorando la flexibilidad de esas normas. 1.2. Diseñar y crear narraciones mediante imágenes secuenciales creativas que representen las ideas, opiniones y sentimientos propios a partir de un tema o motivo previos, incorporando las experiencias personales y el acercamiento a distintos medios de expresión. 1.3. Realizar el tratamiento y composición digital de imágenes, valorando características de color, contraste y formatos, empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen fija, así como de maquetación de productos para impresión o multimedia. 1.4. Evaluar el rigor ético y formal con el que se usan las herramientas de creación audiovisual, analizando diversas producciones, distinguiendo críticamente los modos de presentar las informaciones y los mensajes, identificando su posible manipulación y reflexionando sobre la necesidad de respeto de la propiedad intelectual y los derechos de autor.
CE.IS.2
<i>Escribir guiones para obras audiovisuales de ficción, dando una estructura dramática coherente a relatos, propios o ajenos, cuyas tramas y conflictos sirvan de vehículo a ideas, opiniones y emociones, manejando para ello las herramientas, recursos y convenciones propias de la escritura de esta fase previa de la producción de audiovisuales.</i>
La producción de obras audiovisuales requiere del trabajo colectivo y coordinado de varias personas y equipos. Para hacer posible el trabajo coordinado, el guion servirá de guía en toda la producción, proporcionando información sobre la historia, los personajes, el presupuesto aproximado, las localizaciones, la duración total y el público al que va dirigido. Con el guion suficientemente resuelto se puede poner en marcha el trabajo, que comienza con la búsqueda de financiación y creando un equipo creativo. En este equipo, el miembro más importante será el director, quien dará su visión personal a la historia, por lo que reescribirá el guion y supervisará todos los cambios y correcciones hasta lograr que encaje en la producción de acuerdo al diseño que tiene proyectado. En este proceso, adaptar el texto literario del guion narrativo a un texto que combine imagen y texto (como el <i>storyboard</i> y el guion técnico) requiere de un complejo proceso en el que el director puede trabajar junto con el productor, su equipo artístico e ilustradores en el desarrollo de estos documentos gráficos. Dado el carácter colectivo e interdisciplinar de las producciones audiovisuales, el guion precisa de algunas reglas y principios comunes que no siempre son requeridas en otros medios o lenguajes, pero que en este son de gran relevancia. Este mayor grado de normalización posibilita y facilita la planificación y puesta en marcha del trabajo de distintas partes de una producción, atendiendo así a necesidades del productor, director, reparto o personal artístico y técnico, entre otros.
<i>Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)</i>
2.1. Inventar y extraer de distintas fuentes conflictos e ideas motoras con potencial para desarrollar un guion audiovisual. 2.2. Conocer y elaborar las distintas fases y documentos previos implicados en la génesis de un guion literario, desde las primeras ideas, <i>logline</i> , <i>storyline</i> , sinopsis, argumentos y escaletas, hasta el tratamiento y el <i>scriptment</i> . 2.3. Construir personajes cuyo conflicto, función en la trama y evolución sirvan de vehículo para transmitir de manera óptima las ideas temáticas y dramáticas al público al que se dirige la obra. 2.4. Elaborar guiones literarios para obras audiovisuales de ficción, con estructuras narrativas sólidas y coherentes con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música. 2.5. Desglosar un guion literario en <i>storyboard</i> o guion gráfico.
CE.IS.3



*Analizar y aplicar los códigos expresivos y comunicativos empleados para el diseño del sonido de productos audiovisuales, valorando la importancia de la función de la música y del sonido para elaborar bandas sonoras expresivas y lograr una producción sonora y una ambientación musical óptimas.*

En esta competencia los estudiantes se familiarizan con los códigos expresivos y comunicativos empleados en las bandas sonoras. Analizan cómo la música interactúa con la imagen, cómo le añade significado, y además, aprenden a manejar recursos, herramientas y *software* para crear sus propias bandas sonoras.

*Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)*

- 3.1. Descubrir la interrelación entre sonido e imagen en las producciones audiovisuales, y analizar las funciones del sonido en esta relación.
- 3.2. Conocer los recursos sonoros audiovisuales y la utilización narrativa del espacio sonoro.
- 3.3. Analizar cómo la música entretiene la estructura narrativa de la obra audiovisual.
- 3.4. Manejar las apps, software y bibliotecas de sonidos para realizar una banda sonora.
- 3.5. Integrar los conocimientos sobre bandas sonoras, ambientación musical y producción sonora, en la consecución de un producto expresivo con unidad de sentido.

**CE.IS.4**

*Conocer y utilizar las técnicas y procesos en la planificación y realización de un producto audiovisual, así como aplicar las técnicas, procesos y recursos técnicos o humanos necesarios para la producción y el rodaje de un producto audiovisual.*

El alumnado debe analizar el guion y desglosar los requerimientos para su realización, estableciendo su viabilidad o proponiendo los cambios necesarios para una propuesta de planificación viable. Esta planificación debe incluir las sesiones de rodaje de las escenas, las personas implicadas y su función, equipos técnicos y todos los requisitos materiales o logísticos que deban tenerse en cuenta para llevar a cabo las sesiones de trabajo. La clave del éxito de una producción es la óptima organización de esta, siendo el productor la figura clave para garantizarla, especialmente en las primeras fases. Pero también el director o directora junto con los jefes o jefas y personal de los distintos departamentos, quienes trabajarán en estrecha coordinación, fundamental para que en cada sesión de rodaje o de trabajo no haya imprevistos o puedan ser resueltos rápida y eficazmente.

*Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)*

- 4.1. Analizar y perfeccionar, ajustando a las posibilidades de producción, el guion, *storyboard* y *animatic*, desglosando los requisitos de las escenas o secuencias en hojas de desglose y fichas de producción: reparto, localizaciones, música y sonidos, vestuario, atrezzo, extras y otras necesidades.
- 4.2. Crear los planos de planta, del plató o localizaciones en exteriores, a partir de los *storyboards*, *animatics* y guiones técnicos, estableciendo una escaleta de planos significativos y expresivos.
- 4.3. Planificar el rodaje estableciendo un calendario y organizando las sesiones de grabación en fichas de producción.
- 4.4. Diseñar y preparar la puesta en escena, así como su ambientación visual y sonora.
- 4.5. Rodar secuencias cinematográficas y obtener grabaciones audiovisuales, aplicando las técnicas, herramientas y lenguajes necesarios, con flexibilidad y habilidad para resolver los imprevistos propios de las producciones audiovisuales y obtener así un resultado ajustado a los objetivos proyectados previamente.
- 4.6. Buscar vías de financiación disponibles, tanto pública como privada, en función de las características de la obra audiovisual y el público al que va dirigida.
- 4.7. Conocer, valorar y respetar los derechos de autor.

**CE.IS.5**

*Analizar y editar producciones audiovisuales, individuales o colectivas, que integren imágenes y sonidos de manera colaborativa, en base a estrategias expresivas y narrativas y la consiguiente planificación de los recursos para expresar ideas y sentimientos, evaluando el rigor ético y la idoneidad técnica y formal de los procedimientos y recursos utilizados.*

La edición es el proceso final en la creación de una pieza audiovisual. A través de diferentes técnicas y recursos del lenguaje audiovisual, el discurso audiovisual se reescribe y se completa finalmente. Es el momento de estructurar y ordenar los acontecimientos, cargándolos de significado y resonancias, de construir espacios visuales y sonoros, de darle una estructura temporal al relato en base a estrategias de efectividad emocional, de decidir qué papel juega la estética, la expresividad, de sincronizar imágenes y música, y, en definitiva, de depurar la forma y el contenido del discurso audiovisual.

*Imagen y Sonido (2º BACHILLERATO)*

- 5.1. Analizar montajes de obras audiovisuales, valorando las estrategias narrativas, expresivas estéticas o de continuidad para entender los distintos tipos de montaje y sus funciones.
- 5.2. Editar secuencias audiovisuales, en forma de *animatic*, vídeo o cine, mediante aplicaciones informáticas de edición no lineal, articulando imágenes y sonidos con fines narrativos, expresivos o estéticos.
- 5.3. Realizar el tratamiento digital de imágenes en movimiento, valorando características de color, formatos y contraste y empleando técnicas de generación, procesamiento y retoque de imagen en movimiento.
- 5.4. Preparar proyectos y archivos audiovisuales con el formato, resolución y ajustes adecuados a distintos soportes y medios.

### III. Saberes básicos

#### III.1. Descripción de los diferentes bloques en los que se estructuran los saberes básicos

En este apartado se describen los saberes básicos, como conocimientos, destrezas y actitudes, que constituyen los contenidos propios de Imagen y Sonido, y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas



## **A. La escritura de guiones para audiovisuales e imágenes secuenciales**

Antes de que una obra audiovisual o secuencial vea la luz y pueda ser leída en imágenes debe ser escrita con palabras. El guion es la estructura de esa narración, la forma escrita de las imágenes que aún no existen pero que el guionista ya vislumbra y que describe con palabras, negro sobre blanco, una tras otra. Pero cuando hablamos de arte secuencial, o de imagen secuencial, estamos hablando de múltiples lenguajes, artes por derecho propio, como la fotografía, el cine, el cómic o el libro ilustrado entre otras muchas. Cada uno de ellos se construye con materiales y recursos propios, unos se inscriben en el tiempo, como el cine, otros en el espacio, como el cómic o el libro ilustrado, pero todos ellos son vehículos de ideas, emociones y conflictos que revelan mitos que conectan al individuo, al emisor y al receptor, con lo universal.

Narrar historias implica, sobre todo, comunicar ideas y sentimientos, poner sobre la mesa conceptos, sugerencias o debates que han de recibir los espectadores o lectores. En las fases iniciales de cualquier proyecto de este tipo, el guion es una herramienta fundamental para poner todo en orden, tanto más si se trata de un proyecto colectivo.

Así, pasando por distintas fases desde lo general hasta lo concreto disponemos de herramientas como la construcción de la trama, los personajes, el ritmo, el tono, la ambientación, los diálogos y un sin fin de recursos que están al servicio de la eficacia emocional y narrativa. Conocer estas herramientas y aplicarlas de manera óptima en flujos de trabajo, tanto individual como colectivo, proporciona una mejor gestión del tiempo y de recursos en las fases posteriores de los proyectos.

## **B. Preproducción audiovisual: Del papel a la puesta en escena**

La planificación de la producción es una tarea fundamental, y en ella el productor y, posteriormente, el director son las figuras clave para convertir un guion literario en una buena película con la que, además, no se arruine nadie. Este bloque permite al alumnado familiarizarse con los profesionales y departamentos que participan en un rodaje y su planificación, cuáles son sus funciones y cómo las llevan a cabo: desde el guionista, el productor y el director hasta los directores y directoras y jefes o jefas de las distintas áreas con sus, posiblemente, correspondientes departamentos: fotografía, arte, vestuario, maquillaje y peluquería, sonido y postproducción...

## **C. Bandas sonoras**

En el campo de los audiovisuales, sonido e imagen colaboran de manera tan estrecha que no pueden desligarse el uno del otro sin que la obra no pierda buena parte de su esencia. Por tanto, debemos dar la misma importancia tanto a la imagen como al sonido.

El sonido, también llamado banda sonora considerándolo de forma global, puede estar constituido en nuestra creación por una composición musical, el sonido ambiente, los efectos sonoros, la palabra o todos estos elementos simultáneamente. La banda sonora hace referencia al conjunto de pistas que forman el audio de la pieza. De forma habitual, sin embargo, se emplea el término de banda sonora para referirse en exclusiva a la música de la obra. Aunque banda sonora es un término que se asocia fundamentalmente al cine, lo utilizaremos también para hablar de videocreación. Todo este conjunto de elementos interviene de distintas maneras. La banda sonora nos permite ilustrar y transmitir emociones en determinadas escenas y personajes. El audio define el sentido de una escena por aquello a lo que nos remite.

Podemos estar interesados en crear una pieza en la que no haya voz ni palabra, o lo contrario, que la pieza esté fundamentada en la palabra y el texto; también puede interesarnos realizar una pieza de vídeo musical o de videodanza en la que la música resulte un elemento y un recurso expresivo imprescindible.

En cuanto al montaje del sonido de la pieza musical, podemos utilizar elementos similares a los de la imagen, empleando transiciones suaves, cortes, difuminados, mezclas, etcétera.

## **D. Producción audiovisual**

En este bloque se trabaja la composición del espacio cinematográfico y su encuadre, un proceso creativo que permite finalmente convertir las imágenes y sonidos descritos en las páginas del guion literario en el registro, analógico o digital, de planos y secuencias cinematográficas, en las que se materializan las imágenes y sonidos surgidos de la



mente del director a través de la puesta en escena, la elección del punto de vista, su encuadre y su movimiento externo materializado por el de la cámara.

### E. Postproducción audiovisual

En este bloque se finaliza la obra audiovisual, correspondiendo al montador reescribirla por última vez, guiado por su instinto y conocimiento del lenguaje audiovisual hacia un objetivo común que comparte con guionista y director. El montaje final es la última escritura del guion, como antes el guion fue el primer montaje, y en la que la estructura de la obra audiovisual queda definitivamente fijada. Es el momento de combinar Imagen y Sonido, ajustar los tiempos y ritmos, color y brillo, aplicar efectos digitales, optimizar la relación de continuidad entre planos bajo criterios narrativos y expresivos y, en definitiva, de construir y pulir el relato audiovisual que será distribuido y exhibido. La revolución digital en marcha desde los años noventa ha disparado el peso de la fase de postproducción, surgiendo una creciente demanda de montadores que dominen las herramientas, tanto de *hardware* como de *software*, pero también, y especialmente, el lenguaje audiovisual, puesto que el montador es, en definitiva, el último guionista.

### III.2. Concreción de los saberes básicos Imagen y Sonido, 2º de Bachillerato

<b>A. Hitos y contemporaneidad de la fotografía y el audiovisual. Formatos audiovisuales</b>	
En este bloque se investigan los métodos y estrategias fundamentales de escritura de tramas, personajes y conflictos, atendiendo a las particularidades de los distintos lenguajes y medios que se engloban en las artes secuenciales, sus particularidades, influencias e interrelaciones.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tipos y formatos de imágenes secuenciales: Secuenciales fijas: cómic, libro ilustrado o fotografía secuenciada, entre otras; y secuenciales en movimiento: cine, animación o televisión, entre otras.</li> <li>– Los géneros cinematográficos.</li> <li>– Desarrollo del guion literario y sus formatos. las ideas, <i>logline</i>, <i>storyline</i>, sinopsis, argumento, escaletas, tratamientos y guion literario. Construcción de la trama y construcción de personajes: Función de los personajes en la trama, arquetipos y arco de transformación. Caracterización.</li> <li>– Tiempo, continuidad y ritmo.</li> <li>– El diálogo y sus funciones en las artes secuenciales.</li> <li>– El guion técnico y los guiones gráficos: <i>storyboard</i>, <i>animatic</i> y animática fotográfica.</li> <li>– Elementos formales y capacidad expresiva de la imagen fija y secuencial.</li> <li>– Herramientas de análisis de guion.</li> <li>– Edición, retoque y composición de imágenes fijas.</li> </ul>	<p>Lo Analizar obras de distintos formatos, géneros y estéticas de diversos lenguajes de imagen secuencial fija y en movimiento, especialmente obras de especial interés por su repercusión cultural e influencia:</p> <p>Cómic, libros ilustrados, fotografía secuencial, distintas técnicas de animación como la pixilación o el <i>stop motion</i>, cine y televisión.</p> <p>Analizar y comparar adaptaciones de una misma obra a distintos lenguajes, evaluando las diferencias entre estos lenguajes, sus limitaciones y puntos fuertes, así como las estrategias narrativas y expresivas desarrolladas en cada caso.</p> <p>Aplicar estrategias para establecer el tiempo y el ritmo en formatos audiovisuales y secuenciales, condensando y estirando el tiempo en la pantalla o en las páginas impresas de un libro.</p> <p>La narración a través de imágenes secuenciales requiere de un pensamiento en imágenes y sonidos, que se han de plasmar en el guion en forma de texto escrito, y también de imágenes en el <i>storyboard</i>. Es imprescindible, por tanto, analizar y trabajar la sintaxis de la imagen, sea esta estática o en movimiento. Conocer elementos del lenguaje como el encuadre, los tipos de plano y la angulación del punto de vista, movimientos de cámara, expresividad de la tonalidad y el color, la exposición e iluminación, el enfoque y otros muchos aspectos que permiten al autor de las imágenes establecer distintos niveles de significación y funciones del mensaje.</p> <p>Comparar los distintos estados de una producción desde que se escribe el guion hasta que finaliza la postproducción permite visualizar y establecer fácilmente algunos de los principales procesos que intervienen en cada etapa. Así, en soporte vídeo con pantalla partida se puede visualizar simultáneamente el texto formateado del guion literario, los expresivos bocetos a mano en formato <i>animatic</i> y la obra audiovisual con las imágenes y sonidos definitivos. Visualizar simultáneamente estas distintas fases, confrontándolas, permite poner en valor la importancia de su trabajo y dedicación. Una obra audiovisual es una obra colectiva y muy compleja, cuyo éxito depende del encadenamiento de muchos pequeños éxitos consecutivos con un objetivo y sólido plan común.</p>
<b>B. Preproducción audiovisual: Del papel a la puesta en escena</b>	
Antes de planificar e iniciar un rodaje, debemos conocer qué personas y departamentos trabajan en un rodaje, cuáles son sus funciones y cómo las llevan a cabo: las tareas del productor desde que le llega el guion a las manos, el director durante el proceso de planificación e ideación y creación de la película y los roles de los diferentes departamentos que se van incorporando o completando durante la preproducción y comienzo de la producción: dirección, fotografía, arte, vestuario, maquillaje y peluquería, sonido y postproducción, entre otros menos conocidos pero también imprescindibles.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<ul style="list-style-type: none"> <li>– El guion como herramienta de trabajo en constante evolución y revisión: El guion de rodaje, guion técnico, <i>storyboard</i>, <i>animatic</i>.</li> <li>– Conseguir financiación. Instituciones públicas y privadas, Las coproducciones.</li> <li>– Introducción a la realización audiovisual</li> <li>– Crear equipos artísticos y seleccionar el reparto.</li> </ul>	<p>En una primera toma de contacto podemos abordar el concepto, y contexto, de realización. Y conocer cómo dotaban, los primeros realizadores, de valor a la imagen y cómo ésta ha ido adquiriendo diferentes narrativas y estéticas.</p> <p>Antes de planificar e iniciar un rodaje, debemos conocer cómo se trabaja en un rodaje, las tareas del productor durante el proceso, y los roles de los diferentes departamentos que se van incorporando o creciendo: dirección, fotografía, arte, vestuario, maquillaje y peluquería, sonido y postproducción, principalmente, pero que dependerá de la producción y su tamaño, puesto que algunos departamentos se pueden fusionar o, por el contrario, verse divididos para trabajar de manera simultánea en diferentes localizaciones.</p>





<ul style="list-style-type: none"><li>- Diseño de producción. Dirección de fotografía, escenografía e iluminación, <i>atrezzo</i>, vestuario, peluquería y maquillaje, <i>props</i>...</li><li>- Planificación y fichas de producción: Calendarios, localizaciones, interiores y exteriores, reparto y personal necesario, equipos. Diseño de efectos especiales.</li></ul>	<p>Para continuar con nuestra estrategia de elaborar un audiovisual debemos pensar el guion como un documento orgánico, revisarlo, y conocer y detallar cómo se organizan los recursos en el guion técnico del realizador, en las plantas de cámara y en el <i>storyboard</i>. El siguiente paso es abordar la preproducción como momento previo al rodaje, donde se planifican y ajustan al milímetro todos los detalles para recogerlos en los documentos del plan de rodaje y el del orden de rodaje. Otro aspecto importante es conocer las herramientas y técnicas para la grabación del sonido directo.</p>
<b>C. El diseño de la banda sonora</b>	
Este apartado está dedicado a los aspectos sonoros de los audiovisuales y a estudiar la relación entre música en imagen y como la imagen parece apropiarse automáticamente de los valores aportados por el sonido, hasta dar la impresión de que emanan naturalmente de ella.	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>La ilusión audiovisual: la relación de interdependencia de entre Imagen y Sonido. El valor añadido de la música: subrayados expresivos, nuevos significados...</p> <p>Los recursos de la banda sonora:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- La voz. Vococentrismo y verbocentrismo. Voz principal y voz de fondo. Voz con mensaje verbal: diálogos, voz pensamiento y <i>voice-over</i> o narración extradiagética. La voz sin mensaje verbal: voz conjunto (sonido confuso) y voz no verbal (gritos, gemidos...).</li><li>- La música. La música como recurso expresivo y como parte de la narración: empatía y contraste. La fuerza poética y emocional de la música: música incidental. La música para evocar estados de ánimo.</li><li>- El sonido ambiente. Los sonidos acción: "sonidos normales" (pasos, roces, abrir puertas y ventanas...) y "efectos especiales" (disparos, explosiones, puñetazos).</li><li>- La fuerza expresiva del silencio.</li></ul> <p>Funciones de la música en las bandas sonoras: modificar el sentido o el significado de la imagen, crear una impresión convincente de época y de lugar; crear o subrayar los estados psicológicos, los pensamientos y las implicaciones ocultas de un personaje o de una situación; unir planos y secuencias suavizando cortes en el montaje, servir de relleno neutro como fondo; ayudar a construir el sentido de continuidad en la película, anticipar o alargar la acción...</p> <p>El espacio sonoro: sonido diegético o realista, fuera de campo, en off, ambiente, interno o subjetivo y sonido en las ondas.</p> <p>La rítmica audiovisual. La influencia de la música en la percepción del tiempo, del movimiento y de la velocidad. <i>Mickeymousing</i>, sincronía y elipsis.</p> <p>Música y estructura narrativa.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Punto de partida y direccionalidad. El movimiento: la relación tensión / reposo; pregunta / respuesta. Progresión: entre lo esperado y la sorpresa. La conclusión: el gesto final.</li><li>- El <i>Leitmotiv</i>: motivos, temas y personajes. Presentación y carácter de los temas. Desarrollo: puntos de vista sobre un mismo tema relacionados con el estado de ánimo o la acción. Combinación de temas.</li><li>- Recursos compositivos orquestales para transmitir emociones positivas, amor, tristeza, suspense, fantasía, acción, terror, grandeza... El</li></ul>	<p>Añadimos algunas páginas de utilidad donde aparecen explicaciones, ejemplos visuales, análisis de BSO y otros recursos:</p> <p><a href="https://sonido.blogs.upv.es/">https://sonido.blogs.upv.es/</a> web creada por Blas Payri.</p> <p><a href="http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/banda-sonora-musica-sonido-ambiente-voz/">http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/banda-sonora-musica-sonido-ambiente-voz/</a> elaborada por Andrés Claudio Senra Barja.</p> <p><a href="https://xn--peliculasparaensear-c4b.com/2020/04/voz-lenguaje-cine/">https://xn--peliculasparaensear-c4b.com/2020/04/voz-lenguaje-cine/</a> sobre la voz en el cine.</p> <p>Estas otras incluyen interesantes análisis de bandas sonoras:</p> <p><a href="https://www.mundobso.com/index.php">https://www.mundobso.com/index.php</a> de Conrado Xalabarder.</p> <p>El canal de YouTube de Jaime Altozano incluye estupendos análisis de las bandas sonoras de Harry Potter, StarWars, el Señor de los Anillos, 007 o Minecraft.</p> <p><a href="https://www.youtube.com/c/JaimeAltozano/featured">https://www.youtube.com/c/JaimeAltozano/featured</a></p> <p>Estos enlaces incluyen una buena cantidad de ejemplos para trabajar el concepto de <i>Leitmotiv</i>:</p> <p><a href="https://listadelistas.deleitmotifs.com/">https://listadelistas.deleitmotifs.com/</a></p> <p><a href="https://www.mundobso.com/agoras/el-leitmotiv">https://www.mundobso.com/agoras/el-leitmotiv</a></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=jXnLXLQ47ZY">https://www.youtube.com/watch?v=jXnLXLQ47ZY</a></p> <p>Y algunas sugerencias para el apartado "Componer para la imagen":</p> <p>Música libre en <a href="https://www.jamendo.com/">https://www.jamendo.com/</a> y en la biblioteca de audio de YouTube.</p> <p>Editores de audio para la creación musical (DAW): Bandlab, Soundtrap, Ardour, Garage Band, FL Studio, Cubase, Logic, Pro Tools...</p> <p>En la web de ProjectSAM encontramos tutoriales que nos explican y proporcionan los MIDI para orquestar pasajes con <i>samples</i> orquestales según estilos y géneros:</p> <p><a href="https://projectsam.com/tutorials/">https://projectsam.com/tutorials/</a></p> <p>La web <a href="https://labs.spitfireaudio.com/">https://labs.spitfireaudio.com/</a> nos ofrece librerías gratuitas, y <a href="https://heavyocity.com/">https://heavyocity.com/</a> estupendos <i>samples</i> de pago.</p> <p>Bibliotecas de sonidos ambiente y efectos: <a href="https://freesound.org/">https://freesound.org/</a> o <a href="https://mixkit.co/free-sound-effects/">https://mixkit.co/free-sound-effects/</a></p> <p>Y tutoriales del canal de Jaime Altozano: <a href="https://youtu.be/ka-yIPOKups">https://youtu.be/ka-yIPOKups</a> y <a href="https://www.youtube.com/watch?v=-b2Ae30N1RQ">https://www.youtube.com/watch?v=-b2Ae30N1RQ</a></p>



<p>uso de otros timbres: coros, voces e instrumentos exóticos y sintetizadores. Componer para la imagen:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Música libre de derechos.</li> <li>- Creación a través de la experimentación con software de creación musical (DAW).</li> <li>- Bibliotecas de <i>samples</i> y <i>loops</i> orquestales.</li> <li>- Bibliotecas de sonidos ambiente y efectos.</li> </ul>	
<b>D. Producción audiovisual</b>	
<p>En este bloque se trabaja la composición del espacio cinematográfico y su encuadre, un proceso creativo que permite finalmente convertir las imágenes y sonidos descritos en las páginas del guion literario en el registro, analógico o digital, de planos y secuencias cinematográficas, en las que materializan las imágenes y sonidos surgidos de la mente del director a través de la puesta en escena, la elección del punto de vista, su encuadre y su movimiento externo materializado por el de la cámara.</p>	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>El equipo de trabajo de un rodaje. Equipos técnicos de grabación de imagen, sonido, iluminación y monitorización. La grabación del sonido directo. El montaje desde la dirección.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Composición, estática o dinámica, mediante el color y esquemas y trucos de iluminación.</li> <li>- Movimientos de la cámara.</li> <li>- El enfoque y la profundidad de campo.</li> <li>- Interpretación: La acción, movimientos, expresiones y diálogos del personaje.</li> </ul> <p>La figura del <i>script</i> o continuista: mantener la continuidad o <i>raccord</i> entre planos.</p>	<p>Si la planificación de la sesión de rodaje ha sido concienzuda y realista habrá pocos cambios. No obstante, hay que estar preparado para multitud de problemas e imprevistos de todo tipo que habrá que resolver. Para los casos en que esto no es posible es conveniente la planificación de sesiones de rodaje unos días después, cuando se hayan podido resolver los problemas o hayan cambiado las condiciones meteorológicas, que es uno de los problemas habituales al rodar en exteriores.</p> <p>La selección del material, cámaras, micrófonos, equipos de iluminación y demás herramientas, así como su logística, es fundamental para obtener los registros adecuadamente y sin sorpresas, por lo que su perfecto estado de uso y el dominio técnico deben estar comprobados.</p> <p>El rodaje debe seguir la planificación llevada a cabo en preproducción y plasmada en las fichas de producción y hojas de rodaje. Así, se seguirán las indicaciones técnicas con la distribución de la iluminación, la ambientación, el movimiento tanto de cámaras como el de las personas u objetos, y que son recursos expresivos que dinamizan la acción. Es el momento del montaje mediante la dirección, los movimientos de estos elementos combinados contribuyen a generar un ritmo en la obra (tiempo y espacio relacionados de forma rítmica). Además, permiten dar la sensación de acelerar, ralentizar o paralizar una acción, imprimiendo un ritmo y carácter concretos a la escena, lo que afecta a la percepción y emociones del espectador.</p>
<b>E. Postproducción audiovisual</b>	
<p>En este bloque se trabaja la composición del espacio cinematográfico y su encuadre, un proceso creativo que permite finalmente convertir las imágenes y sonidos descritos en las páginas del guion literario en el registro, analógico o digital, de planos y secuencias cinematográficas, en las que materializan las imágenes y sonidos surgidos de la mente del director a través de la puesta en escena, la elección del punto de vista, su encuadre y su movimiento externo materializado por el de la cámara.</p>	
<i>Conocimientos, destrezas y actitudes</i>	<i>Orientaciones para la enseñanza</i>
<p>Introducción al montaje y principales corrientes. El tiempo audiovisual. Recursos del lenguaje audiovisual. Introducción al entorno de trabajo, flujo de trabajo, herramientas y funciones básicas de los programas de edición de video. Continuidad y transiciones entre planos. La corrección de color y efectos especiales. Titulación y animaciones. Las funciones del sonido en el montaje. La experimentación de las posibilidades del sonido y la imagen más allá de la función narrativa: el arte audiovisual.</p>	<p>En "Introducción al montaje y principales corrientes" se visualizarán y analizarán obras representativas de las principales corrientes cinematográficas, analizando las aportaciones al montaje y sus soluciones expresivas y narrativas desde los inicios del montaje con Edwin S. Porter y David W. Griffith o el montaje soviético hasta las tendencias actuales.</p> <p>En "El tiempo audiovisual", se plantean diversas técnicas para expresar y controlar el tiempo: tiempo de la realidad frente a tiempo del relato, tiempo fílmico, los efectos de condensación y dilatación, el desarrollo temporal no lineal y rupturas y elipsis.</p> <p>En "Las funciones del sonido en el montaje" se analizarán ejemplos representativos de las funciones del sonido en obras cinematográficas de relevancia y se pondrán en práctica, montando pequeñas piezas en las que se apliquen: unificación, puntuación, anticipación, silencio expresivo, punto de sincronización, golpe, y elasticidad temporal. La mezcla: la inteligibilidad del habla, el volumen, los planos sonoros (cercanía y lejanía), panoramización, el ruido de fondo, transiciones, cortes abruptos, difuminados...</p>

## IV. Orientaciones didácticas y metodológicas

### IV.1. Sugerencias didácticas y metodológicas

Debemos ser conscientes de que estamos ante una oportunidad histórica para llevar a cabo una revisión profunda y audaz del currículo. Los fines educativos que defienden las instancias internacionales (UNESCO, ONU, EEES, etc.), consisten en el pleno desarrollo de la personalidad del alumnado. Desde nuestras aulas debemos apostar por una formación integral, superar la herencia de una escuela volcada en contenidos de aprendizaje ligados a saberes teóricos y propiciar que nuestro alumnado desarrolle todas aquellas competencias que le permitan responder adecuada y



creativamente a los diferentes problemas y situaciones que le deparará la vida. Y no sólo en el ámbito académico y profesional, sino también y, especialmente, en los ámbitos personal, interpersonal y social.

Como docentes, tenemos la oportunidad y la responsabilidad de trabajar por una educación mejor, por una educación transformadora. Nuestra misión ante este reto debe ser la de dotar de funcionalidad y conectar los aprendizajes. Debemos desarrollar y asentar el cambio metodológico con el aprender haciendo, el empleo de metodologías activas y el diseño de experiencias de aprendizaje más profundas que ahonden en la capacidad de resolver problemas y que sean extrapolables a diversos contextos de actuación. El aprendizaje que necesitamos está muy alejado de un aprendizaje mecánico y repetitivo, vaciado de emociones, actitudes y valores.

Además, garantizar el derecho a aprender pasa por garantizar una educación que no excluya a nadie, que sea capaz de ofrecer a todos las máximas oportunidades para desarrollarse en todos los ámbitos de la vida. Por ello debemos tener en cuenta, el papel determinante que juega la escuela en la equidad y cohesión. Se trata de formar a todos, con toda su diversidad.

El aprendizaje tiene sentido en la medida que nos permite conectar con la realidad. Nuestros estudiantes (como nosotros) se adueñan de la tecnología en contextos cercanos, en compañía de otras personas de su entorno personal de aprendizaje y a través de prácticas sociales cotidianas. La tecnología ha cambiado para siempre la forma en que nos comunicamos, nos informamos, trabajamos, aprendemos o nos relacionamos. Las actuales tecnologías digitales definen un nuevo entorno de aprendizaje que amplía el concepto de alfabetización. El uso de la tecnología en el aula, permite ampliar las posibilidades del aprendizaje, crear oportunidades nuevas para la enseñanza y establecer un entorno dinámico e inspirador.

Acorde a las orientaciones metodológicas recogidas en la normativa vigente, nuestra metodología se debe basar en los siguientes principios:

- Uso de metodologías activas en el aula: aprender haciendo, creación de contenidos por el propio alumnado, ABP, aprendizaje por retos...
- Rigor académico que toma como punto de partida los objetivos de aprendizaje y las competencias que tiene que adquirir el alumnado.
- Exploración activa fomentando el aprendizaje vivencial.
- Andamiajes que faciliten la adquisición progresiva de saberes.
- Diseño de experiencias de aprendizaje en contextos reales, buscando la conexión con cuestiones y herramientas actuales, así como con temas significativos para el alumnado.
- Aprendizaje aplicado en el que los retos planteados exigen al alumnado poner en marcha estrategias creativas, colaborativas y reflexivas para su resolución.
- Desarrollo de proyectos colaborativos e interdisciplinares donde se integren diferentes aprendizajes, saberes, materias, personas... en un producto común.
- Uso de las Tecnologías digitales integradas en el proceso de aprendizaje.
- Fomento de la corresponsabilidad del alumnado, lo cual implica un cambio de roles con el docente o la docente como activadores y guías y el alumno o la alumna como protagonistas de su aprendizaje.
- Fomento del pensamiento crítico haciendo que el alumnado reflexione sobre lo aprendido al término o en la presentación de sus creaciones.
- Desarrollo de la autonomía y toma de decisiones, de la organización y de la creación del colectivo nosotros en los equipos de trabajo.
- Apropiación progresiva del concepto belleza y/o estética.
- Escuela abierta, tanto en lo que se refiere a mantener el aula abierta a las familias e instituciones y organizaciones locales como en el trabajo en y para el entorno más cercano al alumnado.
- Atención a la diversidad integrada en el uso de metodologías activas y al empoderamiento del alumnado y al bienestar emocional.



## IV.2. Evaluación de aprendizajes

Enseñanza y evaluación son las dos caras de una misma moneda. Entre ambas hay una correlación absoluta: nuestra manera de enseñar determina nuestra manera de evaluar porque, de manera inevitable, nuestra manera de evaluar condiciona la manera de aprender de nuestros estudiantes. Necesitamos cambiar nuestra concepción de la evaluación, y no sólo en los diseños o en las propuestas metodológicas. La evaluación influye directamente en lo que aprendemos y en cómo lo aprendemos y puede limitar o promover el aprendizaje efectivo ya que incide directamente sobre los aspectos emotivos del mismo: la motivación, la autoeficacia, la autoestima. Necesitamos pasar de una cultura de la evaluación como calificación a otra centrada en la evaluación como aprendizaje. De hecho, la evaluación no sólo nos debería decir si se han alcanzado los fines, sino por qué se han conseguido o no.

La Evaluación para el Aprendizaje es el proceso de búsqueda e interpretación de evidencias para uso de los aprendices y sus maestros para identificar en qué fase de su aprendizaje se encuentran los primeros, dónde tienen que llegar y la mejor manera de alcanzar ese punto. La evaluación debe convertirse en un instrumento más de aprendizaje y si el fin del currículo es promover una mayor autonomía y control de los alumnos y de las alumnas sobre sus propios saberes será necesario que alcancen esa autonomía también en la evaluación.

Algunos factores clave que debemos tener en cuenta son: la participación activa del alumnado, las interacciones entre iguales, la necesidad de que el alumnado sea capaz de evaluarse a sí mismos, y la influencia que la evaluación tiene sobre la motivación y la autoestima de los alumnos y de las alumnas.

Así, una buena práctica de evaluación es aquella que es coherente con objetivos, contenidos y metodología, que es diversa (porque recoge información sobre contenidos variados y porque utiliza instrumentos diversos), que implica a diferentes agentes (incluyendo la autoevaluación y la evaluación entre iguales) y que da lugar a la autorregulación de los aprendizajes. Evaluar competencias supone diseñar instrumentos en los que el estudiante demuestre con desempeños (evidencias) que puede realizar las tareas de la competencia exigida.

Es por esto que los productos realizados por los estudiantes son una excelente fuente de datos para la evaluación para el aprendizaje. Los portafolios son un excelente soporte para documentar, recopilar y organizar su trabajo. El material recopilado en los portafolios recogerá prácticas, productos visuales y sonoros, documentos o diarios que recojan los procesos, infografías o presentaciones, autoevaluaciones de desempeño, composiciones, creaciones audiovisuales y reflexiones sobre sus procesos de pensamiento y la forma en que aprenden.

Debemos ofrecer rúbricas, criterios y *feedback* acerca de sus desempeños y de sus producciones, para que los estudiantes puedan autoevaluarse y evaluar a sus pares, saber dónde se encuentran, qué han aprendido y lo que necesitan mejorar.

## IV.3. Diseño de situaciones de aprendizaje

Las situaciones de aprendizaje consideran cómo, cuándo y qué aprende el estudiante. El docente o la docente planifican una serie de acciones pertenecientes al diseño curricular mediante tareas y actividades significativas y relevantes para resolver problemas y proyectos de manera creativa y cooperativa, reforzando la autoestima, la autonomía, iniciativa, reflexión crítica y responsabilidad. Es por ello, que se proponen dos líneas de acción, en las que el uso de distintas metodologías activas conlleva el diseño de diferentes actividades en torno a la metodología llevada a cabo, y pretenden que el aprendizaje sea significativo y, por tanto, se dé el aprendizaje basado en competencias.

En este apartado se va a explorar el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), trabajando con agrupaciones colaborativas o cooperativas, para promover las situaciones de aprendizaje. Se trata de una metodología que enfrenta al alumnado a plantear situaciones ante una determinada problemática y donde el producto a desarrollar es un “artefacto” en el que, durante su recorrido por las distintas fases, se articulan diversas actividades. Dichas fases pasan por la pregunta guía para despertar el interés sobre el tema a tratar, una planificación y temporalización de acciones como investigación, análisis y puesta en común para la elaboración de un proyecto planificado con un resultado de artefacto o proyecto.

Las actividades que forman parte del proyecto son la concreción de lo que se pretende que los alumnos y las alumnas sepan, realizar pequeñas producciones audiovisuales, pasando por las distintas fases de preproducción, producción y



postproducción como pequeñas unidades de actuación integradas dentro del proyecto. Además, tiene la ventaja de reunir más de un contenido e incluso de relacionarse con otras materias del currículo, porque tiene la cualidad de la interdisciplinariedad, aunque no implique el conocimiento total del contenido sino de dominar de forma parcial la dimensión de dichos contenidos. Esto permitirá afrontar retos que surjan de contextos reales y posibilita el crecimiento intelectual y desarrollo personal y social del alumnado.

No se pretende que estas propuestas sean las únicas que se planteen aplicar sobre Imagen y Sonido, sino que sirvan a modo de sugerencia para el empleo de metodologías activas sobre esta materia, y que sirvan de base para llevar a cabo cualquier tipo de propuesta. Por ello, corresponde al docente o a la docente reorganizar, matizar y adaptar tanto los contenidos, como las situaciones de aprendizaje a través de su propia programación, en la medida que la disponibilidad de aulas y materiales del centro lo permitan.

#### **IV.4. Ejemplificación de situaciones de aprendizaje**

##### **Ejemplo de situación de aprendizaje 1: “Crear un *animatic* autobiográfico”.**

Crear un animatic de una narración, en primera persona, de una vivencia personal, incluyendo una banda sonora prestada.

##### **Introducción y contextualización:**

El planteamiento de la materia Imagen y Sonido se basa en el aprender haciendo y en el desarrollo de las competencias y talentos para comunicar y crear productos audiovisuales de impacto. Es por ello que los saberes de la materia se estructuran empezando por los códigos visuales y el análisis crítico de imágenes secuenciales, para después pasar a la elaboración de guiones, la creación de bandas sonoras, la planificación y la realización y, por último, acabar el curso con la postproducción de audiovisuales.

Esta situación de aprendizaje se encuadra dentro del bloque temático B. “Preproducción audiovisual: Del papel a la puesta en escena”. Consiste en la elaboración del animatic, es decir, la distribución temporal de las viñetas con los planos visuales, establecidos por el director en el storyboard, sincronizándolos con la banda sonora y los diálogos. Esta fase permite comprobar que la narración funciona, que tiene el tiempo y el ritmo adecuado al tono y estrategias narrativas y expresivas que el director desea. Así, la revisión de la obra en esta fase permite tomar muchas decisiones sobre las distintas áreas del diseño de producción y sobre la construcción de la macro y microestructura, proponiendo y analizando distintas variaciones del montaje, puliendo detalles, inconsistencias y errores cuyas soluciones son más fáciles y rápidas de encontrar y aplicar que en las fases posteriores.

##### **Criterios de evaluación:**

- Inventar y extraer de distintas fuentes conflictos e ideas motoras con potencial para desarrollar un guion audiovisual.
- Conocer y elaborar las distintas fases y documentos previos al guion literario, desde las primeras ideas, *logline*, *storyline*, sinopsis, argumentos y escaletas, tratamiento y *scriptment*.
- Construir personajes cuyo conflicto, función en la trama y evolución sirvan de vehículo para transmitir de manera óptima las ideas temáticas y dramáticas al público al que se dirige la obra.
- Elaborar guiones literarios para obras audiovisuales de ficción, con estructuras narrativas sólidas y coherentes con las posibilidades expresivas de la imagen, el sonido y la música.
- Desglosar un guion literario en guion gráfico y *animatic*.
- Descubrir la interrelación entre sonido e imagen en las producciones audiovisuales, y analizar las funciones del sonido en esta relación.

##### **Elementos curriculares involucrados:**

En el plano competencial se desarrollan las siguientes competencias clave: STEM3, CD2, CD3, CPSAA3.1, CE2, CCEC4.1, CCEC4.2.

Entre las competencias específicas que se trabajan esta situación de aprendizaje están la CE.IS.1. Analizar y producir imágenes secuenciales de distintos medios, formatos, géneros y culturas, valorando sus cualidades plásticas, formales



y semánticas; para elaborar proyectos, personales o colectivos, como vehículos de expresión y comunicación, CE.IS.2. Escribir guiones para obras audiovisuales, dando una estructura dramática coherente a relatos, propios o ajenos, cuyas tramas y conflictos sirvan de vehículo a ideas, opiniones y emociones, manejando para ello las herramientas, recursos y convenciones propias de esta fase previa de la producción de audiovisuales y la CE.IS.3. Diseñar y elaborar bandas sonoras expresivas en las que la música, los efectos, los diálogos e incluso los silencios, formen parte significativa de las historias, aplicando códigos expresivos y comunicativos, y manejando herramientas y recursos para crear la ambientación musical, e ilustrar y transmitir emociones en escenas y personajes.

#### **Conexiones con otras materias:**

Esta situación de aprendizaje se puede vincular con las materias de Cultura Audiovisual, Dibujo Técnico aplicado a las Artes gráficas y al Diseño, Técnicas de expresión gráfico-plástica y con Dibujo Artístico.

#### **Descripción de la actividad:**

Un animatic es una herramienta empleada en el mundo audiovisual para darle movimiento a las imágenes estáticas del storyboard. Se trata de una fase enmarcada en la preproducción y que, previa al rodaje definitivo del producto, permite aclarar las ideas de lo que se desea realizar, desechando y corrigiendo aquellas partes que no funcionan correctamente, evitando tener que corregirlo posteriormente, cuando la producción está muy avanzada.

El storyboard y el animatic se relacionan de manera muy estrecha, histórica, técnica y formalmente, con la animación, pero su aplicación se ha extendido a todo tipo de producciones audiovisuales, facilitando la organización en trabajos de grupo, reduciendo a la larga los plazos y costes.

El animatic consiste en integrar de manera sincronizada las imágenes del guion gráfico con el fondo musical, voces, efectos de sonido y diálogos, permitiendo previsualizar un boceto de la historia que se quiere contar, sea el trabajo final un anuncio, película, serie o corto, y permite ajustar tiempos, velocidades, y ritmos; continuidad entre planos y secuencias, las relaciones entre sonido e imagen y otros múltiples ajustes y decisiones expresivas, narrativas o formales.

Estas secuencias de imágenes que provienen del storyboard, con las nuevas que se puedan añadir o modificar, corresponden a decisiones artísticas y técnicas del director, que traduce el guion literario en secuencias de imágenes significativas y expresivas, estableciendo de manera precisa encuadres, puntos de vista, movimientos de cámara, paletas de color, iluminaciones y otras muchas decisiones necesarias para poder planificar el rodaje o la animación de la obra audiovisual.

Nuestros estudiantes tendrán que crear un pequeño animatic a partir de historias propias y originales, que previamente hayan plasmado en un guion, y le tendrán que añadir una banda sonora que modifique el sentido o el significado de la imagen, o bien subraye los estados psicológicos, los pensamientos y las implicaciones ocultas de un personaje o de una situación. Además, la banda sonora también debe servir para ayudar a construir el sentido de continuidad en el audiovisual y para imprimirle un sentido rítmico.

La banda sonora puede estar elaborada con una o más melodías prestadas, sin derechos de autor, para que sean susceptibles de ser modificadas.

#### **Metodología y estrategias didácticas:**

La primera sesión se dedicará a explicar los objetivos de la situación de aprendizaje, la rúbrica y los pasos a seguir. Se realizarán equipos y se les propondrá realizar una lluvia de ideas, una vez depurada se procederá al reparto de tareas. El profesor o la profesora ejercerán el rol de guía y les encaminarán o les proporcionarán feedback en los aspectos de mejora. Una vez terminado el trabajo se guardará en el portfolio del estudiante y los equipos expondrán sus animatics, explicando sus intenciones expresivas y reflexionando sobre los aprendizajes adquiridos.

#### **Atención a las diferencias individuales:**

El trabajo en grupo requiere supervisión y refuerzo para que se dé una interdependencia positiva, para que todo el grupo trabaje por el grupo y la planificación y desarrollo de las actividades se adapten a los diferentes ritmos de aprendizaje. Evitar inacciones dentro de los roles es fundamental, así como evitar críticas negativas o mal aceptadas



para que no haya un mal clima en clase, también. Asimismo, se pueden utilizar reglas como otorgar un elemento simbólico negativo a quien realice comentarios ofensivos. El docente o la docente tienen que actuar de guía tanto en estas acciones, como identificando dificultades en algún punto del desarrollo del proyecto.

#### **Recomendaciones para la evaluación formativa:**

El docente o la docente observan cómo se trabaja en el aula mediante las sesiones grupales, el trabajo sobre ideación, generación de propuestas y objetivos, cómo se lleva a cabo la guionización y planificación de proyecto audiovisual en las distintas fases y áreas, la recopilación, generación y captación de imágenes y sonidos, los montajes previos y el montaje final, así como la intervención individual de cada uno en las tareas individuales y colectivas.

Para que todo ello quede adecuadamente registrado se propone la realización de rúbricas con cada una de las fases y tareas del proyecto, y en las que se establezcan diversos descriptores relativos tanto a criterios de evaluación del proceso de ideación, planificación, ejecución y revisión del proyecto, así como para la actuación grupal y la actitud individual sobre esta unidad didáctica.

## **V. Referencias**

Ingledeu, J. (2017). *Cómo tener ideas geniales: Guía de pensamiento creativo*. Art Blume.

Nieto, José (2022). *Música y estructura narrativa. Un estudio de la narración audiovisual desde el punto de vista de la música*. Letra de Palo.

García-Sipido, Ana (1993). *Materiales didácticos. Imagen*. Ministerio de Educación y Ciencia. Madrid.