



Estudio de la ilustración con materiales audiovisuales de los conceptos del diseño de sonido narrativo. Comparativa de métodos, restricciones y utilidad docente.

Rut Sanz Garijo

Doctorado en Industrias Culturales y de la Comunicación

Director Blas Payri

OBJETIVOS GENERALES

La cuestión fundamental de esta investigación es **estudiar las implicaciones perceptivas y pedagógicas de la utilización de ejemplos audiovisuales en la docencia de asignaturas audiovisuales**, y más concretamente, asignaturas sobre el sonido audiovisual.

Una de las limitaciones clásicas en la transmisión de conceptos sonoros es que el sonido "no se ve" y por tanto no se conceptualiza gráficamente a la diferencia de los conceptos visuales del audiovisual. El sonido depende de su reproducción temporal y para estudiarlo son necesarios esquemas y representaciones gráficas temporales (sonograma, amplitud/tiempo) que permiten señalar aspectos mientras el sonido se reproduce. Incidentemente, esto hace que el sonido audiovisual haya sido estudiado con mucho retraso (ver La audiovisión de Michel Chion cuya primera edición es de 1990) respecto a otros aspectos del lenguaje audiovisual, incluso respecto a la música audiovisual que se beneficia de una representación gráfica en forma de partitura que puede ser analizada musicológicamente.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Estudiar el modo de imbricar el objeto de estudio audiovisual respecto al discurso analítico.
- Creación de Objetos de Aprendizaje como unidad autónoma reutilizable, de tipo vídeo docente o artículo docente, con inserción de ejemplos audiovisuales de películas u obras audiovisuales.
- Difusión de esos Objetos de Aprendizaje frente a la normativa de propiedad intelectual.

ETAPAS PRINCIPALES DEL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

1. CREACIÓN DE EJEMPLOS AUDIOVISUALES. BÚSQUEDA DE APLICACIONES Y EXPORTACIÓN.

A partir del glosario denominado "100 conceptos para pensar y escribir el cine sonoro" (Chion 2012), en el que Michel Chion ha reunido conceptos del cine sonoro que ha ido desarrollando a lo largo de su bibliografía, se procederá a ilustrar cada concepto audiovisualmente.

- Buscar un ejemplo dentro de una película o dentro de alguna serie televisiva que me permita explicar ese concepto sonoro.
- Buscar un editor de vídeo o una aplicación para recortar la parte donde se encuentre el ejemplo y rotular de forma adecuada para que sea más visual la explicación y se entienda perfectamente. La búsqueda de la aplicación es una parte importante de la investigación porque me permite agilizar el proceso de representación.
- Almacenar o exportar el vídeo resultante en un formato audiovisual que mantenga una buena proporción calidad/tamaño para poder subirlo a Internet.

2. CREACIÓN DE OBJETOS DE APREDIZAJE. RESTRICCIONES LEGALES.

A partir de los ejemplos ilustrados anteriormente:

- Buscar y evaluar la mejor forma de crear un objeto de aprendizaje siguiendo la normativa del Instituto de Ciencias de la Educación.
- Insertar cada uno de los ejemplos dentro de un objetos de aprendizaje. Buscar la autonomía y la adaptación del objeto de aprendizaje, documento pdf, página Web,...
- Estudiar la legislación referente a los derechos de autor, reproducción y el derecho a cita.

3. COMPARATIVA. PROCESO DE CONSULTA

A partir de las diferentes formas de representación de objetos de aprendizaje, realizar encuestas para evaluar:

- La representación, mero ejemplo versus ejemplo comentado gráficamente o verbalmente.
- El entendimiento del concepto ilustrado, el estudio de la insercción del ejemplo audiovisual respecto al discurso analítico.
- La accesibilidad al objeto de aprendizaje.
- La autonomía del objeto de aprendizaje.

RESULTADOS PREVISTOS Y POSIBLES UTILIDADES

Con esta investigación se busca:

- Confeccionar todas las ilustraciones de los conceptos del glosario como objetos de aprendizaje de forma que sean **comprensibles** para cualquier estudiante de disciplinas audiovisuales.
- Usar los objetos de aprendizaje de forma **autónoma**.
- Crear un **protocolo de representación** de los conceptos audiovisuales sonoros.

Concepto 70. Contraste (UAS, 2003)
del glosario de Michel Chion (2012).

Este es un ejemplo comentado gráficamente de un concepto del glosario de Michel Chion.



Rear Window (1954)