



Culturas



EL AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA

CAJA DE HERRAMIENTAS PARA HACER AUDIOVISUAL EN EL AULA

Guía No. 6

El sonido

El sonido es un elemento estructural del lenguaje audiovisual que va más allá de ser un acompañamiento para las imágenes; es una herramienta poderosa que evoca emociones, crea atmósferas, cuenta historias y transmite información. A través de esta guía, vamos a explorar maneras de narrar con sonidos, gracias a ejercicios de apreciación y creación de paisajes sonoros que profundizan en el audio para el lenguaje audiovisual.

Al realizar las actividades propuestas en esta guía se busca fortalecer las siguientes competencias:



1. Comprensión de la importancia del sonido en las producciones audiovisuales.



2. Identificación de los diferentes tipos de sonido y planos sonoros.



3. Análisis crítico del uso del sonido en producciones cinematográficas.



4. Desarrollo de habilidades para crear experiencias sonoras significativas.

Sonido y audio no son la misma cosa

El diccionario de la lengua española define el sonido como “la sensación producida en el órgano del oído por el movimiento vibratorio de los cuerpos, transmitido por un medio elástico, como el aire”.

El sonido es un fenómeno físico, compuesto por cuatro elementos: tono, intensidad, timbre y duración. El tono o altura indica si un sonido es grave o agudo: una campana pequeña produce un tañido agudo, mientras que una campana grande tiene un sonido más grave. La intensidad refleja el volumen: un susurro resulta mucho más suave que la sirena de una ambulancia. El timbre es el color que diferencia fuentes sonoras que coinciden en tono e intensidad: la misma nota musical suena diferente en guitarra y en la trompeta. Finalmente, la duración señala cuánto tiempo persiste la vibración: un golpe breve de tambor contrasta con otro más prolongado que resuena por varios segundos.

En el universo de los audiovisuales se habla de audio para referirse al componente tecnológico de captura, grabación, edición y reproducción del sonido. Desde una perspectiva técnica, el audio es el cuerpo electrónico o mecánico del sonido y puede manipularse, como cuando jugamos con el botón del volumen de cualquier equipo de sonido; se domina el audio para que suene más fuerte.

Resulta frecuente que en la creación audiovisual se le preste más atención a la imagen que al sonido o que se piense en la música como un relleno para evitar el silencio. No hay nada más equivocado. La imagen y el sonido son complementarios y se relacionan para darle forma al relato audiovisual, tanto en la estructura narrativa como en sus efectos expresivos para llegar al espectador.

El sonido es fundamental en la creación audiovisual y tiene el poder de:



 **Evocar emociones:** El sonido de una explosión o un grito pueden generar tensión, a la vez que la risa de un bebé o una suave melodía llevan a la calma.



 **Crear atmósferas:** Los paisajes sonoros nos transportan a distintos lugares y momentos sin dar un paso, solo con su escucha.



☀ **Narrar historias:** Se puede contar todo tipo de historias solamente con elementos sonoros —música, risas, explosión, golpes, llanto, etc. —.



☀ **Transmitir información:** La conversación entre los personajes, narraciones y efectos sonoros comunican datos específicos de la historia que el espectador comprende rápidamente.

El sonido puede grabarse o registrarse en directo junto con la imagen, y también puede ser construido y reconstruido en la etapa de posproducción. Al igual que la imagen, el sonido es un elemento que

está al servicio de la narración audiovisual, y por ello el espacio sonoro debería diseñarse durante el proceso creativo a partir de diálogos, efectos de sonidos, silencio y música.

El sonido en los audiovisuales se clasifica en dos categorías principales:

Sonido diegético: Es el que pertenece a la historia que se está contando y puede ser escuchado por los personajes:

☀ La música que suena dentro de la escena originada por un televisor, un radio o un teléfono.

☀ Sonidos de objetos en la historia: los pasos del personaje, el ruido del ascensor, una puerta que se cierra.

☀ Los diálogos entre los personajes.

☀ Sonidos de la naturaleza: lluvia, el canto de los pájaros, el viento.

Sonido no diegético o extradiegético: Es el que no pertenece al mundo de la historia y por esa razón los personajes no pueden oírlo:

☀ La voz de un narrador invisible.

☀ Efectos sonoros añadidos.

☀ Música de fondo.

☀ El sonido subjetivo de los pensamientos de un personaje u otros que oyen interiormente.

¡El sonido está en todas partes, esperando por ser explorado!

Analizar cómo el sonido construye y transforma el significado de una escena fomenta la escucha crítica de los estudiantes, desarrolla habilidades narrativas y además es muy divertido.

Actividad práctica 1: Ejercicios de creación y apreciación del sonido

Tiempo

60 minutos.

Materiales y recursos

Salón, sillas. Proyector de video conectado al computador. Amplificación de sonido, si es posible.

Sugerir a los estudiantes traer a la clase música y videos de su preferencia.

anticipación deben seleccionarse varias escenas que tengan la banda sonora como un elemento predominante.

Propósito:

Identificar los sonidos diegéticos y no diegéticos y sus fuentes sonoras.

Desarrollo:

1. Se reproduce una escena completa de un contenido audiovisual que les guste a los estudiantes.

2. La escena se reproduce nuevamente y se pide a los estudiantes que identifiquen los sonidos diegéticos y los no diegéticos, así como las fuentes sonoras de cada uno.

¿Los personajes pueden escuchar estos sonidos? ¿De dónde vienen?

3. El grupo analiza la manera en que cada tipo de sonido afecta la escena.

4. Preguntas guía para el análisis: ¿Qué emociones provoca la música de fondo?

¿Los diálogos suenan naturales o forzados? ¿Qué información nos dan los sonidos ambientales? ¿Hay sonidos que distraen o que no aportan?

5. El grupo debe analizar las maneras en que se puede construir una atmósfera emotiva utilizando música y efectos. ¿Cuáles elementos sonoros se deberían potenciar?

6. ¿Cómo cambiaría la escena con otro tipo de música? Resulta adecuado bajarle todo el volumen a la misma escena y poner otra música que les guste a los estudiantes.

7. Los estudiantes pueden improvisar los diálogos y grabarlos en un celular para reproducirlos sincronizados con el video de la escena.

➤ **Recurso recomendado:** Escena de la película *Piratas del Caribe* editada con diferentes tipos de música para reforzar emociones.
<https://www.youtube.com/watch?v=Xl2lqBonAk0>

Formas de producir el sonido para los audiovisuales:

☀ **Sonido directo:** Registro en vivo de todos los sonidos que ocurren en la escena: voces, ambiente, ruidos, pasos, sonidos de animales, automóviles, etc. Si bien varios de esos sonidos se graban junto con la imagen, lo ideal es hacerlo por separado, con micrófonos y grabadoras especiales.

☀ **Banda sonora:** Música seleccionada o compuesta para la película, para acompañar el desarrollo de la historia y crear en el público un estado de ánimo específico. Al musicalizar se busca dar un ambiente psicológico a la producción audiovisual, para transportar al espectador a un escenario lleno de emociones.

☀ **Diseño de sonido:** Proceso de creación y edición de elementos sonoros, como música, efectos de audio, silencios o diálogos que se añaden a la película o programa en posproducción. Incluye una técnica muy divertida llamada *foley*, que consiste en recrear sonidos cotidianos con objetos reales, como agitar arroz en una caja para simular el sonido de la lluvia o arrugar papel celofán para imitar el del fuego.



Foto: Piloto audiovisuales. Puerto Claver, 2024.

Actividad práctica 2: Exploración sonora



Tiempo

60 minutos.



Materiales y recursos

Salón, sillas. Proyector de video conectado al computador. Amplificación de sonido, si es posible.

Maracas, panderetas y artefactos sonoros.



Propósito:

Identificar los elementos sonoros para el diseño de sonido: música, silencio y efectos.



Desarrollo:

1. Se conforman grupos de trabajo que deben crear una historia corta que no requiera diálogos para ser contada: un viaje en bus, una reunión familiar, un paseo por el barrio, etc.

2. Cada grupo identifica los elementos sonoros a utilizar en la narración de su historia sin diálogos.

3. Al presentar su historia, cada grupo debe interpretar la banda sonora con el cuerpo, la voz o instrumentos musicales, como panderetas o maracas. Si no se dis-

pone de ellos, los estudiantes pueden elaborar “artefectos sonoros” con material de reciclaje: Se ponen cauchos de papelería alrededor de un tarro o lata vacía y se hacen para producir diferentes sonoridades, a manera de una guitarra primitiva.

4. Para finalizar, se analizan las mejores bandas sonoras. ¿Alguna historia logró construir una atmósfera emotiva?

- **Otras actividades similares:** Partiendo de una escena grabada por los estudiantes o de un contenido audiovisual que les guste, es posible crear desde cero los efectos sonoros utilizando la voz, el cuerpo y los recursos del salón mientras se reproduce simultáneamente el video.
- Si se dispone de un celular con grabadora de audio, los estudiantes pueden registrar los sonidos de su hogar para acentuar las sonoridades cotidianas y compartirlos en grupo.

Creaciones sonoras en la escuela

☀ **Radio escolar:** La radio es un medio de comunicación que permite experimentar con diversos formatos y tratar temas que interesan a los estudiantes. Entre los formatos radiales están las noticias, entrevistas, programas musicales, radionovelas y cápsulas informativas.

☀ **Diseño de paisajes sonoros:** Un paisaje sonoro es el conjunto de sonidos que caracterizan un lugar específico. Cada espacio tiene una huella sonora propia, que lo hace único y que puede cambiar según el tiempo de la escucha y la percepción de cada estudiante.

☀ **Podcast:** Programa de audio pregrabado que se puede descargar o escuchar en línea. Son muy populares entre los jóvenes y permiten explorar temas específicos con profundidad en formatos de entrevistas, informativos y periodísticos. Casi siempre los podcast tienen estructura de episodios que abordan un tema específico; suelen tener cierta frecuencia de publicación, que puede ser diaria, semanal o mensual.



Foto: Piloto audiovisuales. Bogotá, 2024.

Actividad práctica 3: Recorriendo el paisaje sonoro



Tiempo

45 minutos.



Materiales y recursos

Celulares con grabadora de sonido, audífonos o amplificación de sonido.



Propósito:

Exploración sensorial del espacio para crear un paisaje sonoro.



Desarrollo:

1. El mediador invita a los estudiantes a cerrar sus ojos, para escuchar atentamente los sonidos que se perciben en el salón de clase.
2. Se orienta a los estudiantes para que identifiquen las diferentes capas de sonido:
 - ☀ Sonidos cercanos —primer plano—.
 - ☀ Sonidos medios.
 - ☀ Sonidos lejanos —fondo—.
3. El grupo analiza la manera en que cada capa de sonido afecta la atmósfera sonora del salón de clase.
4. Los estudiantes se dividen en grupos de trabajo para diseñar un paisaje sonoro. Cada uno escoge un espacio para grabar los sonidos.
5. Con la ayuda de la grabadora del celular, cada grupo captura el sonido por cinco minutos.
6. Se reproducen las grabaciones de los diferentes paisajes sonoros. Los estudiantes identifican las capas de sonido de cada uno. Se analizan los efectos de los paisajes sonoros más realistas y originales.

Actividad práctica 4: Mi primer *minipodcast*



Tiempo

Cuatro sesiones de 45 minutos.



Materiales y recursos

Celulares con grabadora de sonido, audífonos o amplificación de sonido.



Propósito:

Aplicar los conceptos aprendidos creando un *podcast* corto, de 3 a 5 minutos, sobre un tema de interés para los estudiantes.



Desarrollo: Proceso de creación – Fase 1: Planeación (sesión 1)

1. Se conforman grupos de trabajo y se eligen los temas que les interesan.

2. Se crea un guion simple. Puede ser sobre las leyendas del barrio, historias del colegio o el deporte que más gustan practicar, etc.

3. Se analiza en grupo qué tipo de estructura narrativa tendrá cada *podcast*:

☀ Estructura lineal: Presenta los eventos en orden cronológico, desde el principio hasta el final.

☀ Estructura de tres actos:

Acto 1 - Comienza con la presentación de personajes y el planteamiento de la historia.

Acto 2 - Desarrollo del conflicto.

Acto 3 - Resolución de la historia y final.

4. Se planifican los elementos sonoros que se van a utilizar: narrador, efectos, silencios, música, etc.

Fase 2: Grabación (sesión 2)

5. Cada grupo elige un espacio silencioso para grabar las voces y locuciones, de acuerdo con el guion elaborado en la sesión anterior.

6. Los estudiantes capturan sonidos ambientales y crean efectos de *foley* para las cortinillas de entrada del *podcast* y para las pausas.

Fase 3: Edición (sesión 3)

7. Cada grupo escucha y reproduce los audios grabados y selecciona las mejores tomas. Se incluye la música de fondo y los efectos, de acuerdo con el guion.

Se hace énfasis en la importancia de revisar y equilibrar volúmenes. Se exporta el archivo final.

Fase 4: Exhibición (sesión 4)

8. En la sesión final, se reproducen todos los *podcasts* producidos.

9. Los estudiantes analizan los aspectos que llamaron su atención. Mencionan los elementos más originales y entretenidos. Analizan sus intenciones creativas y los resultados obtenidos.

Referencias

Terrazas Jiménez, Arturo y Coca Fiorillo, José A. (2019) *Educación audiovisual, la palabra hecha imagen*.

Glosario

Audio: Componente tecnológico que permite capturar, grabar, editar y reproducir el sonido con calidad.

Banda sonora: Música creada o seleccionada para acompañar una producción audiovisual y generar emociones en el público.

Diseño de sonido: Proceso creativo de crear y editar sonidos —música, efectos, diálogos— para una obra audiovisual, usualmente en la etapa de posproducción. Incluye técnicas como el *foley*.

Foley: Técnica de grabación en la que se recrean sonidos cotidianos —como pasos o lluvia— usando objetos reales, para añadir realismo a una producción audiovisual.

Paisaje sonoro: Conjunto de sonidos que caracterizan un lugar específico y lo hacen único.

Podcast: Programa de audio pregrabado que se puede descargar o escuchar en línea, generalmente sobre temas específicos que conforman series.

Radio escolar: Medio de que permite que los estudiantes experimenten con diferentes formatos de audio, como noticias, entrevistas o radionovelas.

Sonido: Sensación que percibimos por el oído, producida por la vibración de cuerpos y transmitida por un medio como el aire. Tiene cuatro elementos físicos: tono, intensidad, timbre y duración.

☀ **Tono:** Indica si un sonido es grave o agudo.

☀ **Intensidad:** Volumen o fuerza de un sonido.

☀ **Timbre:** Característica que permite distinguir sonidos de igual tono e intensidad pero de fuentes diferentes.

☀ **Duración:** Tiempo que persiste un sonido.

Sonido diegético: Aquel que pertenece al mundo de la historia y que los personajes pueden oír —diálogos, ruidos de objetos, sonidos de la naturaleza—.

Sonido no diegético: Aquel que no pertenece al mundo de la historia y que los personajes no escuchan —música de fondo, narrador externo, efectos añadidos—.

Sonido directo: Aquel que se graba en vivo durante la filmación —voces, ambientes y ruidos propios de la escena—.



Culturas

