

1. Proyecto Soundcheck

Coordinadores del proyecto: Javier Villamor Villarino (Coordinador de los estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior de Sonido para Audiovisuales y Espectáculos), y Miguel Ángel Rubio Heras (Coordinador de los estudios de Diseño Gráfico y Diseño de Interiores)

Soundcheck es un proyecto audiovisual que suma las aportaciones de alumnos especializados en diferentes ramas de la enseñanza, como técnicos de sonido, diseñadores gráficos y diseñadores de interiores con el objetivo de abordar ejercicios académicos basados en la transversalidad de las industrias creativas.

Estos ejercicios consisten en confeccionar un vídeo musical y todos los elementos de producción que lo conforman, desde la base del concepto artístico del propio músico. A partir de aquí, se pone en marcha todo un proceso de trabajo a través de metodologías educativas innovadoras en un ejercicio plenamente transversal con objetivos profesionales y comerciales.

El proyecto busca la confección de contenidos que ofrezcan una visión interna de músicos y bandas emergentes, que tocan de cuatro a seis canciones en un ambiente de estudio íntimo. Las producciones estarán disponibles digitalmente para verlas en Youtube, a través de los canales de las empresas productoras implicadas que colaboran con el proyecto.

La selección de artistas es una combinación de estos artistas que cubren una gran variedad de géneros musicales, que incluyen rock, pop, punk, folk, hip-hop y R&B.

2. Objetivos

Soundcheck es un proyecto académico cuyo objetivo principal es facilitar a los alumnos de tres disciplinas distintas en un escenario de **trabajo transversal**, a través de una práctica real ejecutada con empresas colaboradoras que ha buscado el centro educativo.

Desde nuestra Escuela entendemos que esta iniciativa permite a los alumnos participantes desarrollar las capacidades profesionales requeridas en los planes docentes de cada una de las titulaciones.

Así, los estudiantes de Diseño Gráfico aprenden mediante uno de estos casos prácticos de realización multicámara en estudio a:

- Comprender el comportamiento de los elementos que intervienen en el proceso comunicativo, dominar los recursos tecnológicos de la comunicación y valorar su influencia en los procesos y productos del diseño.
- Generar, desarrollar y materializar ideas, conceptos e imágenes para programas comunicativos completos.
- Dominar los recursos formales de la expresión y la comunicación visual.
- Conocer los canales que sirven de soporte a la comunicación visual y utilizarlos conforme a los objetivos comunicacionales del proyecto.

Por su parte, los alumnos de Sonido para Audiovisuales y Espectáculos, gracias a Soundcheck pueden:

- Definir los requerimientos técnicos, comunicativos y artísticos necesarios para la puesta en marcha de un proyecto de sonido, relacionando las necesidades técnicas y organizativas con el cumplimiento de los objetivos del proyecto.
- Elaborar los planos de emplazamiento técnico en el espacio de desarrollo del proyecto, analizando necesidades acústicas, organizativas y estructurales.
- Determinar las necesidades humanas y materiales necesarias para la puesta en marcha del proyecto, relacionando su funcionalidad y operatividad con la consecución de los objetivos del proyecto.
- Realizar diagramas de bloques de los equipos de sonido y su conexión al suministro eléctrico, analizando las necesidades específicas de los proyectos sonoros según su tipología (radio, audiovisuales, sonorización de recintos acotados y espectáculos).
- Realizar la planificación temporal de las acciones que el equipo de sonido debe realizar en cada fase de la producción para su consecución en el tiempo y forma determinados en el proyecto, relacionando cada una de las acciones con el equipo técnico y humano necesario y con el presupuesto disponible.

Finalmente, los alumnos del Grado de Diseño de Interiores aprenden a:

- Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos del trabajo que se realiza.
- Integrarse adecuadamente en equipos multidisciplinares y en contextos culturales diversos.
- Concebir, planificar y desarrollar proyectos de diseño de acuerdo con los requisitos y condicionamientos técnicos, funcionales, estéticos y comunicativos.
- Conocer procesos y materiales y coordinar la propia intervención con otros profesionales, según las secuencias y grados de compatibilidad.
- Actuar como mediadores entre la tecnología y el arte, las ideas y los fines, la cultura y el comercio

3. Destinatarios

El proyecto **SoundCheck** ha sido diseñado por los coordinadores de los Estudios Superiores de *Diseño Gráfico* y *Diseño de Interiores*, así como de los estudios del Ciclo Formativo de Grado Superior en *Sonido para Audiovisuales y Espectáculos*, para los alumnos de estos tres títulos formativos que se imparten en la Escuela.

Los estudiantes que han participado en este trabajo colectivo son:

- Los alumnos de la asignatura 'Producción y Edición de Vídeo', de 3º de Diseño Gráfico.
- Las alumnas de la asignatura 'Proyectos avanzados de Diseño de Interiores', de 3º de Diseño de Interiores.
- Los alumnos de las asignaturas 'Planificación y proyectos de Sonido' y 'Audio Practice', de 1º de Sonido para Audiovisuales y espectáculos.

4. Justificación de la iniciativa

Las industrias creativas juegan un papel clave en el desarrollo económico de los países que conforman la Unión Europea, como promotoras de valores que permiten

desarrollar la capacidad creadora de la ciudadanía y con una dimensión social permanente basada en el derecho de todos a ser emisores y receptores de las ideas y de su desarrollo.

Cada una de las disciplinas que forman parte de este colectivo estratégico desarrolla su actividad en interconexión permanente con las demás. Así, en la producción discográfica de un álbum musical intervienen, a lo largo de todo el proceso, no sólo músicos y técnicos de sonido, sino también diseñadores gráficos, productores audiovisuales, y técnicos de marketing entre otros.

Soundcheck es una propuesta pedagógica que junta a futuros profesionales de diseño de interiores, diseñadores gráficos y técnicos de sonido en un proyecto transversal en el que se desarrolla la escenografía, el diseño de comunicación visual y la toma y mezclas de sonido directo de un grupo musical.

Otro de los factores fundamentales de esta propuesta es la conexión directa de alumnos con profesionales consolidados del sector en un proyecto real, cuyo trabajo es fruto de una coproducción audiovisual destinada al desarrollo de la imagen pública de un artista musical, y a la confección de un programa piloto para una serie documental con carácter cultural.

5. Metodología

La metodología pedagógica desarrollada en el primer caso práctico del proyecto Soundcheck está enmarcado dentro del modelo educativo de nuestro centro, que concreta su filosofía en cinco principios sostenidos en el carácter integral y humanístico de la educación:

1. **Aula invertida.** Nuestro modelo pedagógico plantea la necesidad de transferir parte del proceso de aprendizaje fuera del aula, con el fin de utilizar el tiempo de clase para el desarrollo de procesos cognitivos de mayor complejidad que favorezcan el aprendizaje significativo. En este sentido, el aula es un ambiente de aprendizaje dinámico e interactivo, en el que el facilitador (profesor) guía a los estudiantes en la aplicación de los conceptos y en su involucramiento creativo con el contenido del curso.

2. **Acompañamiento.** En nuestro contexto docente, el profesor cumple su rol como acompañante del alumno en su proceso de aprendizaje autónomo. Detecta el potencial del alumno tanto en las diferentes áreas curriculares como en sus habilidades sociales y personales, y busca que los alumnos aprendan por descubrimiento para así afianzar sus aprendizajes y que éstos sean significativos.

3. **Vinculación.** No tenemos vocación de factoría industrial. Somos un centro necesariamente familiar, y actuamos con el objetivo de incrementar las oportunidades de desarrollo y formación personal y profesional de nuestros estudiantes. Por ello promovemos herramientas de vinculación con el sector productivo, así como mecanismos para fortalecer en los estudiantes los conocimientos y habilidades necesarias para el impulso de nuevos negocios que generen alternativas laborales.

4. **Innovación.** En un mundo en constante evolución es indispensable cambiar y adaptarse para adecuar los programas a las necesidades de los estudiantes. El fomento del aprendizaje compartido entre estudiantes, docentes, investigadores y actores de diversos espacios institucionales, obliga a movilizar las estructuras cognitivas hacia la práctica reflexiva de los aprendizajes, y construir distintos escenarios de modelos de acción.

5. **Internacionalismo.** Un centro educativo que participa de la sociedad contemporánea incluye en su ADN un componente internacional que promueve la interconexión de los estudiantes de toda la comunidad educativa, así como de todo el sector profesional de su disciplina, sin fronteras de ningún tipo.

En este sentido, la metodología docente desarrollada en este proyecto se ha aplicado en las 3 fases que componen la producción de un audiovisual multicámara (explicadas en el apartado 'temporalización').

A lo largo de todo el proceso de la práctica, los profesores intervinieron bajo el rol de productores ejecutivos del proyecto, supervisando el desarrollo del trabajo, y facilitando a los alumnos el equipamiento necesario para ejecución de la práctica.

Las empresas productoras aportaron todo el equipamiento de microfonía y realización audiovisual, así como a profesionales en activo que trabajaron bajo la dirección de los equipos de trabajo formados por los alumnos.

6. Recursos utilizados

Soundcheck nace de la colaboración de nuestra Escuela con dos productoras locales de contenidos audiovisuales y un colectivo de profesionales.

Estas empresas y profesionales del sector audiovisual de la Región son las encargadas de la aportación de recursos humanos y material técnico para la producción de las grabaciones multicámara en las que participan los alumnos. Por su parte, éstos desarrollan íntegramente el diseño y ejecución de la escenografía, el diseño del plan de realización y montaje visual, y la confección del plan técnico de toma de sonido del directo.

La Escuela colabora con la producción gestionando un espacio escénico con una asociación cultural local, lugar de encuentro de artistas de la música y las artes escénicas de la Región, y facilitando a los alumnos equipamiento en sus instalaciones para la edición y postproducción de la grabación multicámara.

Las empresas productoras han aportado al proyecto todo el equipamiento técnico de imagen y sonido, así como operadores de cámara y un técnico de sonido profesional para ejecutar el trabajo diseñado por los alumnos durante la grabación.

Por su parte, nuestro centro se ha encargado de facilitar las herramientas necesarias para las fases de preproducción y postproducción, mediante el alquiler del espacio escénico empleado, la financiación de los materiales de escenografía y la equipación de salas de montaje y mezclas.

7. Presupuesto

Al margen de las aportaciones de material y profesionales realizadas por las empresas colaboradoras, la Escuela ha para el desarrollo del trabajo:

La disposición de 3 estaciones con software de edición no lineal específico para el montaje visual multicámara (en el que han trabajado los alumnos de Diseño Gráfico), y 3 equipos con software de edición de audio para la postproducción y mezclas de sonido (en el que han trabajado los alumnos de Sonido para Audiovisuales y Espectáculos).

Para facilitar el desarrollo de trabajo de los alumnos de Diseño de Interiores en las fases de preproducción y producción, el centro financió los gastos de alquiler del espacio escénico (195€) y los materiales para la construcción del decorado planteado (200€).

8. Temporalización

Todo el proceso de producción ha abarcado un mes, desde la puesta en marcha del ejercicio práctico. Su temporalización se divide en 3 fases:

- PREPRODUCCIÓN (1 - 10 de mayo): Los alumnos crearon 3 grupos de trabajo: el equipo de Dirección artística, formado por las alumnas de Diseño de Interiores encargadas de la escenografía, el equipo de realización, formado por los alumnos de Diseño Gráfico encargados de diseñar el plan técnico de puesta en imagen, y el equipo de sonido, formado por los alumnos de sonido encargados de la toma de sonido en directo y posteriores mezclas.

En primer lugar, los tres equipos organizaron unas sesiones de trabajo conjuntas con el artista musical invitado, en la que fijaron el setlist, la instrumentación y microfonía a emplear, y los conceptos estéticos y plásticos de la iluminación y decorado.

Posteriormente, cada equipo preparó por separado la producción de la grabación multicámara, si bien mantuvieron en todo momento el contacto a través de un grupo de WhatsApp. El equipo de realización diseñó las plantas de realización y el guion técnico, el equipo de dirección artística diseñó y confeccionó los materiales para construir la escenografía, y el equipo de sonido diseñó el plan técnico de toma de sonido directo.

- PRODUCCIÓN (13 de mayo): A lo largo de una jornada de 8 horas, bajo la supervisión de los tutores de cada una de las asignaturas, los equipos de trabajo se dieron cita con los artistas musicales en el espacio escénico.

En primer lugar intervino el equipo de dirección artística para montar la escenografía. Después, los alumnos de Diseño Gráfico dieron a los técnicos de luces las directrices de iluminación, mientras el equipo de sonido, coordinados con los músicos, dispusieron toda la microfonía y equipos de PA para la representación.

Dos horas más tarde comenzaron la grabación a 4 cámaras de los 6 temas acordados con los músicos.

- POSTPRODUCCIÓN 14 - 30 de mayo: En esta fase, los alumnos de sonido se encargaron de las mezclas de sonido, y los alumnos de Diseño Gráfico del montaje visual en las aulas de la Escuela.

La información visual de todo el proceso está disponible en el documento Anexo.

9. Evaluación de los resultados e impacto

La evaluación de impacto nos permite identificar los efectos atribuibles al proyecto. El tejido empresarial de las industrias creativas es un contexto atomizado, donde el

modelo de creación de contenidos audiovisuales consolidado es la coproducción, y donde el profesional más demandado reúne las cualidades de responsabilidad, compromiso, proactividad, empatía y especialización en nuevas tecnologías.

El feedback obtenido del alumnado ha tenido dos vertientes. Por un lado, los alumnos de las diferentes disciplinas participantes han valorado su área de trabajo. Por el otro, la interrelación de su aportación con el trabajo desarrollado por los estudiantes de las otras disciplinas. Es aquí donde han manifestado una mayor "sorpresa" en cuanto a los flujos de trabajo. Pues en comparativa con trabajos previos, el hecho de haber abordado de forma conjunta la creación de un vídeo musical desde la fase de preproducción, les ha dado una nueva perspectiva de enfocar profesionalmente una actividad de estas características. Así, la producción ha sido más ágil, más económica y con unos resultados más satisfactorios por el ambiente de trabajo generado durante todo el proceso.

Tras la práctica hemos podido comprobar cuál ha sido el impacto de este trabajo en grupo multidisciplinar en las empresas colaboradoras del proyecto, mediante criterios de pertinencia, eficacia y eficiencia medidos de forma cualitativa.

Todos los profesionales implicados en el proyecto han mostrado su interés en repetir la experiencia para el próximo curso académico, y han calificado como "muy bueno"¹ el producto final obtenido al final del proceso de trabajo (el acabado del trabajo puede contemplarse en la carpeta de archivos multimedia adjunto).

Por último está el músico protagonista de esta primera experiencia de trabajo: Rubén Vistahermosa (Río Viré) que, consciente del valor aportado para su portafolio como artista ha reconocido como muy positiva la experiencia de trabajar la confección de un vídeo musical desde la perspectiva de implicación de empresas y estudiantes de diferentes disciplinas. Como músico emergente "ha sido un lujo trabajar de esta forma; muy pocos profesionales tienen la oportunidad de tener una experiencia así".

10. Conclusiones

El entorno digital, y particularmente Internet, está suponiendo un reto y al mismo tiempo una oportunidad en la comunicación de las artes escénicas para productores de contenidos, difusores y audiencias.

La importancia de YouTube como servicio de música es incontestable: más de 9 de cada 10 (93%) de los usuarios globales de YouTube entre 16 y 24 años usan YouTube para escuchar música. Esto nos revela que los contenidos audiovisuales son clave para comunicar al gran público cualquier novedad en el sector de las artes escénicas.

Las fuentes y las vías de difusión, por tanto, ya no son exclusivamente las tradicionales, puesto que las audiencias, los ciudadanos, se han convertido en agentes productores y cada vez son más activas. Así, un joven artista musical puede, por muy bajo coste, autoproducirse un vídeo con un mínimo de calidad para comunicar a una aldea global su propuesta artística. Allá en los años 90 del siglo XX quedaron también realizaciones multicámara profesionales muy reconocidas como los conciertos unplugged de la MTV, o los directos de Radio 3 emitidos en Televisión Española. Sólo grandes compañías audiovisuales y grupos respaldados por grandes sellos podían sacar adelante este tipo de producciones.

¹ Se emplazó a los profesionales a valorar su experiencia de trabajo con los alumnos del centro y el acabado final con las siguientes clasificaciones: Muy mal, mal, regular, bien, muy bien, o excelente.

Gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías y al abaratamiento de costes, más empresas han tenido acceso a equipamiento que permite obtener excelentes resultados técnicos, y abordar así producciones que hace sólo 20 años eran impensables a nivel local.

También, la formación de los profesionales y las nuevas formas de colaboración, entre las que se incluyen los convenios de instituciones educativas con empresas privadas, han abierto el camino al aprendizaje de estos oficios con un carácter práctico real desde el primer día. Así, **con esta metodología transversal, las industrias creativas pueden contar con mejores profesionales**, mejores centros de formación, mejores empresas, y mejores respuestas a las necesidades del Mercado.

McCandless Foundation