



Universidad del Magdalena

Vicerrectoría Académica

Microdiseño DISEÑO Y POSTPRODUCCION DE SONIDO

1. Ficha de Identificación

1.1. Código y Nombre del Curso

02024202 DISEÑO Y POSTPRODUCCION DE SONIDO

1.2. Unidad Académica Responsable del Curso

PROGRAMA DE CINE Y AUDIOVISUALES

1.3. Ubicación curricular

Componente Curricular	Pre-Requisitos	Co-Requisitos
Formación profesional	Sonido	N/A

1.4. Créditos Académicos

Créditos	HAD	HTI	Proporción HAD:HTI
2	48	96	1:2

1.5. Descripción resumida del curso

Comprender y Utilizar el sonido como esencial herramienta narrativa en cada uno de los estadios de una obra audiovisual: Idea, preproducción, producción, post producción y entrega. Se hará especial énfasis en la post producción, estudiando técnicas específicas y estrategias de montaje, edición de diálogos y música, creación de efectos sonoros, síntesis de audio, foley, adr y mezcla de la banda de audio en softwar standard en la industria cinematográfica.

1.6. Elaboración, Revisión y Aprobación

Elaboró	Revisó	Aprobó
Docente	Director de Programa	Decano Facultad

2. Justificación

En la combinación audiovisual una percepción influye en la otra y la transforma: no se “ve” lo mismo cuando se oye; no se “oye” lo mismo cuando se ve. No se pretende plantear la discusión entre que es más importante, el sonido o la imagen, se trata de encontrar el equilibrio narrativo entre ambas esferas, y como la excelente conjunción entre estos dos universos logran que se le dé sentido al discurso audiovisual, entendiendo literalmente su significado.

Debido a la poca oferta de profesionales especializados en la post producción de sonido se hace importante impartir en el estudiante como el sonido en el marco de una realización audiovisual puede ser utilizado y tratado como un poderoso elemento narrativo, creativo y técnico a través del rol de un diseñador sonoro, haciendo seguimiento a las etapas de una realización audiovisual concentrándose en las principales tareas en el área de la post producción de audio: foley, adr, edición de diálogos, efectos, música y grabación de mezclas, permitiéndole reflexionar sobre las oportunidades laborales que ofrece el mercado cinematográfico en este campo poco explotado en la región.

3. Competencias a Desarrollar

1.1. Competencias Genéricas

Diseñar y realizar el sonido final de una obra audiovisual.

1.2. Competencias Específicas

Crear la sonoridad de un relato audiovisual utilizando conceptos sonoros tales como Leit Motiv, Zona áurea (1.618...), curvas de intensidad o clímax sonoro, forma y articulación del discurso sonoro.

Sincronizar audio a la imagen en movimiento: diálogos, música, foley, adr, wallas, y efectos.

Procesar y mezclar el sonido usando programas informáticos especializados

4. Contenido y Estimación de Créditos Académicos

5. Contenido y Créditos Académicos								
N	Unidades /Capítulos	N	Temas	Tiempos				
				HADD		HTI		Total
				T	P	T	P	
1	INTRODUCCIÓN	1.1	Presentación, propuesta académica, metodología. Introducción a la post producción	2		2	2	6
		1.2	El papel del diseñador sonoro. Que es la musica concreta. Pierre schaeffer	2		2	2	6
		1.3	La naturaleza del sonido, El oido humano y el sonido, timbre y serie harmonica, altura, tempo, envolvente, rango dinamico. El sonido y el entorno	2		2	2	6
2	POST PRODUCCIÓN DE AUDIO	2.1	Grabación de sonido en locación	1	1	1	2	5
		2.2	Codigo de tiempo efectos de sonido y lebrerias de efectos	1	1	1	2	5
		2.3	Dialogos de produccion y adr, reemplazo de dialogos	1	1	1	2	5
		2.4	Identificación y creación de foley	1	1	1	2	5
		2.5	Edición de musica temporal y de fuente para cine y tv	1	1	1	2	5
		2.6	Procesadores de señal y automatizacion	1	1	1	2	5

		2.7	Mezcla de musica para cine y tv	1	1	1	2	5
3	ELEMENTOS NARRATIVOS	3.1	La musica del s.xviii, el rondo, la forma sonota. Forma y articulacion del discurso sonoro. Manipulación de audio 1	1		2	2	5
		3.2	La musica del s.xvii, las fugas y las invenciones de bach, motivos y papeles del contrapunto como portador de mensajes. Zona aurea Manipulación de audio 2	1		2	2	5
		3.3	La musica del siglo xix y xx, el leit motive Manipución de audio 3	1		2	3	6
		3.4	El silencio, la sintesis, john cage, pierre henry, karlheinz stockhausen Manipulación de audio 4	1		2	3	6
4	DISEÑO Y POST PRODUCCIÓN APLICADOS	4.1	Pre dub y mezcla temporal	1	1	1	3	6
		4.2	Dub final	1	1	1	2	5
		4.3	Mezcla de m&e	2		2	2	6
		4.4	Etapas de entrega y archivado	2			2	4
Total				23	9	25	39	96
Créditos Académicos				2				

6. Propuesta Metodológica

Partiendo desde la comprensión de la naturaleza del sonido y la generación de diferentes sensaciones, estados de ánimo y reacciones que este produce, pasando por el uso de softwares especializados y centrandose en la música concreta, el análisis estructural de la música y los filmes y los roles en las etapas de post producción de audio:

Se plantea asignar tres ejercicios que acompañarán al estudiante a lo largo del curso, donde se ejecutará y evaluará cada una de las temáticas vistas en clase, aplicando cada concepto técnico en pro de su historia o composición sonora, que en los tres casos surge desde la música concreta y el análisis formal de algunas obras musicales, la grabación, edición y mezcla de foley, diálogos, efectos de sonido y música. Dichos trabajos deberán tener un discurso coherente según los estilos y técnicas de post producción estudiados, o en su defecto una propuesta nueva pero con sólidos argumentos.

Los ejercicios son los siguientes:

- Diseño de marca sonora para opening empresarial
- Post producción de audio de un film minuto
- Composición de una pieza de música concreta o de un paisaje sonoro

(Estos trabajos serán expuestos al final de semestre como resultado del curso)

Se desarrollarán ejercicios de análisis por medio de la elaboración de ensayos, donde se traza la necesidad de agudizar el sentido de escucha según los temas de escritura dados, buscando que el documento apunte a una crítica entre lo sonoro, la imagen, el guion y los temas técnicos y estructurales del curso

Un ejercicio escrito en la última parte del semestre, donde a partir de un guion y un cronograma de producción, el estudiante debe presentar una propuesta técnica y conceptual desde lo sonoro para la ejecución del escrito, previendo y tomando decisiones en las etapas de pre producción, producción, post producción y entrega.

7. Estrategias y Criterios de Evaluación

Se evaluará el proceso del alumno en cada uno de los capítulos de estudio, teniendo en cuenta su capacidad de análisis y entendimiento de la temática estudiada y sobre todo la habilidad para asimilar y contar una historia a partir de lo sonoro.

Criterios de evaluación.

Evaluación individual

Orden de las sesiones en los software de trabajo

Narrativa y coherencia en el discurso o argumento sonoro

Creatividad, originalidad

Utilización de los recursos estudiados, técnicos y narrativos

Participación en clase

Manejo de la terminología

PRIMER SEGUIMIENTO

Ensayo 35 puntos

Examen individual 100 puntos (dividido en 4 asignaciones de 25 puntos cada uno)

Auto – evaluación 15 puntos

Total 150 puntos

SEGUNDO SEGUIMIENTO

Ensayo 35 puntos

Examen individual 100 puntos (dividido en 4 asignaciones de 25 puntos cada uno)

Auto – evaluación 15 puntos

Total 150 puntos

TERCER SEGUIMIENTO

Diseño de marca sonora 60 puntos

Presentación de la obra 60 puntos

Entrega de film minuto sonORIZADO 70

Autoevaluación 10 puntos

Total 200 “

8. Recursos Educativos

N	Nombre	Justificación
1	Proyector de Video y Parlantes	Proyección de Videos y los trabajos de los estudiantes
2	Computadores para cada estudiante con programas de animación Pro tools,bbc-librería de sonidos, Izotoperx3advance y conexión a internet	Prácticas de diseño y post producción de sonido. Desarrollo de los ejercicios y proyecto de final del semestre
3	Computadora portátil	Proyección de Videos y los trabajos de los estudiantes

9. Referencias Bibliográficas

1.1. Libros y materiales impresos disponibles en la Bibliotecay Centros de Documentación de la Universidad

CHION, Michel, *La Audiovisión Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*, 1ª edición 1993

SCHAEFFER, Pierre, *In Search of a Concrete Music*, University of California press

ZAZA, Anathony James, *Audio design: The narrative Functions of Sound*, (1985), Beverly Hills, California.

WEIS, Elizabeth & Belton John: *Film Sound- Theory and practice* (1985) Columbia University Press

CAGE, John, *Silence: Lectures and writings*, edición 50 años de aniversario, Wesleyan University press (1961).

1.2. Libros y materiales digitales disponibles en la Biblioteca y Centros de Documentación de la Universidad

Filmes

COPPOLA, Francis, *Apocalypse now*(1979)

KUBRICK, Stanley, *2001: A space Odyssey* (1968)

1.3. Documentos y Sitios Web de acceso abierto a través de Internet

<http://www.filmsound.org>

<http://www.imdb.com/>

<http://designingsound.org>

1.1. Libros y materiales impresos disponibles en la Bibliotecay Centros de Documentación de la Universidad
1.4. Otros Libros, Materiales y Documentos Digitales
Filmes. SIMONSSON, Ola – STJÄRNE, Johannes, <i>Sound of Noise</i>, (2010) HOOPER, Tom "<i>TheKing'sSpeech</i>" (2010) FERGUSON, Norman – ALGAR, James... "Fantasia" (1940) Libros HOLMAN, Tomlinson, <i>Sound for film and television</i>, tercera edición (2010) WIATT Hilary – AMYES Tim - <i>Audio Postproduction for Television and Film</i> – tercera edición / 2009 – Elsevier – Focal Press

