

**PROGRAMA DE LA ASIGNATURA:** Diseño de Sonido (0247)

**CÓDIGO:** 0247

**AÑO DE UBICACIÓN EN EL PLAN DE ESTUDIOS:**

2 año

**FECHA ULTIMA REVISIÓN DE LA ASIGNATURA:**

2017-03-22

**CARRERA/S:** Licenciatura en Medios Audiovisuales

**CARÁCTER:** CUATRIMESTRAL (1ro)  
**TIPO:** OBLIGATORIA  
**NIVEL:** GRADO  
**MODALIDAD DEL DICTADO:** PRESENCIAL  
**MODALIDAD PROMOCION DIRECTA:** SI  
**CARGA HORARIA SEMANAL:** 5.00 HS  
**CARGA HORARIA TOTAL:** 85.00 HS

**EQUIPO DOCENTE**

Nombre y Apellido	Cargo	e-mail
Juan Ford	Profesor adjunto	jbford@untdf.edu.ar
Lucas Sobral	Asistente de Primera	sobralucas@gmail.com
Noelia Mangin	Asistente Principal	nmangin@untdf.edu.ar

## 1. FUNDAMENTACION

El diseño sonoro es un área que contiene ciertos grados de abstracción mayores que otras en el mundo audiovisual. Esto hizo que se haya tardado más en teorizar ciertos aspectos de dicho campo. Actualmente, contamos con las herramientas, conceptos y ejemplos necesarios para abordar académicamente el diseño y armado de las bandas sonoras. Esto nos permite analizar dichos elementos como punto de partida para luego seguir explorando e innovando.

La asignatura está organizada en tres ejes temáticos que se retro alimentan.

En la unidad 1 se abordarán los conceptos y las herramientas para el registro sonoro, o sea la grabación. En la Unidad 2 se abordarán los conceptos y herramientas necesarias para el montaje, o sea edición y mezcla. Y en la Unidad 3 se abordarán los conceptos y herramientas necesarias para el diseño de una banda sonora en un audiovisual.

Competencias a desarrollar:

- La manipulación del sonido en sus diferentes etapas
- El desarrollo de la imaginación y creatividad para producir relatos sonoros y también como elemento de un proceso integral audiovisual.
- El trabajo en equipo para definir el sentido de las prácticas y acciones en común.
- El análisis de bandas sonoras identificado la estructura y elementos que la componen.

## 2. OBJETIVOS

## **a) OBJETIVOS GENERALES**

Que los futuros realizadores tengan las herramientas teóricas y prácticas para llevar a cabo un trabajo satisfactorio. Que puedan interpretar, intercambiar y proponer ideas con los directores, productores y/o referentes en cuestiones relacionadas a la narración desde la banda sonora.

## **b) OBJETIVOS ESPECIFICOS**

- Manipulación sonora en diferentes etapas. Registro (grabación) – Montaje ( Edición y mezcla) y Diseño de sonido (armado de bandas sonoras)
- El desarrollo de la imaginación y creatividad para producir relatos sonoros ; y también como elemento de un proceso integral audiovisual.
- El trabajo en equipo para definir el sentido de las prácticas y acciones en común.
- El análisis de bandas sonoras identificado la estructura y elementos que la componen.

## **3. CONDICIONES DE REGULARIDAD Y APROBACION DE LA ASIGNATURA**

#### Condiciones de Regularidad

- Asistencia mínima de 70%
- Aprobar los trabajos propuestos con puntaje mayor a 4 (cuatro).
- Aprobar el parcial teórico con puntaje mayor a 4 (cuatro).

#### Condiciones de aprobación por promoción directa

- Finalizar la cursada como alumno regular
- Obtener una calificación mayor o igual a 7 (siete puntos) en el promedio de toda la cursada\*.

\*La nota de la cursada está compuesta por el promedios de las notas de cada trabajo final más el parcial. y con influencia de la nota conceptual de las prácticas realizadas en clase.

#### Condiciones de aprobación por examen final

- Finalizar la cursada como alumno regular.

\* Las condiciones de regularidad y aprobación de esta asignatura están sujetas al Reglamento General de Estudios de Pregrado y Grado (Resolución N° 350/2014) de la UNTDF.

#### Ejemplos:

Solo podrá eximirse del Examen final con una nota promedio que entre todas las instancias evaluativas igualen o superen el número 7.

Caso 1: Asistencia igual o superior al 70% de las clases, aprobación de todos los Trabajos prácticos con puntaje mayor a 7. Regulariza la materia y se exime del Examen final.

Caso 2: Asistencia igual o superior al 70% de las clases, de todos los Trabajos prácticos con puntaje promedio de 4,5,6. Regulariza la materia y tiene que rendir Examen final.

El Examen final constará de:

Una instancia oral individual que abarcará el marco teórico de la materia (bibliografía y filmografía obligatoria y apuntes de clases)

Caso 3: ya sea por porcentaje de inasistencias inferior al 70% o por la desaprobación de algunas de las instancias evaluativas. Nota promedio: 1, 2, ó 3. No regulariza la materia y debe recurrar.

## 4. CONTENIDOS DE LA ASIGNATURA

### Unidad 1

¿Qué herramientas interfieren en registro del mundo sonoro audiovisual?

Presentación de la materia. Propiedades Físicas del sonido. La Grabación analógica y digital. Teoría de la microfónica. Técnicas de microfoneo. Sonido directo en audiovisuales. Acústica aplicada.

Prácticas: Abordaje al equipamiento de ambos mundos (sonido directo – música).

Evaluación parcial escrita.

### Unidad 2

¿Qué herramientas interfieren en la edición y mezcla del mundo sonoro audiovisual?

Edición y mezcla. Introducción al mundo profesional (traspaso de datos y flujo de trabajo).

Procesos y efectos. Formatos y plataformas. Tecnología musical. Técnicas de la música concreta y electroacústica aplicadas al diseño sonoro. Grabación de Foley y uso de librerías de sonido. Post producción: Finalización y exportación: Mastering, mezclas 5.1, 7.1, estéreo.

Práctica: Crear un relato sonoro sin imágenes. Incorporando los elementos desarrollados en clase. Realización Individual

### Unidad 3

¿Qué herramientas teóricas interfieren en el armado de una banda sonora audiovisual?

Teoría del sonido en el cine. Análisis de diferentes escenas. Componentes diegéticos y extradiegéticos. Musicalización de imágenes. Narración sonora. Voz en off y doblaje. Leimotiv sonoro.

Práctica Final: Armar la banda sonora de una escena de cine ya existente. En grupos de 2 a 3 personas.

Bibliografía obligatoria:

- Chion, Michel. "La audiovisión": introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós. 1998.

- Miyara, Federico. "Acústica y Sistemas de Sonido". Univ. Nac. de Rosario, Argentina, 1999.

- Nuñez, Adolfo. "Informática y electrónica musical". Editorial Praninfo. Madrid, 1993.

Bibliografía complementaria:

- Bergallo, Eduardo; Ruffa, Francisco; Quinta Sánchez. "Acústica aplicada". Editorial del Centro de Arte y Tecnología. Buenos Aires, Argentina 2002.

- Basso, Gustavo. "Análisis espectral: La transformada de Fourier en la música". Colección universitaria de La Plata. Argentina, 2001.

- Schaeffer, Pierre. Tratado de los objetos musicales, Alianza Editorial, Madrid, 1988.

- Donington, Robert. "La música y sus instrumentos". Alianza editorial. Madrid, 1998.

Artículos:

- "Diseñando una Película para el Sonido" por Randy Thom 1999

- "Claridad densa- Densidad clara" por Walter Munch.

- "No con un estallido sino con un gemido: Fuentes literarias del diseño de sonido en Apocalypse Now". Por Gustavo Costantini.

Apuntes de la cátedra:

- Propiedades Físicas del sonido, por Juan Ford

- Acústica 1, por Juan Ford

- Acústica 2, por Juan Ford

- Introducción al audio digital, por Matías Romero Costas

- Audio Digital, por Santiago Villa

- Sintetizadores, por Ernesto Romeo

- Efectos y procesos 1, por Ernesto Romeo

- Efectos y procesos 2, por Ernesto Romeo

- Micrófonos

Filmografía inicial:

- "Apocalypse Now" dir. Francis Ford Coppola, 1979.
- "Angel heart" dir. Alan Parker, 1987.
- "The Color Purple" dir. Steven Spielberg, 1985.
- "Dr. Strangelove" dir. Stanley Kubrick, 1964.
- "Psycho", dir. Alfred Hitchcock, 1960.
- "El Padrino" dir. Francis Ford Coppola, 1972.
- "Touch the Sound: A Sound Journey with Evelyn Glennie" dir Thomas Riedelsheimer, 2004

## 5. RECURSOS NECESARIOS

- Polycom
- Proyector
- Parlantes
- Pc
- 

## 6. PROGRAMACIÓN SEMANAL

Semana	Unidad / Módulo	Descripción	Bibliografía
1	1	Propiedades Físicas del sonido	ver punto 4
2	1	Teoría de la microfónica. Técnicas de microfoneo	ver punto 4
3	1	Audio digital. Grabación musical. Sonido directo en audiovisuales	ver punto 4
4	1	Acústica aplicada. Prácticas	ver punto 4
5	2	Parcial	
6	2	Edición y mezcla. Introducción al mundo profesional (traspaso de datos y flujo de trabajo).	ver punto 4
7	2	Procesos y efectos. Formatos y plataformas. Tecnología musical.	ver punto 4
8	2	Técnicas de la música concreta y electroacústica aplicadas al diseño sonoro.	ver punto 4
9	3	Grabación de Foley y uso de librerías de sonido. Post producción: Finalización y exportación: Mastering, mezclas 5.1, 7.1, estéreo.	ver punto 4
10	3	Prácticas	
11	3	Teoría del sonido en el cine. Análisis de diferentes escenas. Componentes diegéticos y extra-diegéticos. Musicalización de imágenes. Narración sonora. Voz en off y doblaje. Leimotiv sonoro.	ver punto 4
12	3	Teoría del sonido en el cine. Análisis de diferentes escenas. Componentes diegéticos y extra-diegéticos. Musicalización de imágenes. Narración sonora. Voz en off y doblaje. Leimotiv sonoro.	ver punto 4
13	3	Teoría del sonido en el cine. Análisis de diferentes escenas. Componentes diegéticos y extra-diegéticos. Musicalización de imágenes. Narración sonora. Voz en off y doblaje. Leimotiv sonoro.	ver punto 4
14	3	Teoría del sonido en el cine. Análisis de diferentes escenas. Componentes diegéticos y extra-diegéticos. Musicalización de imágenes. Narración sonora. Voz en off y doblaje. Leimotiv sonoro.	ver punto 4

15	3	Prácticas	
16	3	Trabajo final	
17	3	Instancia de recuperatorios	

## 7. BIBLIOGRAFIA DE LA ASIGNATURA

Autor	Año	Título	Capítulo/s	Lugar de la Edición	Editor / Sitio Web
CONSIGNADA	EN	PUNTO	4	.	.

-----  
Firma del docente-investigador responsable

VISADO		
COORDINADOR DE LA CARRERA	DIRECTOR DEL INSTITUTO	SECRETARIO ACADEMICO UNTDF
Fecha :	Fecha :	