

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Sonido 2

Cátedra: Ricardo Iapichino

Promoción directa

Carga horaria 60hr

Año Académico 2016

Curso Anual

La cátedra cuenta con su página WEB: www.iapichino.com.ar/ cátedra UBA. Para el seguimiento de información, Programa, pautas, reglamento, entregas y links de ayuda, así como artículos en relación al tema de SONIDO. Un E-mail de consulta directa con los docentes.

Un grupo cerrado de Facebook para consultas generales (relación entre alumnos y docentes, difusión de eventos, fechas etc.).

También contamos con un canal de difusión de los trabajos prácticos en youtube.com donde los alumnos pueden visualizar y difundir sus producciones una vez finalizada la cursada. <http://www.youtube.com/user/iapichinsonido2>.

PROGRAMA

PROPUESTA DE LA CÁTEDRA

La materia de Sonido II, integra como materia electiva el plan de estudios de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido. Es correlativa de la asignatura Sonido I y, por lo tanto, parte de los conocimientos allí impartidos para profundizar los aspectos que hacen al diseño de sonido en relación a la imagen.

En Sonido II nos proponemos transmitir consideraciones sobre el arte, las herramientas de la técnica, y el aporte conceptual de los grandes filósofos y teóricos acerca del sonido, la voz y la música. El producto audiovisual se mantiene en un delicado borde entre arte y técnica. Ambos son del orden del hacer, partiendo del pensamiento, tal vez la técnica sea el medio, y el arte lo logrado si las circunstancias son propicias.

Sonido II se propone dar continuidad y unidad en la formación de los alumnos, acerca de los conocimientos necesarios a la hora de elaborar un producto audiovisual. Incorporando lo ya visto, entraremos en área de la postproducción de sonido, tanto en la técnica, como en la búsqueda de sentido.

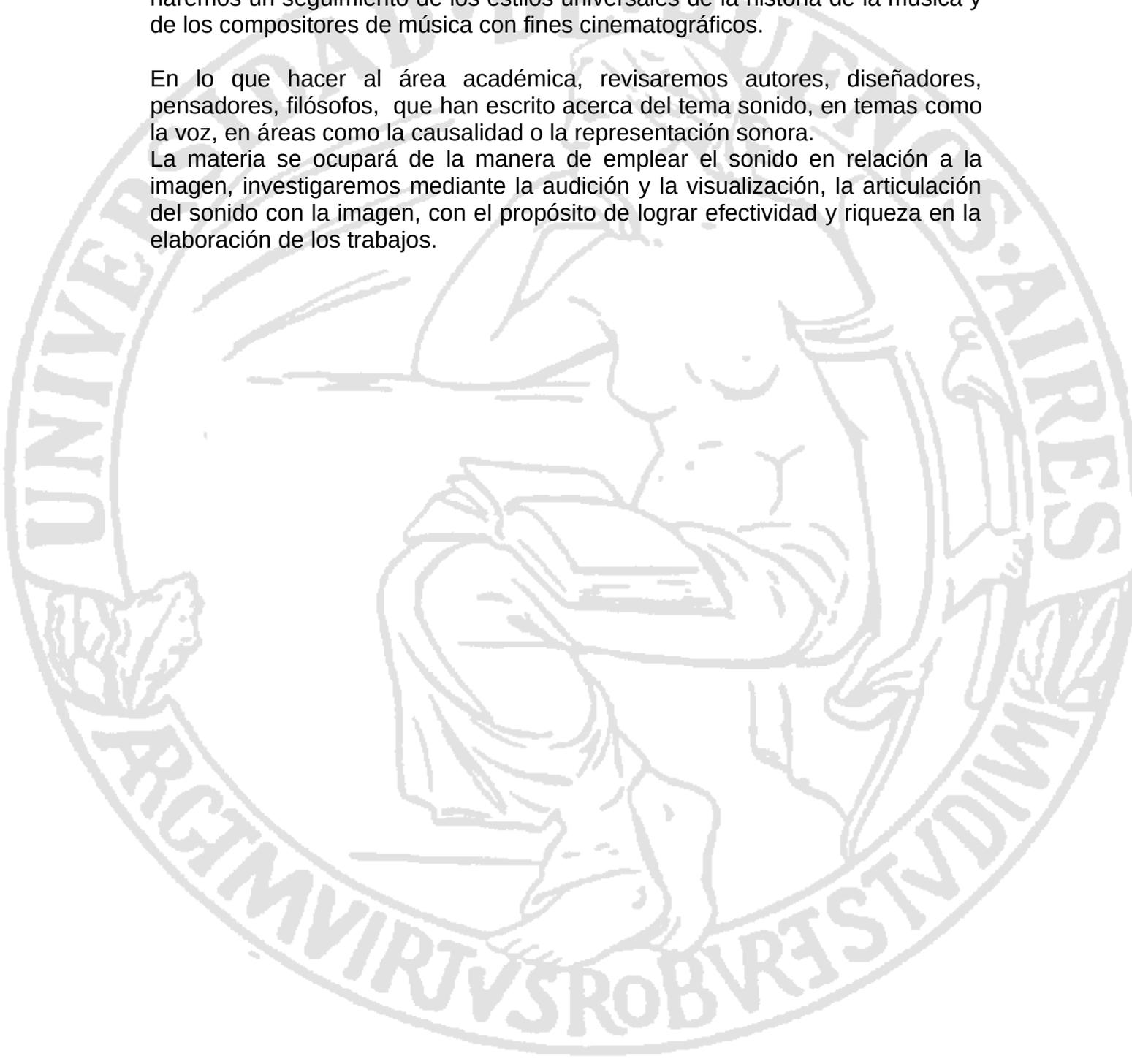
La materia plantea, pensar el sonido para una correcta realización. Saber administrar los elementos, y buscar un procedimiento posible en relación a los usos de las distintas herramientas para su correcta aplicación. Sonido II, esta concebida para recorrer dimensiones diferentes y complementarias del fenómeno sonoro, transmitir conceptos teóricos y procedimientos de la técnica que ayuden a poder decidir, el como, de que manera, porque, o cual sonido vamos a utilizar.

La propuesta es proporcionar elementos, conocer y operar los editores de sonido, administrando el caudal de información sonora de manera correcta, que los alumnos tengan un modelo más elaborado del sonido que pretendemos conseguir para la realización audiovisual.

Proponemos dejar sentado un criterio de elección musical por parte de los alumnos, obteniendo un conocimiento más amplio de los elementos del discurso musical al servicio de una banda sonora. En el terreno del arte, haremos un seguimiento de los estilos universales de la historia de la música y de los compositores de música con fines cinematográficos.

En lo que hacer al área académica, revisaremos autores, diseñadores, pensadores, filósofos, que han escrito acerca del tema sonido, en temas como la voz, en áreas como la causalidad o la representación sonora.

La materia se ocupará de la manera de emplear el sonido en relación a la imagen, investigaremos mediante la audición y la visualización, la articulación del sonido con la imagen, con el propósito de lograr efectividad y riqueza en la elaboración de los trabajos.



OBJETIVO

Sonido II se propone aportar conocimientos para que el alumno pueda diseñar un trabajo audiovisual, pensando el sonido, desde la toma de registro en directo, a la postproducción de sonido, dando muestras de lo planteado durante las clases teóricas y los ejercicios prácticos, en temas como la búsqueda de la espacialidad, la intensidad, el movimiento, ambientar espacios sonoramente, realizar un correcto tratamiento de los registros, los timbres e intensidades.

La materia propone como objetivo, que los alumnos hagan sus prácticas de formación técnica, y para ello recibirán una amplia información en los conceptos físicos y electrónicos, el uso de un editor de sonido, aplicaciones de procesadores, y efectos sonoros.

Pretendemos que los alumnos sepan pensar el sonido y las ideas que intentan transmitir sonoramente, sumarle un planteamiento alrededor de la causalidad, la carga de sentido, que puedan hacer una propuesta sonora con un criterio dramático a conseguir, a desarrollar, en función del relato audiovisual.

Para ello nos ocuparemos de la música con la finalidad de que el alumno reconozca los géneros y los estilos, la propuesta consiste en aplicar los géneros musicales al servicio del relato visual.

Vamos a trabajar con el objetivo final de poder lograr mediante los prácticos la presentación de todos los elementos sonoros que puedan constituir una Banda sonora.

Los alumnos serán guiados en la confección de un guión sonoro, aplicado a un cortometraje, con el objetivo de plasmarlo sonoramente utilizando herramientas de postproducción en la confección de una Banda sonora.

Es interés de la cátedra brindar los elementos y una metodología para que los alumnos puedan realizar la banda de sonido de sus trabajos audiovisuales.

Acompañándolos en ejercicios prácticos originales de esta cursada y también como punto de apoyo, en la cursada de otras materias de la Carrera, en las bandas de sonido y musicales de los cortometrajes propuestos o realizados como prácticos finales de las materias de Diseño Audiovisual I y II.

CONTENIDOS

Esta materia desarrollará contenidos, tanto teóricos en relación a la tecnología y su técnica, como a lo artístico y al pensamiento acerca del sonido.

Realizaremos clases de audición sonora y musical, elaborando la escucha, con apreciaciones en relación al sonido, a la voz, a la música, recorriendo mediante el sonido la memoria cultural, su representación dentro del pensamiento y costumbres del hombre, a través del tiempo pasado y en la actualidad.

Dictaremos un curso de apoyo en el manejo de algunos editores de sonido digital, y experimentaremos su uso, mediante distintos ejercicios.

Nos proponemos también un módulo para pensar el sonido. Con la lectura de varios teóricos y pensadores del sonido, filósofos, y analistas, investigaremos los usos audiovisuales.

Trabajaremos con filmes de todo tipo de directores y diseñadores de sonido. Seguiremos mediante el análisis la aplicación de conceptos en la imagen, y posteriormente buscaremos una metodología de implementación.

Ilustraremos cada uno de los temas teóricos dictados con imágenes de una larga lista de filmes, que analizaremos mediante la observación de la secuencia, y la totalidad del film. Analizaremos el desarrollo de las curvas de tensión dramática y el tiempo.

Mediante la escucha, la apreciación y una serie de clases teóricas, arribaremos al mundo de la Música de todos los períodos y escuelas.

Consideramos a la Opera, como el primer antecedente de manifestación audiovisual, el cine articula gran cantidad de recursos que se plasmaron en la composición de dichas obras, donde nos detendremos en su estudio y realizaremos una investigación, un trabajo práctico.

Posteriormente analizaremos la música en el cine, sus elementos, posicionamientos, usos, articulaciones dramáticas, narrativas y de tensión.

Oír y conocer las etapas y épocas de la Música, es fundamental en la formación del alumno. Ineludible como contenido de esta materia, la música es el indicio estético y de sentido más certero con que cuenta un relato audiovisual, ya que esta representa dimensiones emocionales en el imaginario de las personas, en los espectadores.

La materia trata de promover y otorgar elementos mediante la investigación, para que el alumno adquiera su propio criterio, y un método, que le servirá tanto para continuar su propia investigación y análisis futuro, como también proporcionarle al alumno todas las herramientas posibles en pos de la realización del sonido de sus realizaciones audiovisuales.

Para ello deben saber seleccionar, la fuente, los planos sonoros, el timbre, matices, movimiento, y encausar la labor técnica al servicio de la carga de sentido, que propone la presencia de uno u otro determinado sonido.

Nos ocuparemos de investigar, la VOZ, la toma de registro y el doblaje, en relación al IN, o al OFF en sus diferentes y variadas aplicaciones, la fuente, el grano de la voz, el sentido dramático y la incidencia.

Sonido II, completará conocimientos de manera más exhaustiva sobre otro de los importantes elementos de una banda de sonido, la Banda Musical. Escuelas, estilos y compositores, pasando por todas las épocas, hasta la actualidad. Sus usos con fines audiovisuales. Análisis por inclusión,

producción, realización. Los elementos musicales, Leit motiv, Música original y programática, Incidental, fondo musical y música descriptiva.

Realizaremos ejercicios prácticos en relación a todos estos temas.

Tendremos un Parcial, para que los alumnos den cuenta acerca de los contenidos teóricos desarrollados en clase.

En el trabajo práctico final, "Realización de un corto, con banda de sonido original y postproducción de sonido partiendo de una historieta, cómic", los alumnos se constituirán en un grupo de producción de sonido, y ocuparán individualmente un rol, como en los equipos profesionales, y serán evaluados tanto en el resultado del producto realizado como en la labor personal que le haya correspondido dentro del equipo.

PROGRAMA SONIDO II 2016 CATEDRA IAPICHINO

Unidad temática 1.

Presentación del módulo Pensar el sonido. Fundamentación del estudio de distintos autores que han reflexionado sobre las distintas áreas del sonido. Por qué es necesario pensar el sonido. El cine y su relación con la filosofía. El cine como tránsito de una idea.

Unidad temática 2.

Las áreas del sonido: voz, música y ruidos. El verbo inventado por Michel Chion: audiover. Consecuencias de la aplicación de este neologismo. Voz en off, in, acusmática. Ser acusmático y voz acusmática no es lo mismo. Ejemplos. Ejercicio.

Unidad temática 3

La soldadura audiovisual. El valor añadido por la voz, el texto, la música y los sonidos. Sonidos empáticos y anempáticos. Ejemplos.

Unidad temática 4

Ondas sonoras. Frecuencia y Tono. Amplitud y volumen. Frecuencia y volumen. Enmascaramiento. Velocidad, longitud de onda. Fase acústica. Timbre. Envoltura de sonido.

Unidad temática 5

Toma de registro de sonido directo. Equipos digitales para registro de sonido directo. Posicionamiento de micrófonos y diferentes usos de micrófonos. Registro de voces en estudio. Características sonoras de las voces. Acústica e importancia de un recinto en la grabación de sonido.

Unidad temática 6

Software de Postproducción de sonido. Procesadores de efectos. Diferentes formatos y compatibilidad. Cadena de postproducción. Etapas y funciones del equipo de sonido en un film. Doblaje, Foley y Mezcla. Tipología de los efectos sonoros. Desarrollo tecnológico del sonido. Proceso de elaboración de la banda sonora en cine. Diseño Sonoro. Armado de pistas. Edición de sonido directo.

Unidad temática 7

Elementos del discurso sonoro. Definiciones.

sonorización diegética y de posproducción.

La acción narrativa y dramática, tensión, lectura de la secuencia.

El análisis de la secuencia sonora, los elementos que la componen.

La escucha sonora a ciegas, trabajo grupal en clase

La audición y clasificación de géneros musicales, preclásico, clásico, música instrumental

Unidad temática 8.

Sonido In, Off, fuera de campo. Voz In, out. Voz en off.

Fuente sonora, Posicionamiento, diegesis, extradiegesis, intradiegesis, acusmática

Ejercicio práctico acerca de los sonidos exteriores, interiores- La voz.

Intensidad, especialidad, movimiento, carga dramática.

La audición y clasificación del género romántico.

Análisis y ejemplos de sincronía en film, causalidad, forma.

Trabajo práctico por comisiones de opera romántica seria y opera italiana, análisis. Condiciones y pautas en la página de la materia

Unidad temática 9

Elementos del discurso musical, definiciones, leit motiv, inclusiones, fondo musical, serículos, tema preponderante

Visualización con ejemplos en dvd de filmografía, inclusiones y leit motiv,

La audición del género impresionista y análisis sonoro e imagen.

Unidad temática 10

Contraste y similitud, simultaneidad.

El sonido y la música como generadores de tiempos dramáticos o narrativos, tiempo particular, real, psicológico

Visualización en dvd de estas relaciones analíticas de las intervenciones sonoras y musicales

La audición del género expresionista y contemporáneo. Pop, Jazz, Tango.

Práctico final recepción y elección de comix a sonorizar.

Unidad temática 11

Análisis de un film, proyección de un largometraje, en clase.

Aplicación de todos conceptos adquiridos durante la cursada.

Presentación del guión sonoro, aplicación.

Realización de un guión sonoro.

PELICULAS INCLUIDAS COMO EJEMPLOS En Clase

AFTER HOURS (1985) Martin Scorsese
EL SILENCIO DE LOS INOCENTES (1991) Jonathan Demme
SOLARIS (1972) Andrei Tarkovski
EL PIANISTA (2004) Roman Polanski
EL PADRINO III (1990) F.F. Coppola
SEVEN (1995) David Fincher
BARRY LYNDON (1975) Stanley Kubrick
BATTLE ROYALE (2000) Kinji Fukasaku
LA NARANJA MECÁNICA (1971) Stanley Kubrick
ELEPHANT (2003) Guy Van Sant
MUERTE EN VENECIA (1971) Luchino Visconti
EL HOMBRE QUE NUNCA ESTUVO ALLI (2001) Joel y Ethan Coen
SIMPLEMENTE SANGRE ((1984) Joel y Ethan Coen
MINORITY REPORT (2002) Steven Spielberg
LOS SUEÑOS (1990) Akira Kurosawa
8 ½ (1963) Federico Fellini
APOCALIPSIS NOW (1979) F.F. Coppola
SONATA OTOÑAL (1978) Ingmar Bergman
LA EDAD DE ORO (1930) Luis Buñel
THE TRUMAN SHOW (1996) Peter Weir
NOVECENTO (1976) Bernardo Bertolucci
CORAZÓN SALVAJE (1990) David Lynch
LOS PÁJAROS (1963) Alfred Hitchcock
WOYZECK (1979) Werner Herzog
2001 UNA ODISEA EN EL ESPACIO (1968) Stanley Kubrick
LOS UNOS Y LOS OTROS (1981) Claude Lelouch
OCEAN'S ELEVEN (2001) Steven Soderbergh
THE ROYAL TENENBAUMS (2001) Wes Anderson
ANOTHER WOMAN (1988) Woody Allen
FRANKIE Y JOHNNY (1991) Garry Marshall
Y LA NAVE VA (1983) Federico Fellini
EL ÚLTIMO SAMURAI (2003) Edward Zwick
HABLE CON ELLA (2002) Pedro Almodóvar
LA CASA DEL ANGEL (1957) Torre Nilson
REPULSIÓN (1965) Roman Polanski
HORAS DESESPERADAS (1955) Williams Wyler
VERTIGO (1958) Alfred Hitchcock
LA INFANCIA DE IVAN (1962) Andrei Tarkovski
MULHOLLAND DRIVE (2001) David Lynch
PSICOSIS (1960) Alfred Hitchcock
CARRETERA PERDIDA (1997) David Lynch
ALL THAT JAZZ (1979) Bob Fosse
LA LECCIÓN DE PIANO (1993) Jane Campion
LA DILIGENCIA (1939) John Ford
TITANIC (1997) James Cameron
LA SOMBRA DE UNA DUDA (1994) Alfred Hitchcock
EYES WIDE SHUT (1999) Stanley Kubrick

UNA HISTORIA SENCILLA (1999) David Lynch
DRACULA (1992) F.F. Coppola
SIN RESERVA (1997) Eduardo Spagnuolo
SOTTOVOCE (1996) Mario Levín
LAURA (1944) Otto Preminger
INDIANA JONES (1981) "En busca del arca perdida" Steven Spielberg
IL POSTINO (1994) Michael Radford
CITIZEN KANE (1941) Orson Wells
BLANC (1994) Krzysztof Kieslowski
BATMAN BEGINS (2005) Chris Nolan
TAXI DRIVER (1976) Martín Scorsese
BRAZIL (1985) Terry Guillian
LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS (1995) Jean Pierre Jeunet y Mac Caro
BLUE VELVET (1986) David Lynch
SOMETHING´S GOTTA GIVE (2003) Nancy Meyers
ME AND YOU AND EVERY ONE ME KNOW (2004) Miranda July
ED WOOD (1994) Tim Burton
RESERVOIR DOGS (1992) Quentin Tarantino
STRANGER ON A TRAIN (1951) Alfred Hitchcock
ÉRASE UNA VEZ EL OESTE (1968) Sergio Leone
CAPE FEAR (1991) Martín Scorsese

Bibliografía recomendada durante el curso anual

- Michel Chion, *La audiovisión*
- Ramón Rosello Dalman, *Técnicas del sonido cinematográfico.*
- Igor Stravinsky, *Poética musical.*
- Jesús García Gimenez, *Narrativa audiovisual .*
- Joan Padrol, *Pentagramas de película.*
- Russell Lack, *La música en el cine.*
- Georges Sadoul, *Historia del cine mundial.*
- Parte III Capítulo VII y XIX, *El estilo cinematográfico.*
- Michael Chion, *El sonido.*
- Michael Chion, *La música en el cine.*
- *Ricardo Iapichino, La Composición Audiovisual.. Ed. Nobuko 2011*
- *Díaz Susana, Voces en la Pantalla*
- *Samuel Larson Guerra, Pensar el sonido*

Introducción a la mezcla y los procesadores



- El manual del audio en los medios de comunicación. Cap. 9 y 17.
- *Técnicas de postproducción de sonido en video y film* Cáp. 16 y 17.



Filosofía del sonido

- Slavoj Zizek, “*El acoso de las fantasías*”
- Capítulo: Los siete velos de la fantasía Ed. Siglo XXI 1999
- Slavoj Zizek, “*Mirando al sesgo*” Capítulos: I y III,
- La mirada y la voz como objetos. Ed. Paidós 2000
- Michel Chion, “El sonido” Cap. V. El cordón causal, Ed. Paidós 1999
- Michel Chion, La audiovisión. Primera parte. Ed Paidós 1998
- Jesús García Jiménez, Narrativa Audiovisual. Segunda parte Cap.19, 20, 21 22. Ed. Cátedra 1996.
- Georges Bataille. La parte maldita. Ed Icaria 1987.
- Jesús González Requena. La metamorfosis del espejo. Int. Ed. Hyperion, S. L 1986.
- Roland Barthes, Lo obvio y lo obtuso. Cap. el tercer sentido, El acto de escuchar, El grano de la voz, La música, la voz, la lengua. Ed Paidós. Comunicación 1986.
- Denis Vasse, El ombligo y la voz. Cap. 2 Los agujeros del cuerpo y su cierre. Ed. Amorrortu 2001.
- Alejandro Sachetti, El párpado del oído. Ed. Letra Viva. 2004.
- Michel Poizat, Vox populi, vox dei. Cap Vox diaboli. Ed. Nueva Visión. 2003.
- David Bordwell, Kristin Thomson, El arte cinematográfico. Ed. Paidós. 1995.
- Susana Diaz. Voces de la Pantalla. Ed Nobuko 2011

Discografía

En clase se les irá indicando la música de consulta.

Música

- Preclásica
- Clásica
- Románticos I y II
- Renovadores
- Impresionismo
- Expresionismo
- Historia del Jazz
- Tango
- Rock and roll
- Pop

Filmografía recomendada para ejercicios e investigación

- *La flauta mágica*, Bergman
- *La amada inmortal*, B. Rose
- *Gracias por el chocolate*, Chabrol
- *Canción inolvidable*, Vidor

- *Face to face*, Bergman
- *8 ½*, Fellini
- *Stalker*, Tarkosky
- *Medea*, Larsvon Trier
- *Sueños*, Kurosawa
- *El mar*, Villaronga
- *Killing Zoe*, Avalon
- *Los sospechosos de siempre*, Zimener
- *Paganini*, Kinsky
- *La casa del ángel*, Nilsson
- *El silencio de los inocentes*,
- *The Door*
- *Ridicule*, Patrice Laconte
- *El maestro de la música*, Wajda
- *Principio y fin*, Arturo Ripstein
- *Solaris*, Tarkovski
- *Mr Jones*, Mikes Figgis.
- *Senso*, Visconti.
- *Mahler*, ken Russell
- *Estrategia de la araña*, Bertolucci
- *Crisis*, Bergman
- *El espejo*, Tarkovski
- *La naranja mecánica*, Kubrick
- *Woyzeck*,
- *Viridiana*, Buñuel.
- *El evangelio*, Sean San Mateo.
- *Los 400 golpes*, Trufaut
- *El*, Buñuel.
- *Persuasión*, Roger Mitchel
- *El pasajero*, Antonioni
- *Gritos y susurros*, Bergman
- *Apocalypse now*, Coppola
- *El nombre de la rosa*, Eco
- *La edad de la inocencia*, Scorsese
- *Amadeus*, Forman
- *Un amor en Florencia*, Ivori
- *2001*, Kubrick
- *Revelaciones peligrosas*, Stephen Freirs
- *Hanna y sus hermanas*, Woody Allen
- *África mía*, Pollack
- *IL Gatopardo*, Visconti.
- *Crímenes y pecados*, Woody Allen
- *El espejo tiene dos caras*, Puccini
- *Doce monos*,
- *Improntu*
- *Barry Lindon*, Kubrick

- *Flauta Mágica*, Bergman
- *Hombre mirando al sudeste*, Subiela
- *Despábilate amor*, Subiela
- *La vida es bella*, Begnini
- *Sinfonía pasional*, Zulanski
- *Pecados capitales*, Fincher
- *The Truman show*,
- *Farinelli*, Corbian
- *Elizabeth*, Shekhar Kapur
- *My Sery*, Rob Reiner
- *Drácula*, Bronning
- *Claroscuro*, Scott Hicks
- *Ciudad de los niños perdidos*, Anneud
- *Abschica "Del canto de la tierra"*, Mahler.
- *Casino*, Scorsese.
- *La música y la doncella*, Polansky.
- *Excalibur*, Boorman
- *Hardware*, Faure
- *Horas desesperadas*, W. Wyker
- *Camile y Claudel*, Chistian Fechner



LISTADO DE DOCENTES

Profesor Titular	Ricardo Iapichino
J. T. P.	Lic. Gerardo Panero
Ayudante de 2°	Emiliano Vera

La cátedra cuenta con su página WEB: www.iapichino.com.ar/ cátedra UBA.
Para el seguimiento información, Programa, pautas, reglamento, entregas y links de ayuda, así como artículos en relación al universo sonoro.

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS DE LA CÁTEDRA

Aula 321 con: Proyector, Pantalla, reproductor de dvd.

Equipo de Sonido para reproducir audio en el aula: Consola, Parlantes, Cables y accesorios correspondientes, Micrófono.

2 televisores y dos reproductores de dvd, con sus cables, que serán retirados los días pertinentes para corrección en aula con las comisiones.

REGLAMENTO DE LA CÁTEDRA

TOTAL DE ASISTENCIAS

Cada alumno debe tener como mínimo el 75 % de asistencia a clases.

Pueden tener un máximo de 7 faltas y no más de 3 de ellas consecutivas.

Todas las faltas por enfermedad deben aportar justificativo médico.

Se firmarán permisos de trabajo para la asistencia en exámenes.

PAUTAS DE EVALUACIÓN

Hay una serie de notas de concepto por los Ejercicios prácticos, individual y grupal.

Hay notas grupales por comisión en la evaluación de los trabajos prácticos.

Tendrán una evaluación individual, relacionada con el rol que cumple cada alumno dentro de su equipo de trabajo y una nota grupal, en relación a lo realizado.

A su vez, tendrán un parcial de carácter individual, con los contenidos dictados durante el primer cuatrimestre.

Para aprobar la materia es obligatoria la presentación de la totalidad de los Ejercicios, los Trabajos Prácticos y la aprobación del parcial individual.

EVALUACIÓN DE LA CURSADA

Para la nota final, con la que se aprueba la cursada, se tendrán en cuenta las notas de todos los trabajos prácticos y ejercicios realizados y una nota de concepto de acuerdo al desempeño del alumno durante la cursada, estas notas promediarán con la nota del trabajo práctico final.

El trabajo práctico final, que es la sonorización de un Cortometraje, BASADO EN UN COMIC, debe estar aprobado para poder promocionar la materia.

Trabajos prácticos entregas y presentaciones:

En el caso de los trabajos prácticos, la presentación debe hacerse en carpetas con una carátula donde figure el número de comisión y los nombres de todos los integrantes. Todas las hojas que la compongan deben estar sujetas de manera tal que no puedan traspapelarse con la de otros trabajos.

Para el caso de las presentaciones audiovisuales, las mismas deben hacerse en DVD, y estos deben poder leerse en cualquier reproductor hogareño para poder ser vistos en un televisor. Los DVD deben ser chequeados por los alumnos antes de las entregas, ya que si los mismos presentan alguna falla o no pueden ser leídos fácilmente, los trabajos serán desaprobados.

2016. SONIDO II. PAUTAS DE TRABAJOS PRÁCTICO Y EJERCICIOS

PAUTAS

TRABAJO PRÁCTICO N° 1:

Producción sonora de un cuento infantil.

Realizar de manera grupal EL RELATO SONORO, de cuentos infantiles. La cátedra les brindará, como posibilidades, una amplia serie de cuentos. Este práctico les permitirá volcar todos los conocimientos aprendidos sobre el sonido, tanto en lo conceptual, como en el manejo de las herramientas, micrófonos, grabadores, editores y procesadores, que hasta el momento han adquirido en las correspondientes materias de la carrera. Contar el cuento, sin imágenes, sonoramente con el audio de voces, foley, ambientes exteriores, de interior, y la musicalización. La duración, tiene que ser entre los 3 y 5 minutos. La entrega se realizará en cd de audio, y se tendrá en cuenta la calidad de este y su presentación.

PAUTAS

Trabajo Práctico grupal N° 2 – 2016

Pensar el sonido

Fecha de entrega: mayo de 2016

Trabajo grupal:

El trabajo práctico tiene por objetivo aplicar los conceptos presentados en las clases del segmento Pensar el sonido.

Consiste en elegir secuencias audiovisuales, pueden ser de películas, videoclips, series, y otros formatos, copiarlos a un DVD, con el fin de ilustrar las consignas siguientes.

1. Secuencia: a) Argumentar cómo aprecian ustedes que transita una idea ahí. b) ¿Qué dice o narra con sonido el fragmento elegido? c) ¿Está en similitud o contraste con el discurso visual? d) ¿De acuerdo a la procedencia de la fuente del sonido, cómo lo definen?
2. Secuencia: Definir y ejemplificar la voz fuera de campo.
3. Secuencia: Definir e ilustrar la voz en off.

Importante: el trabajo se visualizará y debatirá en clase. La fecha de entrega no admite postergación.

PAUTAS

TRABAJO PRACTICO Nº 3 FINAL 2016 UBA

SONORIZACIÓN DE UN TRABAJO AUDIOVISUAL

Consiste en la realización de un corto, realizado desde una historieta de cómic, especialmente para el trabajo práctico final.

Componer la Banda sonora y musical, y el relato por imágenes de los dibujos originales de la historieta. Se puede recurrir a la animación como aporte al cuadro fijo, intervenir sobre los colores, filtros, diversas iluminaciones, o aportar lo que se considere necesario en beneficio del relato audiovisual, o por una búsqueda estética, una propuesta de estilo, un diseño de sonido e imagen.

El corto debe ser de alrededor de 5 minutos de duración, poco mas o menos.

Se formarán comisiones de trabajo integradas por alumnos de la cursada, y con el apoyo de dos docentes de la cátedra, como tutores, guías y fuente de consultas.

Se realizará con dichos docentes una preselección de dichas historietas, para definir sobre cual material se va a trabajar en el sonido.

Cada comisión será un equipo de posproducción de sonido, conformado por las siguientes funciones:

a)

JEFE DE SONIDO

(Este rol surgirá del consenso de cada uno de los integrantes del grupo, pudiendo seleccionarse hasta dos miembros en el rol)

Será el responsable de los criterios propuestos, la decisión de cambios en lo trabajado por los distintos roles del equipo.

Cada miembro del equipo se deberá reportar al JEFE DE SONIDO, mediante un informe acerca de la tarea a realizar y la realizada.

Este debe Supervisar, la labor de cada integrante, coordinar los tiempos de la producción, que se cumplan las entregas.

Debe llevar el proyecto a su consolidación final, ejerciendo su función.

Es quien como JEFE DE SONIDO debe realizar su informe final, el guión sonoro I y final en la entrega del trabajo. El informe individual de cada rol.

Presentación y arte en la entrega final. Responsable del producto final.
Supervisar DVD, Sincronía, niveles de mezcla, calidad técnica.

b)

EDITOR

(Hasta dos miembros en la función)

Será el encargado de ubicar los fragmentos, pegar, cortar, ecualizar, puntos de sincronización. Manejar las herramientas de edición. Sugerido NUENDO, o Protools LE, con asistencia de los docentes.

c)

DIRECTOR Y ASESOR MUSICAL O COMPOSITOR

Será el encargado de buscar y seleccionar las músicas, inclusiones, o música original, necesarias para el corto. Sugiriendo género musical, los usos y posicionamiento, relación y función.

Elegir los elementos del discurso musical en función del relato.

Informe al JEFE DE SONIDO acerca de los elementos del discurso musical sincronizados que constituyen parte del Guión sonoro I y el Guión Sonoro final.

En la entrega final del Práctico debe presentar una copia de la “planilla de ejecuciones musicales” (se encuentra en fotocopiadora, carpeta Sonido II lapichino), con la música sincronizada en el cortometraje. Un informe individual del trabajo realizado.

d) AMBIENTADOR Y FOLEY (eventualmente toma de registro)

(Dicho rol puede tener un asistente)

Se deben hacer cargo, en caso de necesitarse, en la realización de toma de sonido. Serán los responsables de doblar sonidos (aperturas, cierres, pasos, ruidos) y voces in, off. Todo el sonido diegético, referencial.

Sonido IN y OFF. Generar ambientes, y credibilidad al relato de la imagen. Sincronía en las acciones. Trabajo en equipo con el editor, y S.S.E.

Un informe individual del trabajo realizado

e) DISEÑADOR DE SONIDO

El que diseña los sonidos, será encargado de los efectos de sonido. Del sonido extradiegético. Sonidos internos, subjetivos, acusmáticos, anempáticos. Carga de sentido sonora, tiempos particulares, y todo tipo de sonido que este fuera del área de foley y ambientación referencial. Focalizar, Modalizar el sonido. Serículos sonoros. Trabaja en colaboración con el Editor y con el S.S.E

Un informe individual de la tarea realizada.

f)

MEZCLADOR

El encargado de operar la mezcla de sonidos, emparejar los niveles, Fade in y out, emprolijar todas las entradas y salidas de sonido. Ecualizar. Controlar el Mix de Nuendo. Controlar el nivel del volumen en

el total, la cercanía y lejanía, la claridad de la señal, los timbres, la relación en lo diegético y lo extradiegético y los paneos.

*Existe la posibilidad que cada una de estas funciones cuente con la asistencia de algún integrante mas dentro del mismo equipo, como asistente o funciones conjuntas, de hasta dos integrantes.

Una vez decidido el cómic y aceptado por los tutores asignados por la cátedra, comenzarán con las distintas tareas de cada rol del equipo, y tendrán tiempos de entrega, contarán con dos semanas para hacer la PRIMERA ENTREGA que consistirá en:

Presentar la versión original de la historieta, que se acordó luego de la preselección y se aceptaron para su producción, por parte de los tutores.

1) Designar por parte de los alumnos los roles, los nombres y las funciones que cumplirán cada uno de los alumnos dentro del equipo, en la elaboración del sonido y posproducción del cómic seleccionado.

2) Presentar Guión sonoro I con ficha técnica

a) nombre del cómic

b) comisión N°

c) nombre de los integrantes / fono/ email / N° de documento

d) que rol o función cumple en el equipo de sonido

e) Informe del JEFE DE SONIDO

Estado actual, y objetivos, producción y posproducción. Coordinación, organización, planteamiento. Tarea a realizar.

f) Un informe individual de cada uno de los integrantes en sus distintos roles que participan en la posproducción, estado actual, propuesta y objetivos.

Describiendo la tarea a realizar

g) Se trabajará en este guión sonoro con los tutores correspondientes asignados que realizarán el seguimiento y apoyo del trabajo.

3) Se deben respetar los tiempos de entrega en el orden que convoquen los docentes y ayudante.

TRABAJO PRÁCTICO FINAL LA ENTREGA FINAL DEL CORTO REALIZADO SOBRE UNA HISTORIETA

Se realizará en un DVD con la carpeta del J.S.: que contiene el informe de toda la posproducción:

Copia en papel del cómic original elegido para el TP.

Guión Sonoro I

Informe de cada rol, ficha técnica

Guión Sonoro final

Informe final de cada rol y el del J.S. con los objetivos propuestos y los logrados.

El DVD debe contener el cortometraje realizado sobre la filmación de los dibujos del cómic, en color, o blanco y negro, con o sin animación, y la BANDA SONORA ORIGINAL.

Debe ser un DVD que se pueda reproducir en cualquier reproductor estándar como los usados en la Universidad.

Con una carátula de presentación con títulos, y una propuesta estética del producto.

Todos los trabajos una vez terminados deberán llevar el logo de la FADU y el rotulo de la Cátedra, Sonido 2 Cátedra lapichino.

Se evaluará la prolijidad de la presentación y la calidad técnica.

Habrà una puntuación por grupo y una individual por la labor en cada rol realizado.

En caso de surgir alguna contrariedad con alguna de las funciones, este rol tendrá que ser asumido por otro integrante de la comisión. La nota final de cada integrante esta sujeta a la entrega del trabajo terminado.

EL JEFE DE SONIDO, debe supervisar que el trabajo final sea entregado en perfecta condiciones de reproducción y calidad de producto, conteniendo todos los informes individuales de cada integrante.

Estos trabajos serán visionados, evaluados en su integridad, por todos los docentes de la cátedra, y serán reproducidos en excelentes condiciones de escucha.

Se tendrá muy en cuenta la calidad de la señal sonora y la de la imagen.

EJERCICIO N° 1: ANALISIS SONORO DE SECUENCIAS a partir de visto en clase y con la lectura de los textos recomendados, analizar la película propuesta para el ejercicio, dividiendo la misma en sus distintas acciones: narrativas, dramáticas y de tensión. Mediante la confección de un guión secuencia a secuencia con el análisis de todos los conceptos.

La corrección de este ejercicio es en clase con todos los alumnos.

La entrega es INDIVIDUAL. Modelo de guión.

EVALUACIÓN LA MÚSICA EN EL CINE (POR COMISIONES)

Con participación de todos los integrantes de cada comisión, se realizara una evaluación acerca de la proyección de diversos ejemplos de inclusiones musicales en secuencias de A/N A/D y tensión, con la intervención de todos los géneros musicales y elementos del discurso musical. Se estableceran las procedencias y un completo análisis sobre los temas impartidos en clase, función, relación, usos, tipo de género, en relación a la imagen y situación narrativa, situación sonora, comportamiento del diseño sonoro, función, posición, características del sonido implementado.