

Asignatura: Sonido 3
Cátedra: Fushimi
Promoción: Directa

Carga horaria: 60hs.

Año Académico: 2022
Curso: Cuatrimestral

- **LISTADO DE DOCENTES:**

Titular: Lucas Fushimi
JTP: Gino Gelsi
Ayudante: Santiago Saitta
uba.ebs@gmail.com

- **PROPUESTA DE LA CÁTEDRA:**

A lo largo de los años el Arte Audiovisual a cobrado distintas formas de manifestación artística. Un arte de expresión polisémica dado que siempre se ha valido de distintas disciplinas para concretizar mensajes complejos o simples sensaciones que estimulen nuestros sentidos. Este cruce de disciplinas ha hecho que el manejo de variables y selecciones formales a la hora de estetizar una idea ha sido siempre de gran complejidad, la cual ha ido creciendo aún más con la llegada de la interactividad dentro del Arte Multimedial.

Tener la capacidad de manejar diversos recursos técnicos es de suma importancia para materializar expresiones sonoras que logren cierto interés en nuestros espectadores-oyentes. Pero también es importante desarrollar un sentido crítico frente al lenguaje audiovisual, conocer su historia, y las distintas posibilidades estéticas que diversos referentes del campo han logrado en sus proyectos. De esta manera será posible “despegar” al sonido de la imagen y entender que no siempre es necesario estar subordinado a ella, así como también comprender que a veces también debemos aprender a complementarla y/o reforzarla.

El sonido realmente es el 50% de una obra audiovisual y entender sus posibilidades son fundamentales para lograr una riqueza en el discurso sonoro. Hoy en día, los mismos realizadores aún siguen dejando en manos libres el desarrollo de la banda sonora de sus proyectos a aquellos profesionales encargados del área, no percatándose muchas veces de un resultado chato, pobre y en ocasiones contradictorio con la estética visual que tanto tiempo han dedicado, producto en algunas ocasiones de trabajar con un mal profesional, o simplemente el hecho de que éste se ha incorporado tardíamente al proyecto y se le ha dado poco tiempo para diseñar el sonido.

La importancia de aprender a manejar herramientas de sonido para luego contextualizarlas en un diseño de bandas sonoras es de vital importancia para lograr un sentido de unidad dentro de la obra y poder formar así un realizador audiovisual con capacidades integrales.

De este modo, la inclusión de la materia Sonido 3 dentro de la carrera de Imagen y Sonido está por demás justificada. En primer lugar, porque el alumno necesitará conocer los principios generales y sintácticos del sonido para orientar la construcción de una banda sonora y su integración con otros lenguajes. Y en segundo lugar, porque se podrá perfilar una verdadera salida laboral a su carrera haciéndolo competente tanto en el área exclusivamente dedicada al diseño y edición de sonido como también indispensable a la hora de tomar decisiones como productor o director, o como un simple conocedor del área

Asignatura: **Sonido 3**

Cátedra: **Fushimi**

Promoción: **Directa**

Carga horaria: **60hs.**

Año Académico: **2022**

Curso: **Cuatrimstral**

a la hora de trabajar en conjunto con las personas que encaran la dirección y posproducción de sonido.

• **Objetivos y Metas:**

- Capacitar al alumno en el trabajo expresivo, narrativo y estructural del sonido dentro de la elaboración de la banda sonora.
- Concebir una mayor sensibilidad auditiva para lograr manejar los componentes materializadores del sonido.
- Familiarizar al alumno con las herramientas de edición sus posibles funciones en la postproducción de sonido.
- Estimular la mirada crítica y profesional del hecho sonoro ligado al proyecto audiovisual.
- Propiciar en los alumnos el desarrollo de mecanismos constructivos que permitan cubrir las necesidades en los tiempos que se establecen dentro de un flujo de trabajo.
- Lograr que el alumno se forme en la realización audiovisual tomando conciencia del lugar que ocupa el sonido en el mismo y de las posibilidades que éste brinda para la comunicación del mensaje.
- Fomentar en el alumno la capacidad de análisis, tanto técnico como creativo, del sonido en el audiovisual e inducirlo a tomar contacto con este medio expresivo desde el comienzo del proyecto.
- Impulsar a que el alumno realice las bandas de su proyecto audiovisual, con herramientas de fácil acceso.

• **CONTENIDOS**

Unidad Temática I

A) Discriminación de la información acústica:

Objetivo: dar a conocer conceptos de fenomenología del sonido y sus variantes constructivas como herramienta posibles del diseño de sonido.

Conocer la información de la que el sonido es portador y el área de la comunicación a la cual pertenece.

Discriminación entre cualidades evocativas y cualidades acústicas.

B) Niveles de semánticidad:

Objetivos: efectuar un análisis de los diferentes niveles de semánticidad de los mensajes acústicos. Análisis de campo que parte de los fenómenos azarosos hasta llegar a la música.

Discriminación entre mensajes intencionales y no intencionales.

Niveles de compromiso en cuanto a la comunicación en función del compromiso con los sistemas (información y comunicación)

Niveles de semánticidad: ambientación sonora, sonomontaje y música.

Unidad Temática II

A) Introducción a los parámetros y organizaciones del lenguaje sonoro:

La organización temporal y marterial.
La idea de planos y profundidad.
La organización estructural.

B) La Morfología del Sonido:

La Tipología Sonora de Pierre Schaeffer. Objeto y Cuerpo Sonoro. Clasificaciones: Forma y Materia. Criterios Formales: semejanza, diferencia y analogía. El Sonomontaje.

Unidad Temática III

Operatorias de trabajo dentro del campo profesional:

Objetivos: Brindar a los alumnos un marco general de los manejos operacionales, herramientas y de división del trabajo que suele emplearse dentro de un departamento de postproducción de sonido.
Cómo se divide el trabajo, qué se tiene en cuenta en cada área y el tipo de herramientas y procesamientos utilizados.

Dirección, Producción y Edición de Sonido

Diálogos:

- Diálogos de Sonido Directo o Producción.
- Doblajes o ADR.
- Voice Over.
- Voces secundarias y/o murmullos. Wallas.

Efectos de sonido:

- Ambientes, atmosferas y fondos.
- Efectos Duros en pantalla.
- Efectos de Producción. Wildtracks
- Foley, incidentales o efectos sonoros generados por el personaje.
- Diseño de efectos.
- Objetivos de trabajo.

Ambientes:

- Ambientes, atmosferas y fondos.
- Las capas y sus funciones.

Asignatura: **Sonido 3**

Cátedra: **Fushimi**

Promoción: **Directa**

Carga horaria: **60hs.**

Año Académico: **2022**

Curso: **Cuatrimstral**

- Edición, objetivos y variables en juego.

Foley:

- Sonorizaciones incidentales o efectos sonoros generados por el personaje.
- Pasos, movimientos y específicos.
- Objetivos, variables y formas de trabajo.

Música:

- Composición Cinematográfica Original. Scoring.
- Música Original de Autor.
- Inclusiones. Obras preexistentes.

Unidad Temática IV

Idea de espacio-tiempo sonoro:

Objetivos: Dar a los alumnos los conceptos y las herramientas para resolver los problemas del montaje musical, sonoro y verbal, propios de la banda sonora, así como las nociones de unidad y continuidad estructural de la misma con fines formales, narrativos y expresivos, y su correspondiente concepción espacio-temporal.

El espacio sonoro:

- El espacio externo, interno y virtual.
- Los sonidos IN, OFF y fuera de campo. La Acusmática.
- El punto de escucha. El plano sonoro. La perspectiva sonora.
- La imagen espacial: el eje vertical, horizontal y de profundidad.

El tiempo sonoro:

- El tiempo cronométrico, psicológico y virtual.
- Retardos y anticipaciones temporales
- Usos del tiempo en el sonido y el relato.

Funciones estructurales y expresivas de la banda sonora:

- Direccionalidad
- Incrementación
- Dinámica
- Desplazamientos

Unidad Temática V

Objetivos: dar a conocer a los alumnos los criterios involucrados a la hora de jerarquizar las bandas. Lo estándares para entrega de material o deliveries en los distintos medios de producción audiovisual y los formatos más utilizados.

A) Consideraciones previas a la etapa de mezcla.

Fenómenos y disciplinas en juego.
La percepción del sonido.
Equipamientos.
Tratamiento del recinto y lugar de trabajo.

B) Mezcla Final.

Conceptos y variables en juego durante el proceso de mezcla. Los 6 elementos:

- Balance y equilibrio
- Rango de frecuencia
- Panoramización
- Dimensión
- Dinámica
- Interés

Etapas en la mezcla. Formatos de trabajo y distribución. Estándares de la industria. Especificaciones técnicas. Upmixing y Downmixing. Deliveries.

• **METODOLOGÍA (Régimen de cursada)**

La metodología se basará sobre clases teórico-prácticas con reflexiones y análisis de material audiovisual diverso con propuestas de trabajos colaborativos que estarán acompañados de apoyatura bibliográfica, material académico, links de referencia y ejercicios y planteos sobre experiencias reales dentro del campo profesional.

El aprendizaje estará basado en resolución de problemas y proyectos con el constante análisis tanto de material audiovisual preexistente, como sobre la propia experiencia y autoevaluación del recorrido del alumno (memorias). Buscando así acercar el conocimiento a los saberes previos del estudiante y favorecer el conflicto cognitivo.

• **REGLAMENTO DE CÁTEDRA**

La asignatura se considerará aprobada si el estudiante reúne las siguientes condiciones:

1. 85% de asistencia a clases.
2. Haber aprobado el trabajo práctico.

Nota: Es de condición indispensable que el alumno apruebe la totalidad de los trabajos prácticos para tener acceso al examen final. Tanto la fecha de presentación de los trabajos

Asignatura: Sonido 3

Cátedra: Fushimi

Promoción: Directa

Carga horaria: 60hs.

Año Académico: 2022

Curso: Cuatrimestral

prácticos, como la fecha del examen final y el recuperatorio, serán fijadas al inicio del periodo lectivo.

• **CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DE TRABAJOS PRÁCTICOS**

- Familiarización y comprensión de los procesos técnicos para lograr una expresión artística y proyecciones sentimentales diversas en el sonido.
- Capacidad grupal e individual para resolver problemas planteados. Aprender la importancia de complementarse en un equipo de trabajo grupal.
- Comprensión de los conocimientos y calidad de los contenidos.
- Calidad discursiva.
- Flexibilidad en la aceptación de la crítica para modificar el punto de vista.
- Evolución del trabajo en sus distintas etapas de entrega.
- Capacidad de expresión.
- Capacidad de trabajo.
- Disciplina y organización para lograr la presentación de su proyecto de forma clara.
- Responsabilidad y compromiso en cada etapa de entrega y corrección.

• **CRITERIOS PARA LA EVALUACIÓN DEL EXAMEN FINAL**

- Puntualidad.
- Evidente dominio de los contenidos de la asignatura y su correspondiente bibliografía.
- Calidad del discurso acorde al ámbito universitario y al nivel alcanzado en la Carrera.

• **TRABAJOS PRACTICOS:**

Durante el ciclo lectivo los alumnos deberán realizar 2 trabajos prácticos:

- 1) Un trabajo de diseño y edición de sonido abordando 3 áreas posibles: Efectos, Ambientes y Foley.
- 2) Un trabajo de mezcla final donde se deberán integrar todas las áreas realizadas durante la cursada y otras áreas proporcionadas por la cátedra. En dicho ejercicio se aplicarán los conceptos aprendidos sobre la disciplina.

Los prácticos tendrán 2 instancias de entrega como mínimo para que el alumno pueda tener la posibilidad de corregir y re-editar lo trabajado de acuerdo a las correcciones brindadas en clase.

Ambos trabajos prácticos se corregirán a sesión abierta, es decir, que el alumno deberá entregar el proyecto completo y podrá acceder a la posibilidad de ver las correcciones y sugerencias por parte del docente de forma concreta, clara y escuchando los resultados de forma inmediata.

Si bien se evaluará por separado a cada grupo o alumno que presente su trabajo, las correcciones se harán con todo el alumnado presente, teniendo la posibilidad de atender las observaciones hechas a sus compañeros y abriendo la posibilidad a enriquecer un debate colectivo sobre la praxis. También se los fomentará a participar con una mirada crítica y constructiva sobre todos los trabajos ajenos al propio, dando la posibilidad al grupo implicado en tener la mirada y escucha de sus pares además de las devoluciones del docente.

Cada entrega estará acompañada de un breve escrito, llamado MEMORIA, en donde deberán volcar la experiencia individual hecha en el práctico. Se pretende en dicha MEMORIA una reflexión personal frente al ejercicio, modos de organización del grupo, problemas planteados, posibles dudas frente a la praxis, soluciones tomadas y una conclusión y auto evaluación. En el escrito también se pedirá una ficha técnica donde se reúna la información sobre el equipamiento y material utilizado (librerías de sonido).

Los proyectos de sesión abierta entregados también tendrán que cumplir con especificaciones técnicas que serán brindadas desde el comienzo de la cursada y trabajando con un armado de sesión similar a un ámbito profesional.

Todas las instancias de entrega serán obligatorias y completas.

TRABAJO PRACTIO Nº 1: “Edición de Efectos, Ambientes y Foley”

Objetivos:

- Fomentar en el alumno la capacidad de análisis tanto técnico como creativo del sonido en función del proyecto audiovisual abordado.
- Que el alumno ejercite la edición de efectos de sonido y ambientes de un fragmento propuesto en función del relato audiovisual.
- Que el alumno ejercite la edición de foley de un fragmento dado.
- Que el alumno aprenda a seleccionar los materiales sonoros acordes a la puesta en escena y narrativa (efectos y ambientes), y las acciones de los personajes y su contexto (foley).
- Que el alumno ejercite la planificación necesaria para alcanzar en tiempo y forma la realización del ejercicio planteado en consonancia con exigencias profesionales de campo real.

Trabajo de carácter grupal: 3 ó 4 personas.

El mismo consiste en la postproducción de sonido de un fragmento brindado por la cátedra, en donde deberán cubrir las áreas de edición de efectos, ambientes y foley siguiendo una lógica operativa similar a la cadena que se contempla en un estudio de postproducción profesional.

Asignatura: Sonido 3

Cátedra: Fushimi

Promoción: Directa

Carga horaria: 60hs.

Año Académico: 2022

Curso: Cuatrimestral

En el caso de los Efectos y Ambientes; ambas tareas realizadas deberán auto-sustentarse como cadenas de lenguaje, entendiéndose que formarán parte de una banda sonora en donde intervendrán otros roles en un futuro posible (pero que ahora no se estarían escuchando). Las áreas deberán responder a la narrativa y estética planteada, reforzando, complementando o independizando (si lo requiere) la articulación entre la puesta visual y la sonora, pero ante todo, respetando la estructura narrativa y dramática del relato logrando fluidez en el discurso audiovisual.

En el caso del Foley; se deberá cubrir en su totalidad las acciones de los personajes principales implicados en cada escena, logrando representar con sonidos aquello que nos aporta la imagen. Será clave considerar el campo y fuera de campo durante el trabajo, la diferenciación/caracterización de los personajes y lograr un equilibrio óptimo entre la cantidad de sonidos que intervienen y cómo se los percibe. Se trabajará sobre las típicas familias que se contempla en un departamento de Foley: pasos, rozamientos y accesorios.

TRABAJO PRACTIO Nº 2 “Mezcla Final”

Objetivos:

- Que el alumno logre trasladar y vincular los conocimientos y destrezas adquiridos en el trabajo práctico anterior al presente trabajo práctico.
- Fomentar en el alumno la capacidad de análisis tanto técnico como creativo del sonido en función del proyecto audiovisual abordado.
- Que el alumno ejercite la planificación necesaria para alcanzar en tiempo y forma la realización del ejercicio planteado en consonancia con exigencias profesionales de campo real.
- Que el alumno logre articular e integrar los diferentes elementos de la banda sonora en función del relato audiovisual.
- Que alumne cobre destreza operacional a partir de manejar un armado de sesión complejo.

Trabajo de carácter grupal: 3 ó 4 personas.

Para este segundo práctico, cada grupo habrá hecho un cierre del TP01 con una premezcla de área o las áreas trabajadas. La cátedra reunirá dichos trabajos y se los entregará a otro grupo para que realice la mezcla final.

El grupo recibirá un nuevo material hecho por otros alumnos pero de un fragmento distinto al que había recibido en la primera fase.

Las áreas a mezclar serán: diálogos o doblajes, foley, fxs, ambientes y músicas.

El grupo tendrá que confeccionar una mezcla estéreo haciendo uso de las técnicas y conceptos abordados en clase. Deberá cumplir estrictamente con una especificación técnica dada durante la cursada.

• **BIBLIOGRAFIA**

- SAITTA, CARMELO - **La Banda Sonora** - U.B.A. F.A.D.U. D.I.Y.S. 2002.
- SAITTA, CARMELO - **Artículos: Música, Cine, Pedagogía entre otros** - CMMAS 2014.
- CHION, MICHEL - **La Audiovisión** - Paidós Comunicación 1999.
- CHION, MICHEL - **El sonido** - Paidós Comunicación 1993.
- JULLIER, LAURENT - **El Sonido en el Cine** - Paidós Comunicación.
- RHANDY TOM - **Diseñando una Película para el Sonido** - 1999.
- MURCH WALTER - **Claridad Densa / Densidad Clara** - Conferencia Edinburgh Film Festival 1995.
- SONNENSCHNEIN, DAVID - **Diseño de Sonido: Ambientes y Paisaje Sonoro** - Ed. Michael Wiese Productions 2001.
- AGUILAR, MARIA DEL CARMEN - GLOCER, SILVIA - PERCOSSI, EDUARDO - **Apreciación Musical I** - Gráfica Ricardo 1998.

• **BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA**

- SCHAEFFER, PIERRE - **Tratado de los Objetos Musicales** - Alianza Editorial. ISBN: 978-84-206-8540-3 2003
- MIYARA, FEDERICO - **Acústica y Sistemas de Sonido** - UNR Editora 2006.
- PURCELL, JOHN - **Dialogue Editing for Motion Pictures** - Focal Press 2007.
- HOLMAN, TOMLINSON - **Sound for Film and Television** - Focal Press 2001.
- HOLMAN, TOMLINSON - **Surround Sound** - Focal Press 2007.
- BORDWELL, DAVID y THOMPSON, KRISTIN - **El Arte Cinematográfico, Una Introducción** - Editorial Paidós 1995.
- MITRY, JEAN - **Estética y Psicología del Cine (dos tomos)** - Siglo XXI de España Editores S.A. 1978.
- AMENT, VANESSA - **The Foley Grail** - Focal Press 2014.
- VIERS, RIC - **The Sound Effects Bible** – Michael Wiese Productions 2008.

Asignatura: Sonido 3

Cátedra: Fushimi

Promoción: Directa

Carga horaria: 60hs.

Año Académico: 2022

Curso: Cuatrimestral

- **FILMOGRAFIA TRADICIONAL OBLIGATORIA (nota: se agregarán títulos nuevos acorde a las necesidades y vivencias de la cursada).**
 - *"Amarcord"* - Federico Fellini - 1973
 - *"Asesinos por naturaleza"* - Oliver Stone - 1994
 - *"A la hora señalada"* - Fred Zinnemann - 1952
 - *"All that Jazz"* - Bob Fosse (1979)
 - *"Bleu"* - Krzysztof Kieslowski - 1993
 - *"Delicatessen"* - Marc Caro y Jean-Pierre Jeunet - 1991
 - *"El Acorazado Potemkin"* - Sergei M. Eisenstein - 1925
 - *"El Ansia"* - Tony Scott - 1983
 - *"El Padrino III"* - Francis Ford Coppola - 1990
 - *"Erase una vez en el Oeste"* - Sergio Leone - 1968
 - *"Filadelfia"* - Jonathan Demme - 1993
 - *"La conversación"* - Francis Ford Coppola - 1974
 - *"La doble vida de Verónica"* - Krzysztof Kieslowski - 1991
 - *"La lección de piano"* - Jane Campion - 1993
 - *"Los Intocables"* - Brian De Palma - 1987
 - *"Microcosmos"* - Clude Nuridsany y Marie Pérennou - 1996
 - *"Nostalgia"* - Andrei Tarkovsky - 1983
 - *"Persona"* - Ingmar Bergman - 1966
 - *"Tiro de Gracia"* - Phil Joanou - 1990



Atentamente,
Prof. Lucas Fushimi
Buenos Aires, Abril de 2022